LOBO SCANS APRESENTA:

HOLY avenger

TRAMA
ANO 1 - NÚMERO 1 - R$ 3,00

cassaro

awano

reis

7 897780 505893 >

Até Agora...

Em quase tudo que importa, Arton é igual à Terra. O céu é azul, o sol é amarelo, a lua é prateada. Temos ali o mesmo ar, a mesma água, as mesmas árvores e animais que conhecemos na Terra. Sim, Arton tem seres humanos... mas também tem muito, muito mais que isso.

Arton é também um mundo de heróis aventureiros. Eles estão em toda parte, nos reinos, cidades e vilas. Para cada dez ou doze pessoas normais, há pelo menos um ser com habilidades especiais de combate ou poderes místicos. O heroísmo é trabalho comum em Arton — seja para façanhas menores, como espantar os lobos que espreitam uma aldeia, até batalhar contra vilões supremos. Existem heróis menores, locais, que protegem suas próprias aldeias, vilarejos e tribos bárbaras; e há também os grandes campeões, lendas vivas que combatem pelo destino do mundo.

O maior desses heróis é um campeão que surgiu em tempos recentes. Ele é conhecido apenas como o Paladino, e nenhum poder sobre o mundo mostrou-se capaz de derrubá-lo. Um guerreiro sagrado, moldado pelo poder conjunto de vinte deuses, ele é o maior defensor da verdade, honra e justiça.

O Paladino está desaparecido...

Parte 1

A Druida e o Ladrão

HOLY avenger

Criação
MARCELO CASSARO
ROGERIO SALADINO
J.M.TREVISAN

Roteiro
MARCELO CASSARO

Desenho e Arte-Final
ERICA AWANO

Cores
RODRIGO REIS

DIRETOR
Ruy Pereira

EDITOR
Marcelo Cassaro

CONTATO
Lourdes Maurício

DIAGRAMAÇÃO
Dawis Roos
Márcia M. Nóbrega

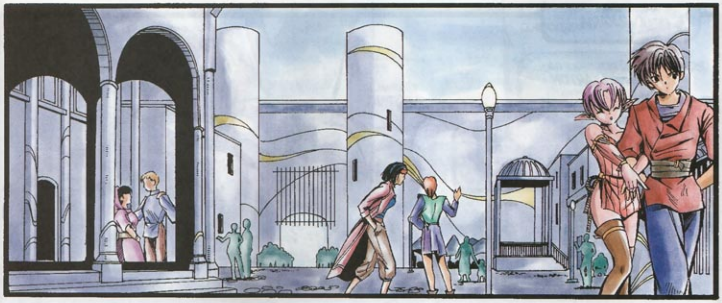
HOLY AVENGER é uma publicação da Trama Editorial Ltda.

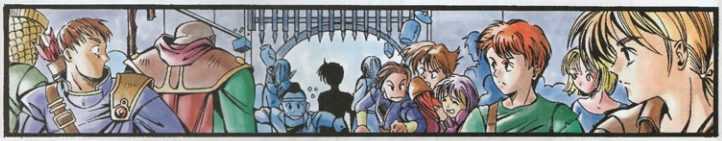
Administração, redação, assinaturas e publicidade: R. Comendador Miguel Calfat, 421, 04537-081, SP/SP. Telefax (011) 829-1159/829-2266. dragaobrasil@nw.com.br

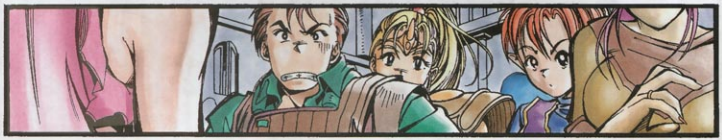
Distribuição exclusiva para todo o Brasil: DINAP - Distribuidora Nacional de Publicações

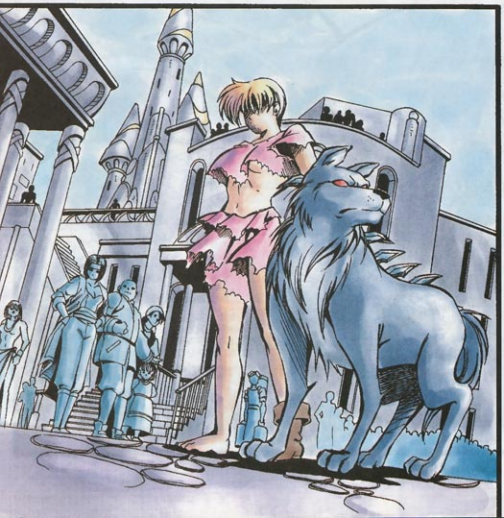
Impressão e acabamento: SIG.

AD&D™ TSR Inc. GURPS™ Steve Jackson Games Inc. 3D&T™ Trama Editorial Ltda.



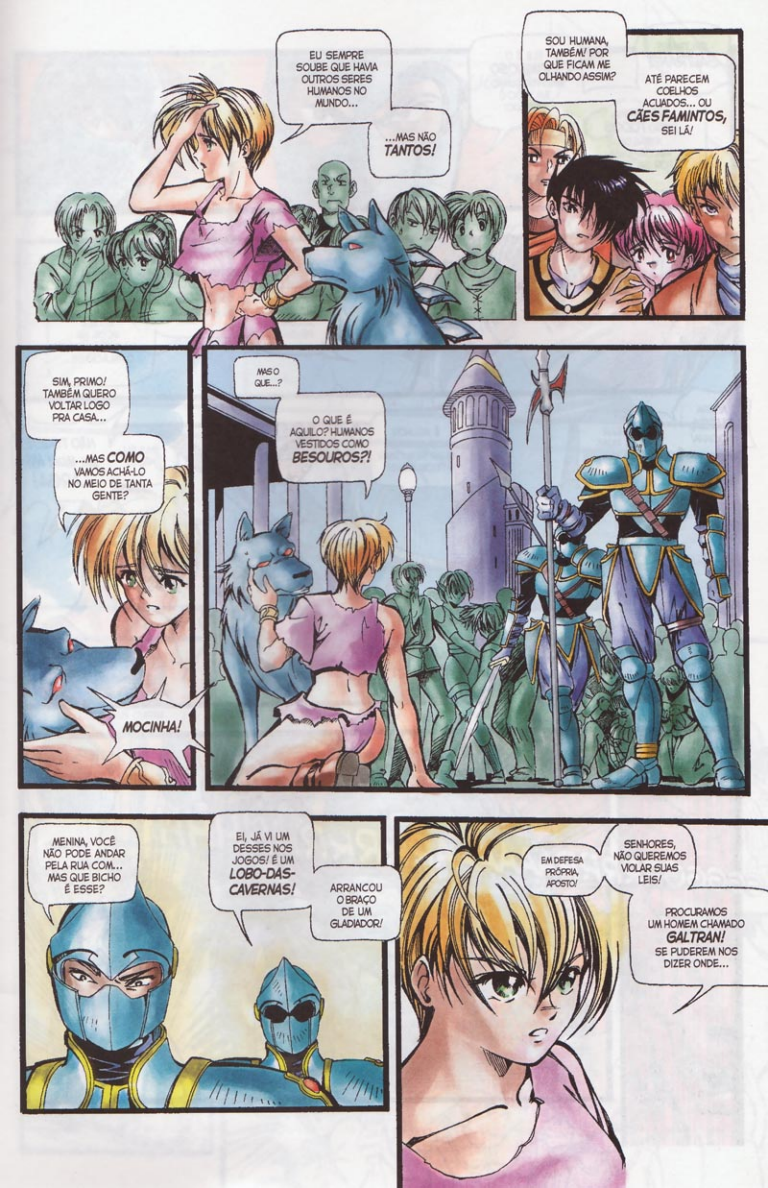






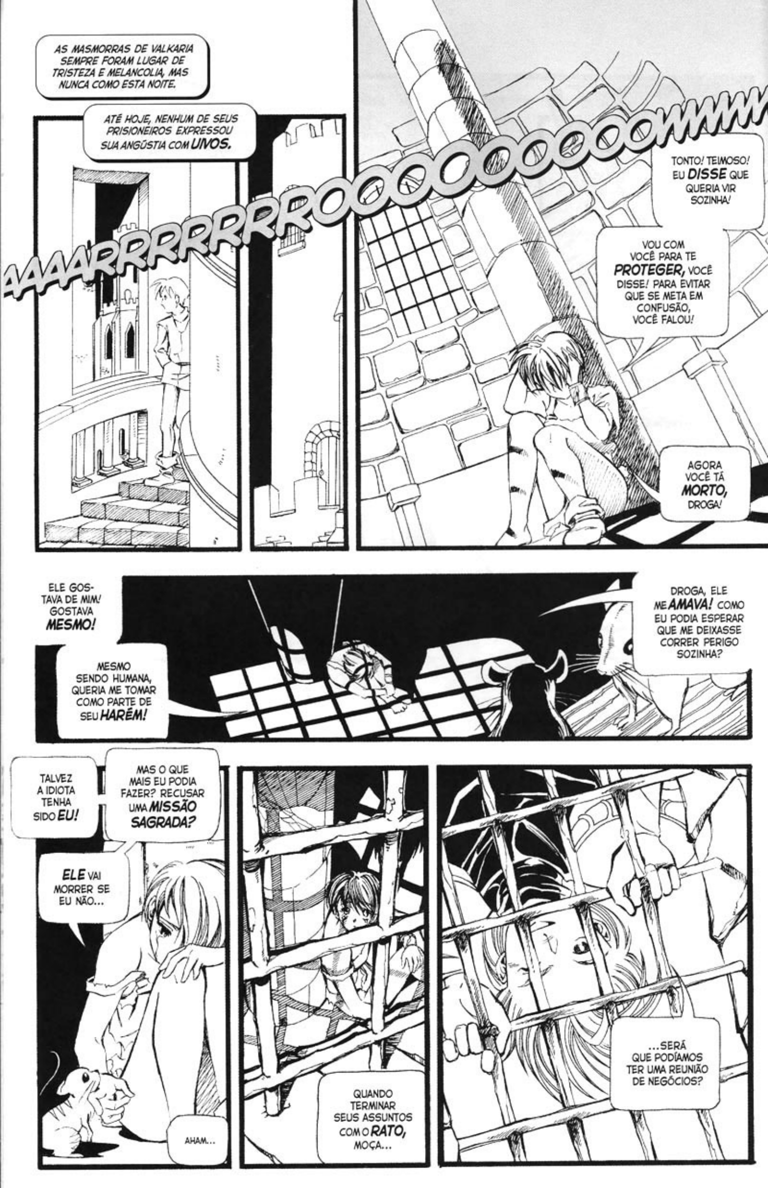
ENTÃO...
...ISTO É UMA CIDADE!

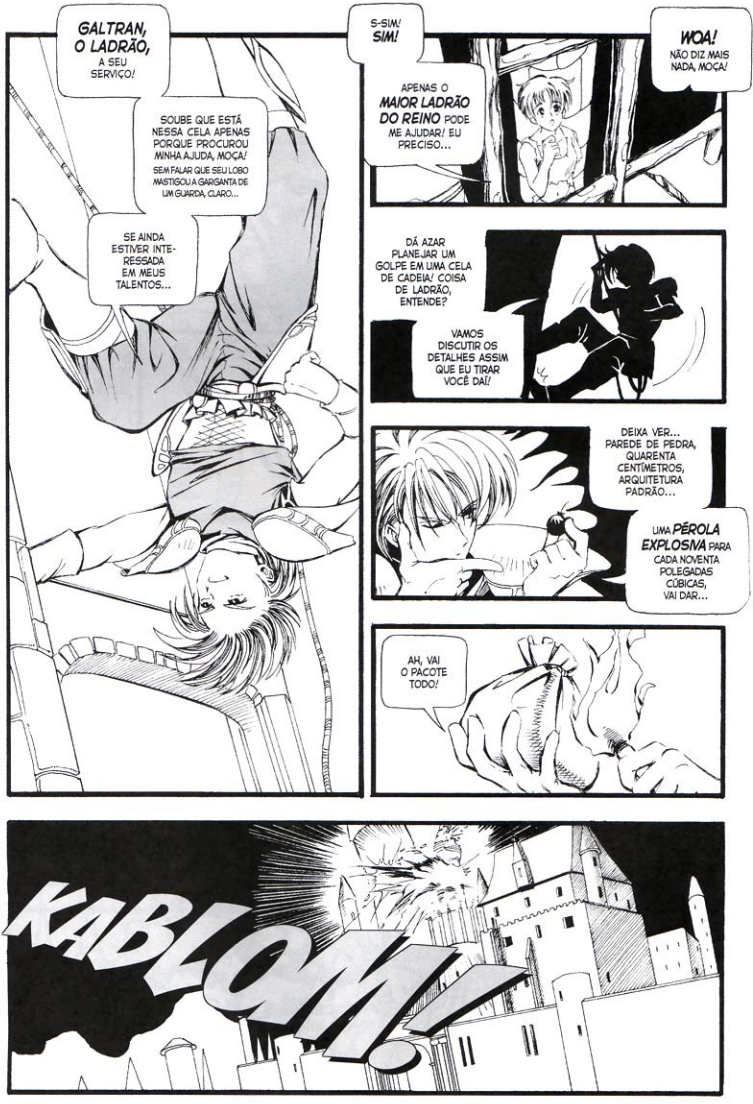
NÃO APENAS UMA CIDADE. ESTA É VALKARIA.
A MAIOR METRÓPOLE DO CONTINENTE DE ARTON. O MARCO ZERO DO REINADO.
QUANDO AS PRIMEIRAS CARAVANAS VIERAM DO SUL, FORAM RECEBIDAS POR ESTA GIGANTESCA ESTÁTUA DE VALKARIA, A BELA DEUSA DA AMBIÇÃO.
MARAVILHADOS COM O PRESENTE DA DEUSA, OS COLONOS DECIDIRAM VIVER A SEUS PÉS E DERAM SEU NOME À CIDADE.
DIZEM QUE NAQUELE DIA A RAÇA HUMANA RECEBEU DE VALKARIA SEU MAIOR DEFEITO E SUA MAIOR QUALIDADE...
A AMBIÇÃO. O INDOMÁVEL DESEJO DE PROGREDIR, MELHORAR, EVOLUIR E CONQUISTAR.
PARA AQUELES QUE ENXERGAM A AMBIÇÃO COMO COISA NEGATIVA, OS CLÉRIGOS DE VALKARIA COSTUMAM CITAR SEU FAMOSO PROVÉRBIO...
"SEM NINGUÉM DESEJASSE MAIS DO QUE TEM, AINDA ESTARÍAMOS VIVENDO EM CAVERNAS."


EU SEMPRE SOUBE QUE HAVIA OUTROS SERES HUMANOS NO MUNDO...
...MAS NÃO TANTOS!
SOU HUMANA, TAMBÉM! POR QUE FICAM ME OLHANDO ASSIM?
ATÉ PARECEM COELHOS ACUADOS... OU CÃES FAMINTOS, SEI LÁ!
SIM, PRIMO! TAMBÉM QUERO VOLTAR LOGO PRA CASA...
...MAS COMO VAMOS ACHÁ-LO NO MEIO DE TANTA GENTE?
MOCINHA!
MAS O QUE...?
O QUE É AQUILO? HUMANOS VESTIDOS COMO BESOUROS?!
MENINA, VOCÊ NÃO PODE ANDAR PELA RUA COM... MAS QUE BICHO É ESSE?
EI, JÁ VI UM DESSES NOS JOGOS! É UM LOBO-DAS-CAVERNAS!
ARRANCOU O BRAÇO DE UM GLADIADOR!
EM DEFESA PRÓPRIA, APOSTO!
SENHORES, NÃO QUEREMOS VIOLAR SUAS LEIS!
PROCURAMOS UM HOMEM CHAMADO GALTRAN! SE PUDEREM NOS DIZER ONDE...

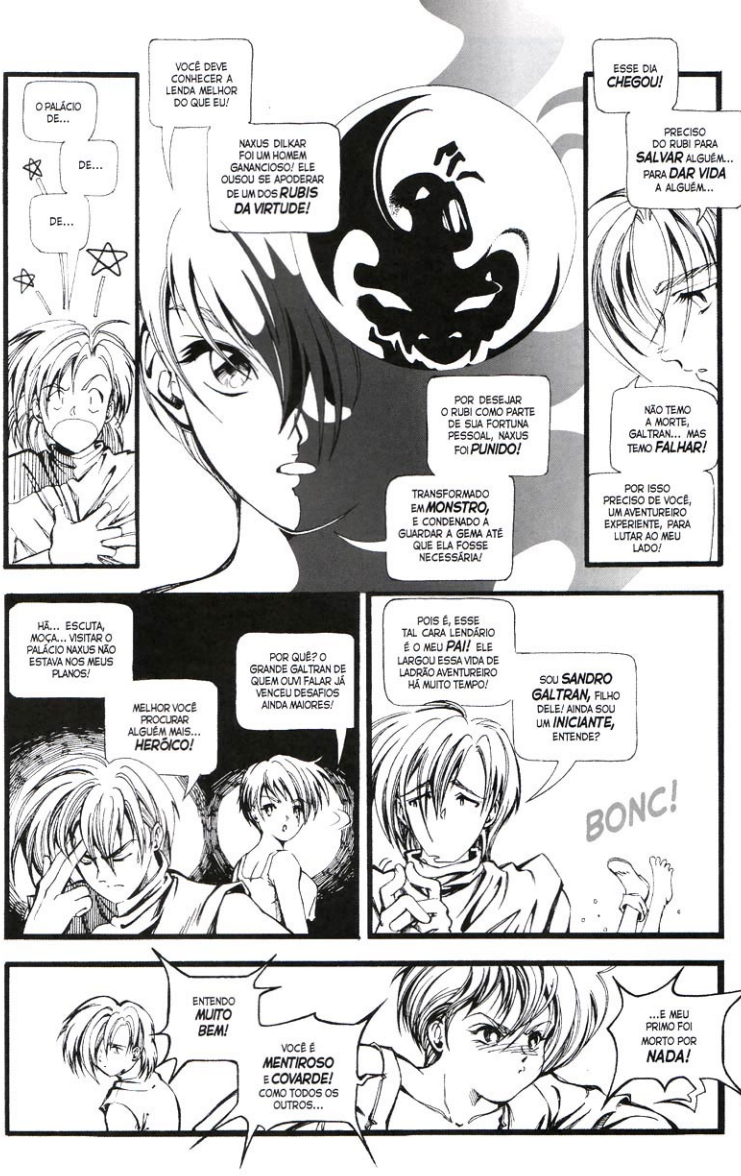
GALTRAN?! GALTRAN?!
ORA, MENINA, ESTÃO TODOS ATRÁS DA RECOMPENSA POR GALTRAN!
ELE É O CRIMINOSO MAIS PROCURADO EM TODO O REINADO!
CRIMINOSO? RECOMPENSA?
MAS, SENHORES, EU PRECISO DOS SERVIÇOS DE GALTRAN!
SÓ ELE PODE ME AJUDAR A INVADIR O PALÁCIO DE...
AGORA CHEGA, MOCINHA!
PASSEAR PELAS RUAS COM UM ANIMAL PERIGOSO É UMA COISA...
...MAS CONFESSAR ABERTAMENTE QUE PLANEJA CONTRATAR UM LADRÃO?!
É MELHOR NOS ACOMPANHAR SEM CRIAR PROBLEMAS!
MAS EU NÃO...
NÃO TOQUE EM MIM! ME LARGA!
GGGGGRRRRRAAAAAARRRRRHHHHH
PRIMO?!

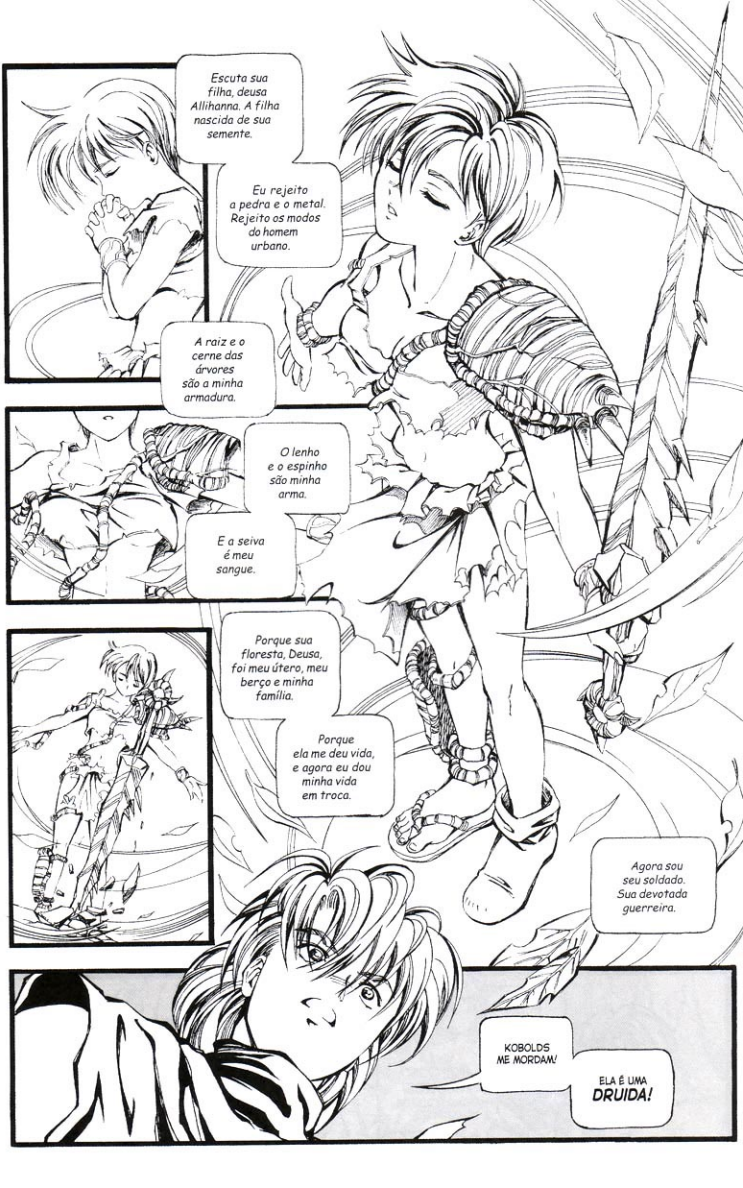
NÃO!
NÃO ATAQUE, PRIMO! EU ESTOU BEM!
UOF?
TKHAK!
MISERICÓRDIOSA VALKARIA!
IMPLORE AOS DEUSES PARA QUE OS CLÉRIGOS CONSIGAM CURAR MEU COLEGA...
...OU VOCÊ VAI ESTAR MESMO COM PROBLEMAS!
PARA A MASMORRA COM VOCÊ, BRUXA!
VOCÊ O MATOU!
VOCÊ O MATOU!
DESGRAÇADO! VOCÊ MATOU MEU PRIMO!
FICA LONGE DE MIM! ME SOLTA!


AS MASMORRAS DE VALKARIA SEMPRE FORAM LUGAR DE TRISTEZA E MELANCOLIA, MAS NUNCA COMO ESTA NOITE.
ATÉ HOJE, NENHUM DE SEUS PRISIONEIROS EXPRESSOU SUA ANGÚSTIA COM UIVOS.
AAAARRRRRRRROOOOOOOOOOOOOWWWW
TONTO! TEIMOSO! EU DISSE QUE QUERIA VIR SOZINHA!
VOU COM VOCÊ PARA TE PROTEGER, VOCÊ DISSE! PARA EVITAR QUE SE META EM CONFUSÃO, VOCÊ FALOU!
AGORA VOCÊ TÁ MORTO, DROGA!
ELE GOSTAVA DE MIM! GOSTAVA MESMO!
MESMO SENDO HUMANA, QUERIA ME TOMAR COMO PARTE DE SEU HARÉM!
DROGA, ELE ME AMAVA! COMO EU PODIA ESPERAR QUE ME DEIXASSE CORRER PERIGO SOZINHA?
TALVEZ A IDIOTA TENHA SIDO EU!
MAS O QUE MAIS EU PODIA FAZER? RECUSAR UMA MISSÃO SAGRADA?
ELE VAI MORRER SE EU NÃO...
AHAM...
QUANDO TERMINAR SEUS ASSUNTOS COM O RATO, MOÇA...
...SERÁ QUE PODÍAMOS TER UMA REUNIÃO DE NEGÓCIOS?


GALTRAN, O LADRÃO, A SEU SERVIÇO!
SOUBE QUE ESTÁ NESSA CELA APENAS PORQUE PROCUROU MINHA AJUDA, MOÇA! SEM FALAR QUE SEU LOBO MASTIGOU A GARGANTA DE UM GUARDA, CLARO...
SE AINDA ESTIVER INTERESSADA EM MEUS TALENTOS...
S-SIM! SIM!
APENAS O MAIOR LADRÃO DO REINO PODE ME AJUDAR! EU PRECISO...
WOA! NÃO DIZ MAIS NADA, MOÇA!
DÁ AZAR PLANEJAR UM GOLPE EM UMA CELA DE CADEIA! COISA DE LADRÃO, ENTENDE?
VAMOS DISCUTIR OS DETALHES ASSIM QUE EU TIRAR VOCÊ DAÍ!
DEIXA VER... PAREDE DE PEDRA, QUARENTA CENTÍMETROS, ARQUITETURA PADRÃO...
UMA PÉROLA EXPLOSIVA PARA CADA NOVENTA POLEGADAS CÚBICAS, VAI DAR...
AH, VAI O PACOTE TODO!
KABLOW!

GALTRAN?
GALTRAN? VOCÊ ESTÁ MELHOR?
COMO DISSE?!
BELEZA! A PAREDE CAIU! AGORA SÓ TEMOS QUE EVITAR OS GUARDAS E...
HÃ... GALTRAN, JÁ ESTAMOS BEM LONGE DE VALKARIA!
ESTIVEMOS VIAJANDO! VOCÊ ESTÁ INCONSCIENTE HÁ CINCO DIAS!
SENTE-SE BEM?
MMM?!
É VOCÊ, RHANA?
SEUS PEITOS ESTÃO MENORES?
HÃ... DESENGANA!
AH, BOBAGEM! NÃO FOI NADA! RISCOS DA PROFISSÃO!
CINCO DIAS, VOCÊ DISSE?
E POR FALAR EM TRABALHO, POR QUE NÃO VAMOS AOS NEGÓCIOS?
PRECISA MAIS QUE UM ACIDENTE DE TRABALHO PRA ACABAR COMIGO!
NEGÓCIOS? CLARO!
VOCÊ É CORAJOSO, GALTRAN! DIFERENTE DOS OUTROS HUMANOS QUE CONHECI!
PRIMEIRO ARRISCA A VIDA PARA ME SALVAR...
...E AGORA ESTÁ ANSIOSO PARA ENFRENTAR PERIGOS QUE NEM AO MENOS CONHECE!
HÃ... CLARO... POIS É...
SÓ POR CURIOSIDADE, DE QUE PERIGOS EXATAMENTE ESTAMOS FALANDO?
AQUILO!
O PALÁCIO DE NAXUS DILKAR!


O PALÁCIO DE...
DE...
DE...
VOCÊ DEVE CONHECER A LENDA MELHOR DO QUE EU!
NAXUS DILKAR FOI UM HOMEM GANANCIOSO! ELE OUSOU SE APODERAR DE UM DOS RUBIS DA VIRTUDE!
POR DESEJAR O RUBI COMO PARTE DE SUA FORTUNA PESSOAL, NAXUS FOI PUNIDO!
TRANSFORMADO EM MONSTRO, E CONDENADO A GUARDAR A GEMA ATÉ QUE ELA FOSSE NECESSÁRIA!
ESSE DIA CHEGOU!
PRECISO DO RUBI PARA SALVAR ALGUÉM... PARA DAR VIDA A ALGUÉM...
NÃO TEMO A MORTE, GALTRAN... MAS TEMO FALHAR!
POR ISSO PRECISO DE VOCÊ, UM AVENTUREIRO EXPERIENTE, PARA LUTAR AO MEU LADO!
HÃ... ESCUTA, MOÇA... VISITAR O PALÁCIO NAXUS NÃO ESTAVA NOS MEUS PLANOS!
MELHOR VOCÊ PROCURAR ALGUÉM MAIS... HERÓICO!
POR QUÊ? O GRANDE GALTRAN DE QUEM OUVI FALAR JÁ VENCEU DESAFIOS AINDA MAIORES!
POIS É, ESSE TAL CARA LENDÁRIO É O MEU PAI! ELE LARGOU ESSA VIDA DE LADRÃO AVENTUREIRO HÁ MUITO TEMPO!
SOU SANDRO GALTRAN, FILHO DELE! AINDA SOU UM INICIANTE, ENTENDE?
BONC!
ENTENDO MUITO BEM!
VOCÊ É MENTIROSO E COVARDE! COMO TODOS OS OUTROS...
...E MEU PRIMO FOI MORTO POR NADA!


Escuta sua filha, deusa Allihanna. A filha nascida de sua semente.
Eu rejeito a pedra e o metal. Rejeito os modos do homem urbano.
A raiz e o cerne das árvores são a minha armadura.
O lenho e o espinho são minha arma.
E a seiva é meu sangue.
Porque sua floresta, Deusa, foi meu útero, meu berço e minha família.
Porque ela me deu vida, e agora eu dou minha vida em troca.
Agora sou seu soldado. Sua devotada guerreira.
KOBOLDS ME MORDAM!
ELA É UMA DRUIDA!

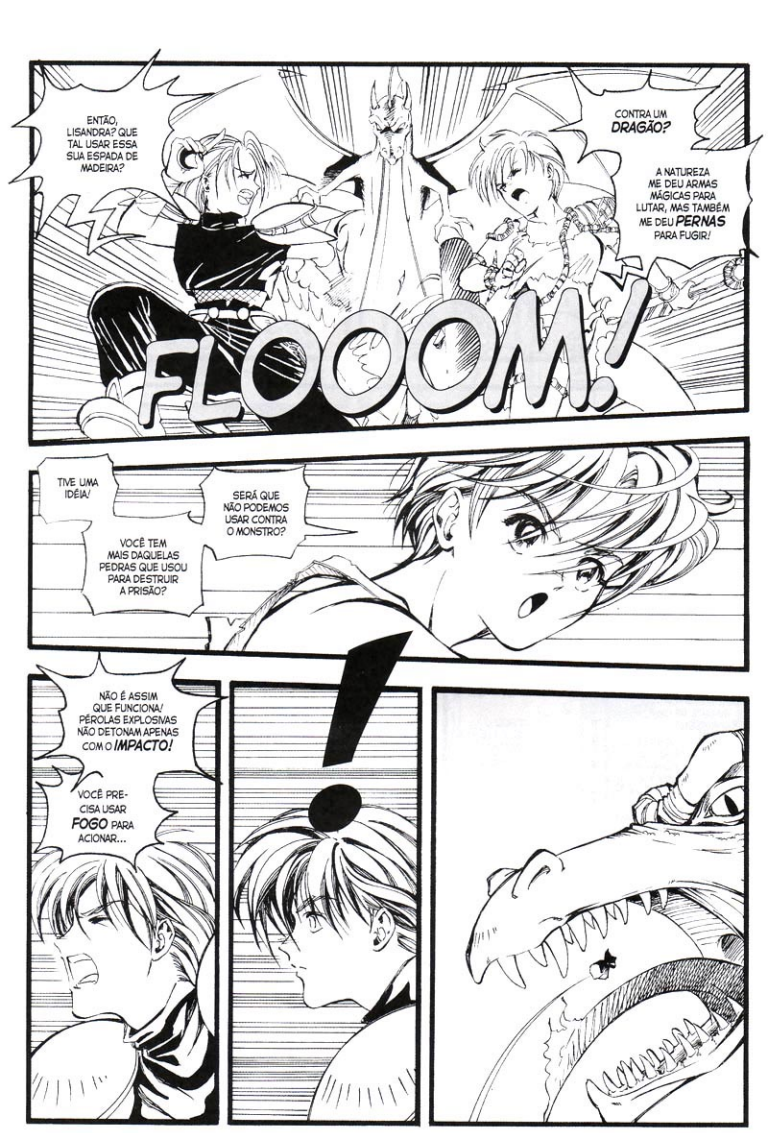
SLASH!
SE QUEREM ME DETER, FILHOS DAS TREVAS...
...NÃO SERÁ SEM *LUTA!*
TONC!

SLARK'S.
UM POVO BESTIAL QUE HABITA RUÍNAS E SUBTERRÂNEOS PARA EMBOSCAR EXPLORADORES.
SÃO MENOS PERIGOSOS DO QUE PARECEM. UM SLARK NÃO PODERIA VENCER UM HUMANO EM COMBATE JUSTO...
...MAS SLARKS NÃO COMBATEM JUSTO.
NNNNNN
ELES EXPLORAM A VANTAGEM DOS NÚMEROS.
UMA VANTAGEM QUE LISANDRA PRETENDE ELIMINAR.
SHOUF!
SHOUF!
SHOUF!
SHOUF!
SHOUF!

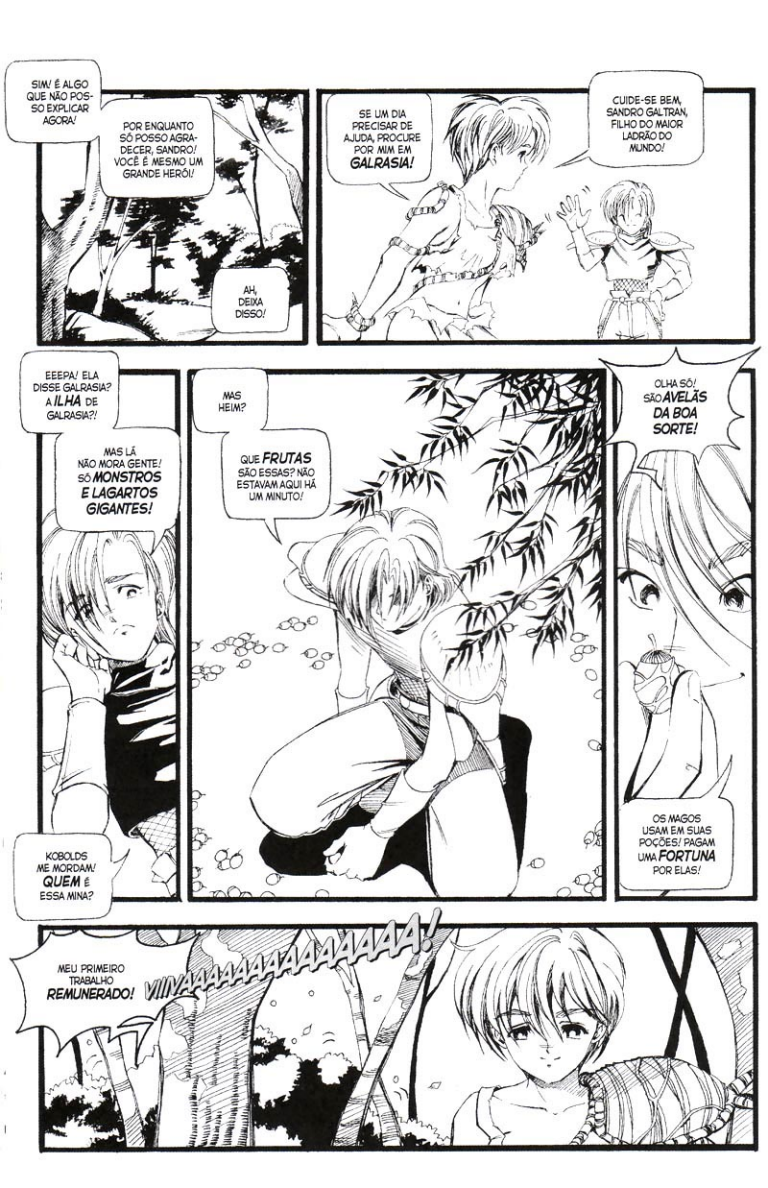
PFF...
PFF...
PFF...
TCHAK!
SABE, POSSO NÃO SER AINDA TÃO BOM QUANTO MEU PAI...
...MAS *PRETENDO* SER UM DIA!
E AGORA QUE SOMOS PARCEIROS, MOÇA, SERÁ QUE EU PODIA SABER SEU *NOME?*
É LISANDRA!
ENGRAÇADO... É A PRIMEIRA VEZ QUE DIGO MEU NOME A OUTRO SER HUMANO!

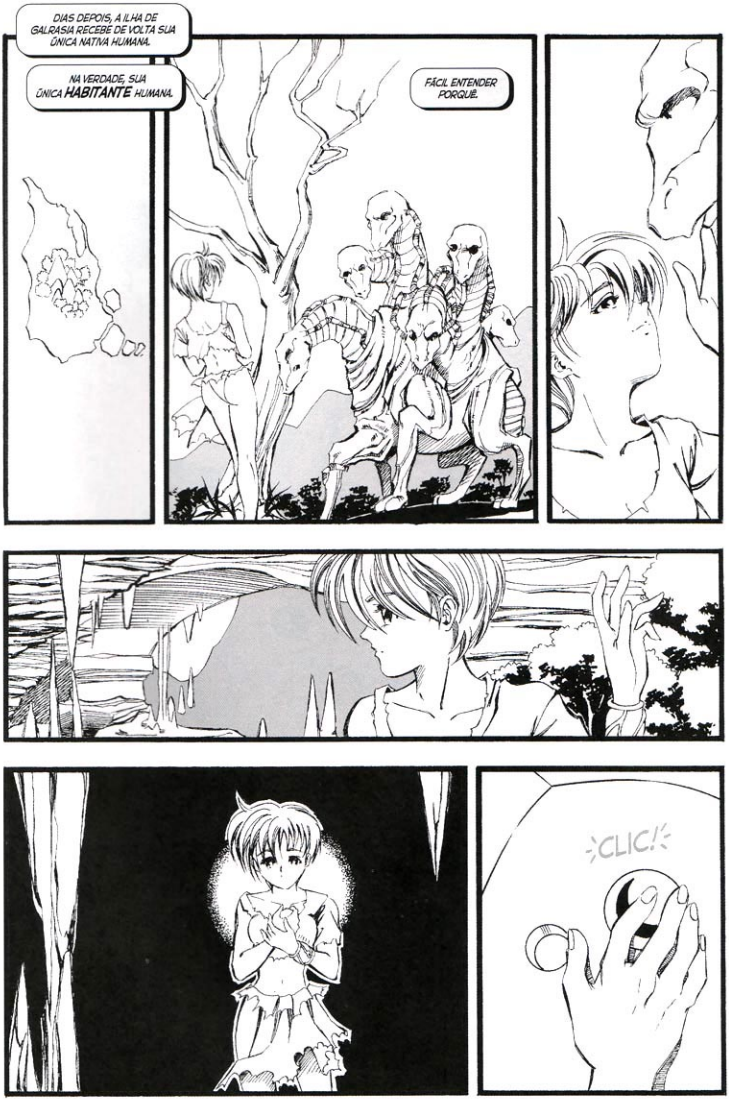
UMA DRUIDA, ENTÃO? ISSO EXPLICA MUITA COISA...
...MAS PORQUE NÃO USOU SEU PODER CONTRA OS GUARDAS, OU PARA FUGIR DA PRISÃO?
SUA CIDADE É MORTA! A DEUSA DA FLORESTA NÃO SE MOSTRA LÁ!
NÃO POSSO INVOCAR MINHAS ARMAS E ARMADURA EM LUGARES ESTÉREIS! SÓ PODERES MENORES...
...COMO AS MAGIAS DE CURA QUE USEI EM VOCÊ APÓS A EXPLOSÃO!
MAGIAS DE CURA?
CLARO! DE QUE OUTRA FORMA EU PODERIA REUNIR SEUS PEDAÇOS?
PEDAÇOS, VOCÊ DISSE?
SANDRO, ALI! PARECE QUE CHEGAMOS À ÚLTIMA CÂMARA!
É ELE! NAXUS DILKAR!
PRESO À FORMA DE UM MONSTRO! COMO DIZ A LENDA!
NAXUS É UM DRAGÃO?!
UM DRAGÃO?!
EU ESPERAVA UM TROLL... UMA GÁRGULA... TALVEZ ATÉ UMA QUIMERA...
MAS UM DRAGÃO?!

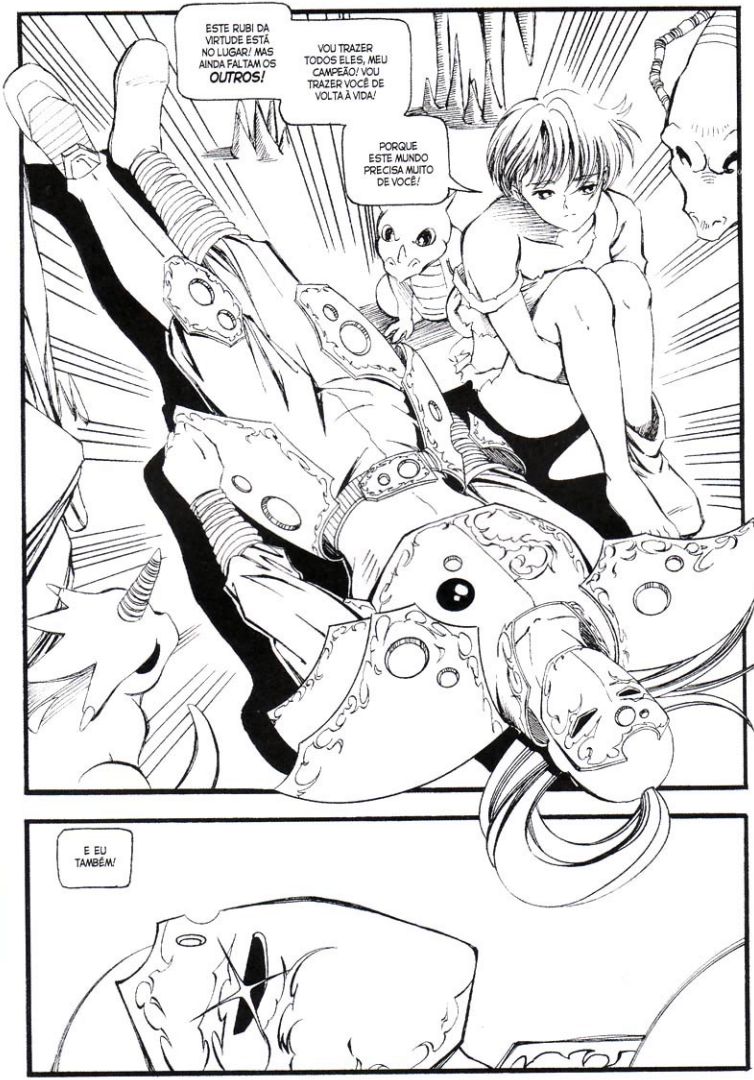
QUER FICAR QUIETO? PENSEI QUE LADRÕES FOSSEM FURTIVOS!
E O QUE MAIS PRECISO DE VOCÊ AGORA, SANDRO, É SEU SILÊNCIO!
:MGFT!:
VEJA! LÁ ESTÁ O RUBI!
UMA PEDRA FORJADA PELOS PRÓPRIOS DEUSES!
SÓ VOCÊ PODE SE APROXIMAR EM SILÊNCIO E PEGAR A GEMA SEM DESPERTAR A FERA!
NÃO ACREDITO QUE TÔ FAZENDO ISSO! DRAGÕES TÊM O SONO MAIS LEVE QUE UMA FOLHA!
ENTÃO TÁ! FUI!
ACHO QUE NEM PAPAI JÁ CONSEGUIU SE APROXIMAR FURTIVAMENTE DE UM DELES!
IH, OLHA SÓ! VOU CONSEGUIR!
PEGUEI O RUBI E ELE NÃO ACORDOU! EU SUPEREI PAPAI!
YES!
FLOASH

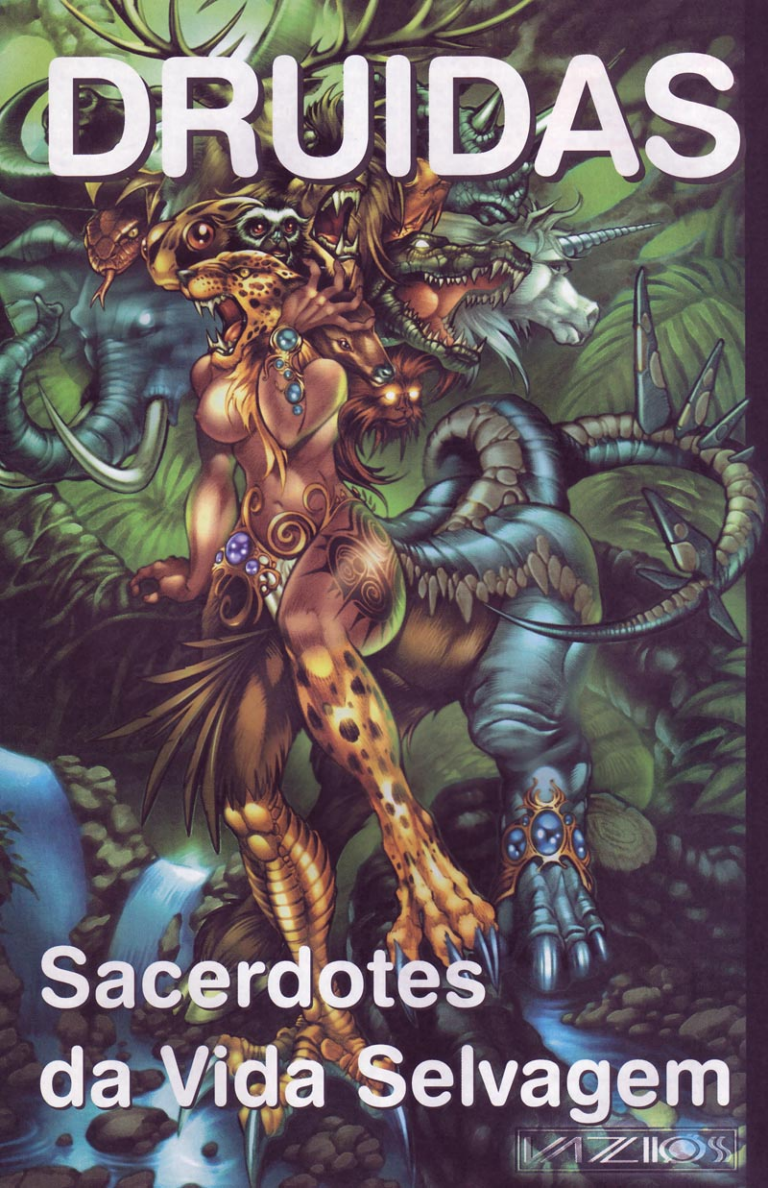

ENTÃO, LISANDRA? QUE TAL USAR ESSA SUA ESPADA DE MADEIRA?
CONTRA UM DRAGÃO?
A NATUREZA ME DEU ARMAS MÁGICAS PARA LUTAR, MAS TAMBÉM ME DEU PERNAS PARA FUGIR!
FLOOOM!
TIVE UMA IDÉIA!
SERÁ QUE NÃO PODEMOS USAR CONTRA O MONSTRO?
VOCÊ TEM MAIS DAQUELAS PEDRAS QUE USOU PARA DESTRUIR A PRISÃO?
NÃO É ASSIM QUE FUNCIONA! PÉROLAS EXPLOSIVAS NÃO DETONAM APENAS COM O IMPACTO!
VOCÊ PRECISA USAR FOGO PARA ACIONAR...
!

KABLOM!
ELE MORREU! ELE MORREU MESMO!
DIRETO NA GOIELA, VOCÊ VIU? QUE DEMAIS!
ESPERA ATÉ EU CONTAR ISSO LÁ NA TAVERNA! AS HISTÓRIAS VÃO CORRER O MUNDO!
OS BARDOS VÃO CANTAR SOBRE MINHAS MÃOS MÁGICAS!
HÃ... SANDRO...
SUA MÃO MÁGICA... BOM...
RUBI? AH, SEI! TOMA!
VOCÊ DISSE QUE PRECISAVA DELE PARA DAR VIDA A ALGUÉM?
HÃ...
SERÁ QUE PODE ME ENTREGAR O RUBI?


SIM! É ALGO QUE NÃO POSSO EXPLICAR AGORA!
POR ENQUANTO SÓ POSSO AGRADECER, SANDRO! VOCÊ É MESMO UM GRANDE HERÓI!
AH, DEIXA DISSO!
SE UM DIA PRECISAR DE AJUDA, PROCURE POR MIM EM GALRASIA!
CUIDE-SE BEM, SANDRO GALTRAN, FILHO DO MAIOR LADRÃO DO MUNDO!
EEEPA! ELA DISSE GALRASIA? A ILHA DE GALRASIA?!
MAS LÁ NÃO MORA GENTE! SÓ MONSTROS E LAGARTOS GIGANTES!
MAS HEIM?
QUE FRUTAS SÃO ESSAS? NÃO ESTAVAM AQUI HÁ UM MINUTO!
OLHA SÓ! SÃO AVELÃS DA BOA SORTE!
OS MAGOS USAM EM SUAS POÇÕES! PAGAM UMA FORTUNA POR ELAS!
KOBOLDS ME MORDAM! QUEM É ESSA MINA?
MEU PRIMEIRO TRABALHO REMUNERADO!
VIIIVAAAAAAAAAAAAAAA!


DIAS DEPOIS, A ILHA DE GALRASIA RECEBE DE VOLTA SUA ÚNICA NATIVA HUMANA.
NA VERDADE, SUA ÚNICA **HABITANTE** HUMANA.
FÁCIL ENTENDER PORQUE.
:CLIC!:


ESTE RUBI DA VIRTUDE ESTÁ NO LUGAR! MAS AINDA FALTAM OS OUTROS!
VOU TRAZER TODOS ELES, MEU CAMPEÃO! VOU TRAZER VOCÊ DE VOLTA À VIDA!
PORQUE ESTE MUNDO PRECISA MUITO DE VOCÊ!
E EU TAMBÉM!


DRUIDAS
Sacerdotes
da Vida Selvagem
VAZIOS

Allihanna: a Deusa da Natureza

Arton é uma terra de muitas crenças e muitos deuses. Centenas e centenas deles, presenças que comandam os destinos do mundo — cada qual com sua legião de devotos. Contudo, embora muito mais poderosos que qualquer mortal, a maioria desses seres são divindades menores e jovens; os deuses verdadeiros, as mais poderosas entidades espirituais de Arton, compõem um seleto panteão de vinte divindades. Entre eles temos Valkaria, deusa da ambição; Keenn, deus da guerra; Khalmyr, deus da justiça... e Allihanna, a deusa da natureza.

Allihanna é a deusa de toda a vida selvagem de Arton. Ela abrange quase todos os cultos bárbaros ligados aos animais: embora cada culto tenha seu próprio deus, representado por um animal diferente, na verdade todos se dirigem a Allihanna. Isso significa que tanto o Deus Macaco da Grande Savana quanto o Urso Dourado das Montanhas Sanguinárias são faces desta deusa, assim com centenas de outros cultos animais de Arton.

Em sua forma pura, Allihanna também é venerada pelos druidas. Embora se refiram a ela como uma mulher, sua verdadeira aparência é de um animal quadrúpede com muitas cabeças, cada uma representando um animal diferente.

Cogitou-se durante muito tempo que o culto a Allihanna foi trazido pelos elfos (seu nome seria uma contração de Allihannatantala, como os elfos se referem a ela). Mas, de acordo com estudos comprovados, a devoção à Deusa da Natureza teve início mesmo entre as primeiras tribos humanas, tornando este talvez o culto mais antigo de Arton. Praticamente todos os habitantes do continente respeitam um ou mais aspectos de Allihanna, mesmo que não conheçam seu nome verdadeiro. Até mesmo goblinóides costumam mostrar certa reverência a ela, tornando-se xamãs (mas não druidas).

O símbolo de Allihanna varia. Para os bárbaros e outros adoradores de animais, seu símbolo corresponde à imagem do respectivo animal. Para os druidas o símbolo costuma ser uma pequena árvore cheia de ramos.

Motivações: Allihanna é a protetora dos animais e recursos naturais de Arton. Ela reconhece que parte deles precisa ser consumida pelo bem dos humanos e outras raças, mas não tolera abusos. Para ela, as civilizações de Arton perderam a pureza de outrora, hoje encontrada apenas entre os povos bárbaros, os principais protegidos da Deusa.

Outros Nomes: Allihannatantala, entre os elfos; Mãe Natureza ou apenas Deusa entre druidas; Deus Macaco, o Grande Leão, o Urso Dourado, a Mãe Águia e centenas de outros entre tribos bárbaras.

Avatar: um avatar é a forma que um deus utiliza quando caminha sobre o mundo dos mortais. Quando se manifesta, Allihanna costuma assumir a forma do exemplar mais belo de um animal venerado na região. Em alguns casos prefere a forma de uma fada ou fauno, principalmente ao lidar com aventureiros ou druidas.

Os Servos de Allihanna

Descrição: os servos da deusa Allihanna dividem-se em dois tipos: druidas e clérigos. Na verdade são poucas as diferenças entre eles, ambos são sacerdotes devotados à proteção dos animais e da vida selvagem. Normalmente os clérigos vivem em pequenas comunidades ou tribos, como xamãs, pregando a harmonia com a Mãe Natureza; já os druidas são mais reclusos, guerreiros solitários que protegem uma área selvagem. Mas existem exceções em ambos os casos.

Sejam clérigos ou druidas, boa parte dos servos de Allihanna prefere o isolamento à vida nas grandes cidades. Embora não seja a deusa principal desta raça, é muito comum encontrar elfos que tenham se tornado clérigos de Allihanna — especialmente em Lamnor, onde eles tentam proteger as áreas selvagens contra

O Mundo de TORMENTA

O mundo de Arton e os sacerdotes e druidas de Allihanna fazem parte de **Tormenta**, um mundo de fantasia medieval para jogos de RPG.

O livro básico **Tormenta** acompanha a revista Dragão Brasil #50, edição especial comemorativa. Você pode encontrá-la em bancas de jornais, lojas e livrarias especializadas em RPG, ou através de pedidos diretamente à Trama Editorial pelos fones (011) 829-0591 ou 829-6264

As revistas Dragão Brasil #52 e #53 trazem mais informações sobre os outros deuses de Arton. Nos próximos números da revista **Holy Avenger** você também vai encontrar mais material de campanha sobre **Tormenta** para jogos de RPG.

Sistemas de Jogo

AD&D

Para jogar **AD&D, Advanced Dungeons & Dragons™**, você vai precisar dos três livros básicos deste jogo: **Livro do Jogador, Livro do Mestre** e **Livro dos Monstros**. Todos podem ser encontrados em lojas e livrarias especializadas em RPG.

GURPS

Para jogar **GURPS, Generic Universal RolePlay System™**, você vai precisar dos livros **GURPS Módulo Básico** ou **Mini GURPS**. Os suplementos **GURPS Fantasy** e **GURPS Magia** também são exigidos. Todos podem ser encontrados em lojas e livrarias especializadas em RPG.

3D&T

Para jogar **3D&T, Defensores de Tóquio 3ª Edição™**, você vai precisar de uma ou mais revistas **Dragão Brasil Especial 3D&T** (Street Fighter Zero 3™, Mortal Kombat 4™, Darkstalkers™ e outras). Elas podem ser encontradas nas bancas de jornais, em lojas e livrarias especializadas em RPG, ou através de pedidos diretamente à Trama Editorial pelos fones (011) 829-0591 ou 829-6264.

a dominação goblinóide.

Outra diferença é que os druidas, sejam benevolentes ou malignos, são muito mais fiéis à sua ordem e seguem uma hierarquia rígida. Em todo o continente artoniano existem apenas nove druidas verdadeiros, três arquidruidas e um Grande Druida, sumo-sacerdote de Allihanna. O mesmo vale para o continente de Arton-sul, ou Lamnor — mas naquela região os druidas travam duras batalhas para proteger as florestas contra a Aliança Negra dos goblinóides. Acima de todos eles havia o Venerável Galron, mas há muitos séculos ele não é visto no mundo; dizem as lendas que ele morreu, e seu corpo deu origem à Ilha de Galrasia.

Poderes Garantidos: druidas e clérigos de Allihanna podem falar com os animais livremente. Nem sempre a compreensão é completa — tudo depende da inteligência do próprio animal. Esta habilidade também pode funcionar com certos tipos de monstros "naturais", como dinossauros, grifos e lagartos-gigantes; mas não com mortos-vivos, golens, demônios e outros.

Um servo de Allihanna jamais se perde em lugares selvagens (exceto desertos e geleiras), sempre sabendo em que direção fica o Norte.

Algumas vezes a Deusa pode presentear seus servos com poderes únicos. Lisandra, a jovem druida de Galrasia, consegue criar uma armadura e armas mágicas de madeira e espinhos. Até onde se sabe, ela é a única capaz disso.

Obrigações e Restrições: durante seu treinamento, para conseguir a comunhão com a Deusa, um servo de Allianna deve passar pelo menos quatro anos isolado em alguma região selvagem, sobrevivendo apenas com seus próprios esforços. Só então, ao retornar, ele pode receber seu símbolo sagrado. Os principais lugares escolhidos para este teste são as Montanhas Sanguinárias e a Ilha de Galrasia, os pontos mais selvagens de Arton.

Servos de Allihanna não podem usar armaduras de metal ou armas cortantes. Armaduras de couro são permitidas somente se foram feitas com o couro de animais que tiveram morte natural. A morte de animais selvagens só é permitida para sobreviver ou em defesa própria. Antes de entrar em uma floresta ou região selvagem, um servo de Allihanna faz um gesto vertical na altura do coração: é o modo como eles pedem permissão à Deusa para entrar em sua morada.

Druidas e clérigos da Deusa não conseguem descansar em cidades (eles não recuperam Fadiga ou Pontos de Vida, não podem renovar suas magias e coisas assim); por isso eles sempre preferem o relento a um quarto de estalagem.

Advanced Dungeons & Dragons

Clérigos: no mundo de Arton, os clérigos de Allihanna são sacerdotes de um mito específico (Livro do Jogador, pág. 49). Eles seguem todas as regras normais para sacerdotes, com as seguintes exceções: clérigos de Allihanna não podem usar armaduras de metal ou armas cortantes, apenas armaduras de couro. Eles não podem matar animais silvestres, nem permitir que outros o façam, exceto para comer ou em defesa própria. E também não podem renovar suas magias divinas quando dormem em casas, vilas ou cidades.

Druidas: em **AD&D**, um druida é considerado um sacerdote de um mito específico — nem todos os clérigos de Arton são sacerdotes de Allihanna, mas todos os druidas são. Os druidas de Allihanna obedecem às regras normais para druidas, com algumas exceções: além de humanos e meio-elfos, também são permitidas as raças dos elfos, dríades, halflings, homens-lagarto (incluindo antropossauros, trogloditas e outros povos sauróides), ceutauros e sátiros. Quase todas essas raças podem ser encontradas no livro **The Complete Book of Humanoids.**

Não há limite de nível de experiência que estas raças podem atingir como druidas — exceto pelos limites geográficos: no continente artoniano há apenas nove druidas verdadeiros (12º nível), três arquidruidas (13º nível) e um Grande Druida (14º nível), sendo proibida a existência de personagens jogadores acima

de 11º nível. O mesmo vale para Arton-sul. Galron, o Venerável, era um druida de 15º nível antes de desaparecer.

Druidas de Allihanna NÃO precisam ter tendência neutra; aparentemente, a deusa não se importa com isso. Eles podem ser bondosos ou malignos, leais ou caóticos, desde que cumpram seus votos de proteção à natureza (Lisandra é uma druida de tendência boa e leal; e existem druidas extremamente malignos, capazes de dizimar famílias inteiras que apenas buscam abrigo em suas florestas). Além das armas normalmente permitidas (clava, foice, dardo, lança, adaga, cimitarra, funda e cajado), druidas de Allihanna podem usar qualquer outro tipo de arma — desde que seja feita de osso ou madeira. Além disso, em Arton, o Carisma mínimo necessário para ser druida é 12, não 15.

Sacerdotes de Allihanna, sejam clérigos ou druidas, nunca podem ser multiclasse (mas podem ser classe dupla). Eles também não podem adotar kits de personagem, como aqueles mostrados nos livros **The Complete Priests' Handbook** e **The Complete Druid's Handbook.**

GURPS

Não existe em **GURPS** nenhuma diferença entre um clérigo da natureza e um druida — ambos são sacerdotes da deusa Allihanna. O personagem deve pagar 10 pontos pela vantagem Clericato (Módulo Básico, pág. 19). Com isso ele recebe os Poderes Garantidos (falar com animais, jamais se perder em áreas selvagens) e também acesso a uma única Escola de magia. Pagando mais pontos ele pode ter acesso a mais escolas: 12 pontos por duas escolas, e 15 pontos por três, o máximo permitido. Ao contrário de Aptidão Mágica, Clericato não concede nenhum bônus no NH com mágicas. Mais detalhes sobre magia clerical podem ser encontrados no livro **GURPS Magia.**

As Escolas devem ser escolhidas entre as seguintes: Mágicas sobre Animais, de Controle do Corpo, para Comunicação e Empatia, Mágicas Elementais, Sobre Alimentos, de Cura, sobre Plantas, de Proteção e Advertência. Outras Escolas também podem ser escolhidas, mas neste caso o Mestre pode exigir um custo de 5 a 10 pontos por Antecedente Incomum. Sacerdotes de Allihanna NÃO podem comprar a vantagem Aptidão Mágica.

Um servo de Allihanna NÃO pode comprar desvantagens que sejam parecidas com seus Deveres e Obrigações. Não são perrmitidas, por exemplo, coisas como Voto: Proteger a Natureza; ou então Peculiaridade: fazer um sinal antes de entrar em uma floresta. Como ele já possui essas desvantagens automaticamente, não pode ganhar pontos com elas.

Se um clérigo ou druida violar suas Obrigações e Restrições, perderá seus Poderes Garantidos e também suas magias durante um período determinado pelo Mestre (normalmente 1d semanas).

Defensores de Tóquio 3ª Edição

Em **3D&T** também não há diferença real entre um clérigo da natureza e um druida. Clericato é uma Vantagem de 2 pontos. Com ela o personagem recebe os Poderes Garantidos e também 1 ponto de Focus à sua escolha, mas também deve cumprir as Obrigações e Restrições.

Quando as Obrigações e Restrições implicam em alguma Desvantagem (Devoção, Código de Honra...), o personagem NÃO ganha pontos por elas, nem pode comprá-las separadamente. Então, um clérigo ou druida de Allihanna — que sempre deve proteger as florestas e animais — não poderia possuir Devoção: proteger as florestas e animais, por exemplo.

Ao violar qualquer de suas Obrigações e Restrições durante o jogo, o clérigo ou druida perderá seus Poderes Garantidos e suas magias durante um período determinado pelo Mestre.

Códigos de Honra

Embora não possam ter nenhum Código de Honra ligado às suas Obrigações e Restrições, druidas e clérigos de **3D&T** podem adotar uma série de outros Códigos:

Código de Combate: nunca usar armas superiores às armas do oponente (você não pode usar Poder de Fogo contra inimigos que não possuem nenhum PdF), nem atacar oponentes caídos ou em desvantagem numérica.

Código de Área: nunca lutar em áreas urbanas ou rurais/selvagens (escolha uma das duas).

Código dos Heróis: sempre cumprir sua palavra, sempre proteger qualquer pessoa ou criatura mais fraca que você, e jamais recusar um pedido de ajuda.

Código da Honestidade: nunca roubar, trapacear, mentir ou desobedecer as leis locais, nem permitir que seus companheiros o façam.

Código do Caçador: nunca matar filhotes ou fêmeas grávidas de qualquer espécie. Nunca abandonar uma caça abatida. Sempre escolher como oponente a criatura mais perigosa que esteja por perto.

Você pode coletar até quatro itens e formar um grande Código de Honra, que contaria como uma única Desvantagem, no valor total de -4 pontos.

DRAGÃO BRASIL APRESENTA:

HOLY avenger

TRAMA

ANO 1 - NÚMERO 2 - R$ 2,00

cassaro

awano

reis

O Elenco

Lisandra
Uma jovem, druida, capaz de criar uma armadura e armas mágicas de madeira e espinhos

Sandro
Filho de um grande ladrão aventureiro, ele tenta seguir os passos do pai... mas sem muito sucesso!

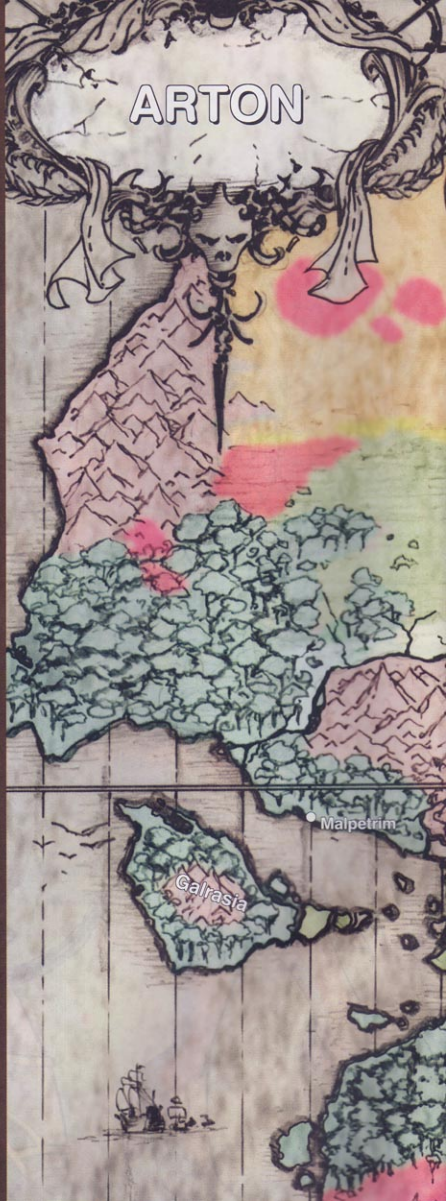
Até Agora...

Abandonando a ilha pré-histórica de Galrasia pela primeira vez, Lisandra vai até Valkaria, a maior metrópole de Arton, à procura do famoso aventureiro Galtran. Um trágico mal-entendido levou à morte de seu companheiro lobo e sua prisão.

Lisandra foi encontrada e resgatada por alguém que dizia ser Galtran, mas que na verdade era seu filho Sandro. Juntos eles invadiram o Palácio de Naxus Dilkar, onde derrotaram o dragão que guardava o Rubi da Virtude.

Agradecida, Lisandra retornou a Galrasia com a gema. Lá ela abriga o corpo do Paladino, o mais poderoso herói de Arton, há tempos desaparecido.

O Rubi da Virtude que Lisandra conseguiu é apenas uma das vinte pedras necessárias para trazê-lo de volta à vida...



PARTE 2

A Maior Maga do Mundo

HOLY avenger

Criação
MARCELO CASSARO
ROGERIO SALADINO
J.M.TREVISAN

Roteiro
MARCELO CASSARO

Desenho e Arte-Final
ERICA AWANO

Cores
RODRIGO REIS

DIRETOR
Ruy Pereira

EDITOR
Marcelo Cassaro

CONTATO
Lourdes Maurício

DIAGRAMAÇÃO
Dawis Roos
Márcia Braga

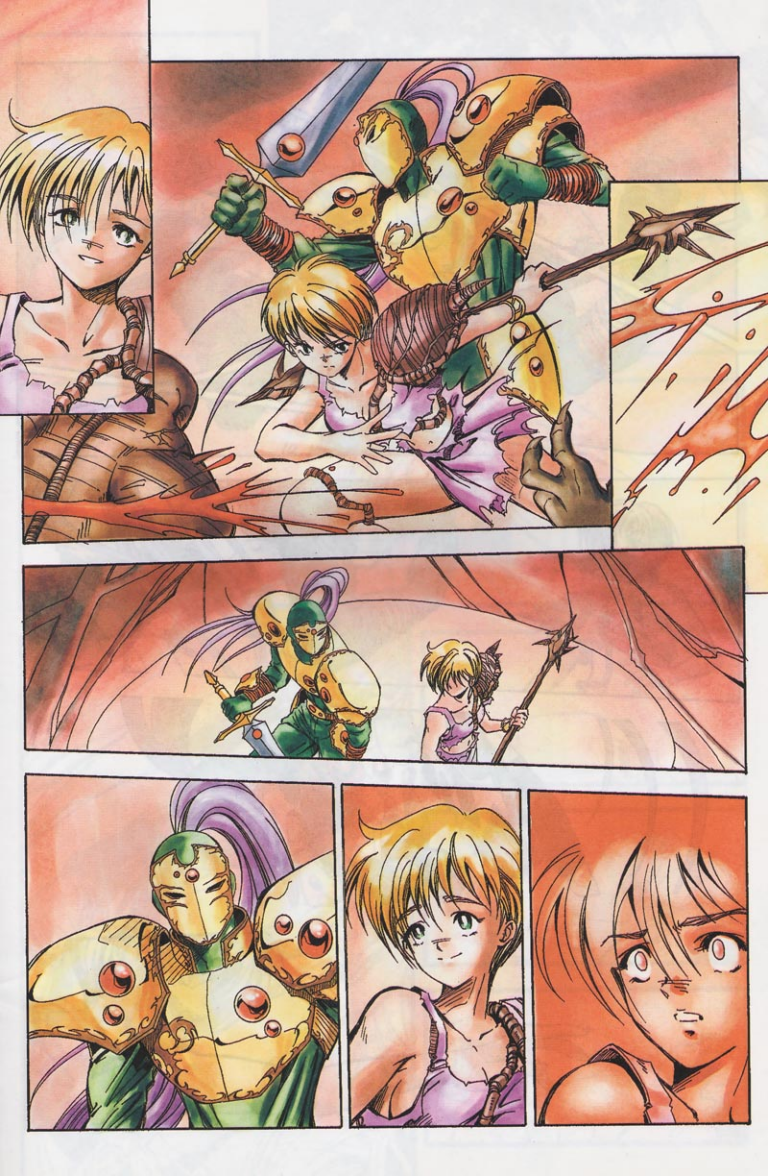
HOLY AVENGER é uma publicação da Trama Editorial Ltda.

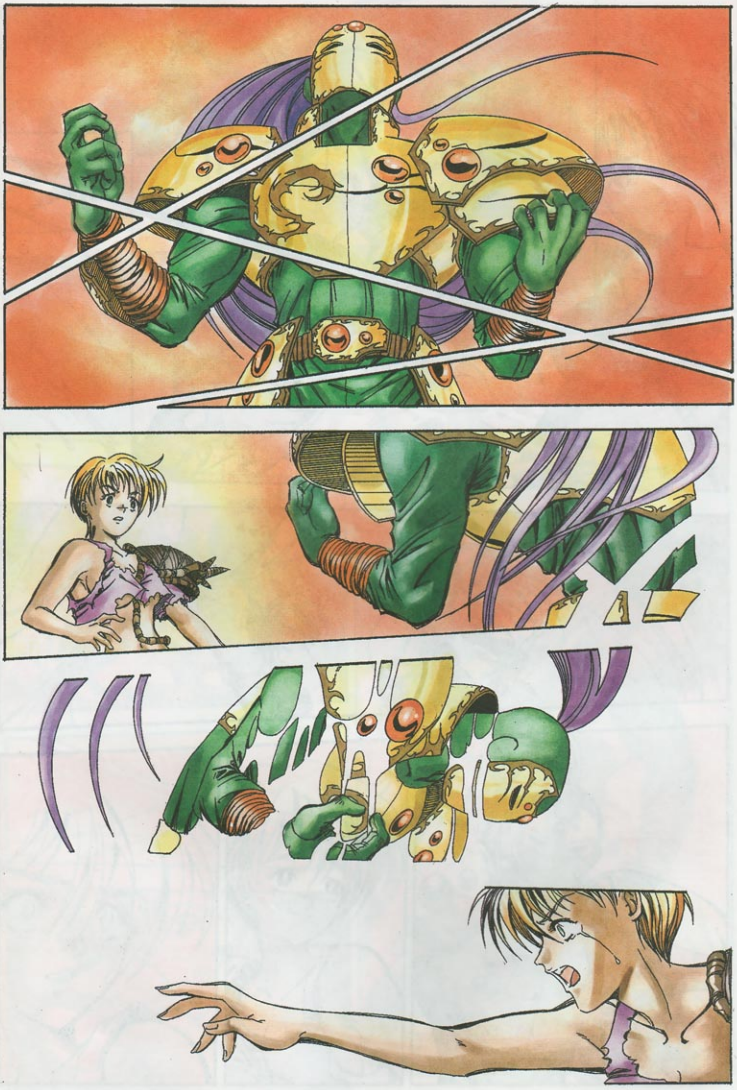
Administração, redação, assinaturas e publicidade:
R. Comendador Miguel Calfat, 421, 04537-081, SP/SP. Telefax (011) 829-1159/829-2266.
dragaobrasil@nw.com.br

Distribuição exclusiva para todo o Brasil:
DINAP - Distribuidora Nacional de Publicações

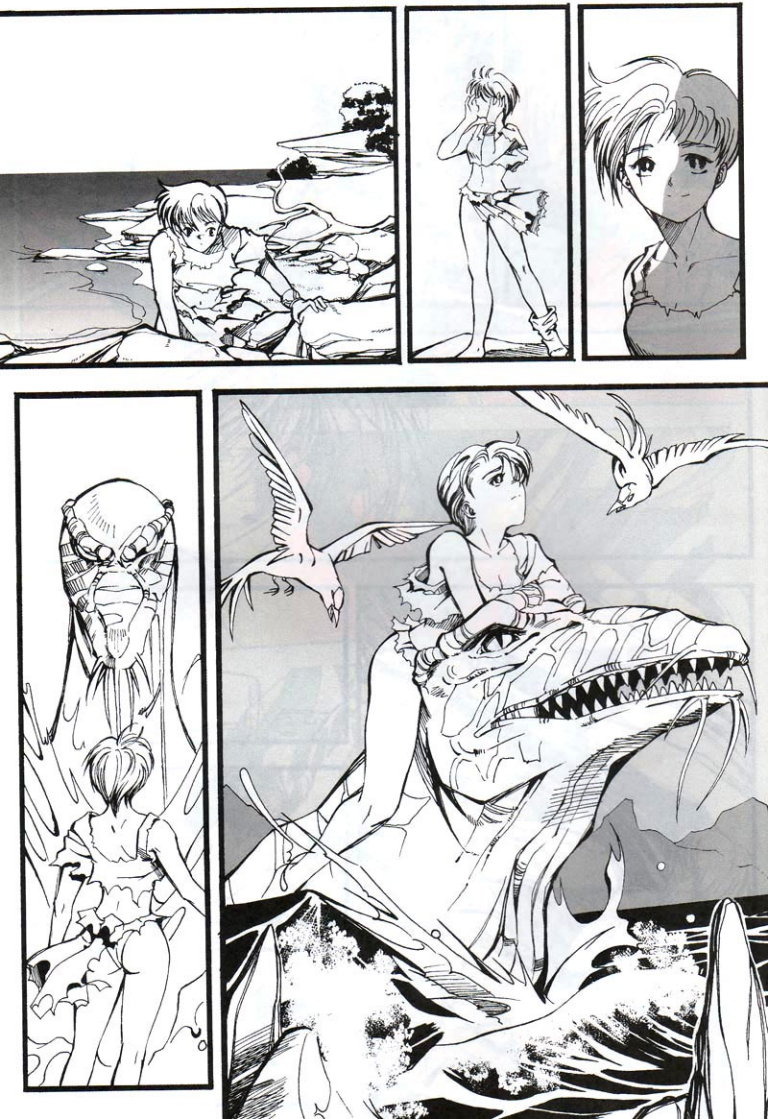
Impressão e acabamento: SIG.

AD&D™ TSR Inc. GURPS™ Steve Jackson Games Inc. 3D&T™ Trama Editorial Ltda.

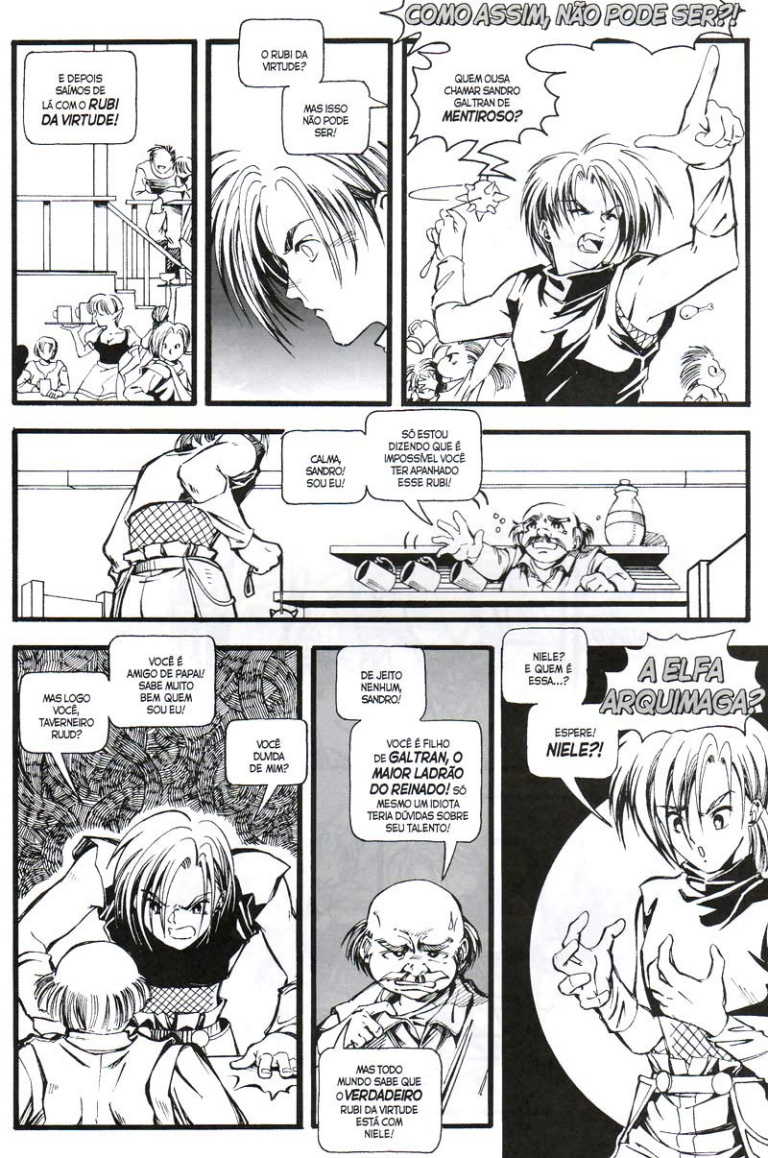


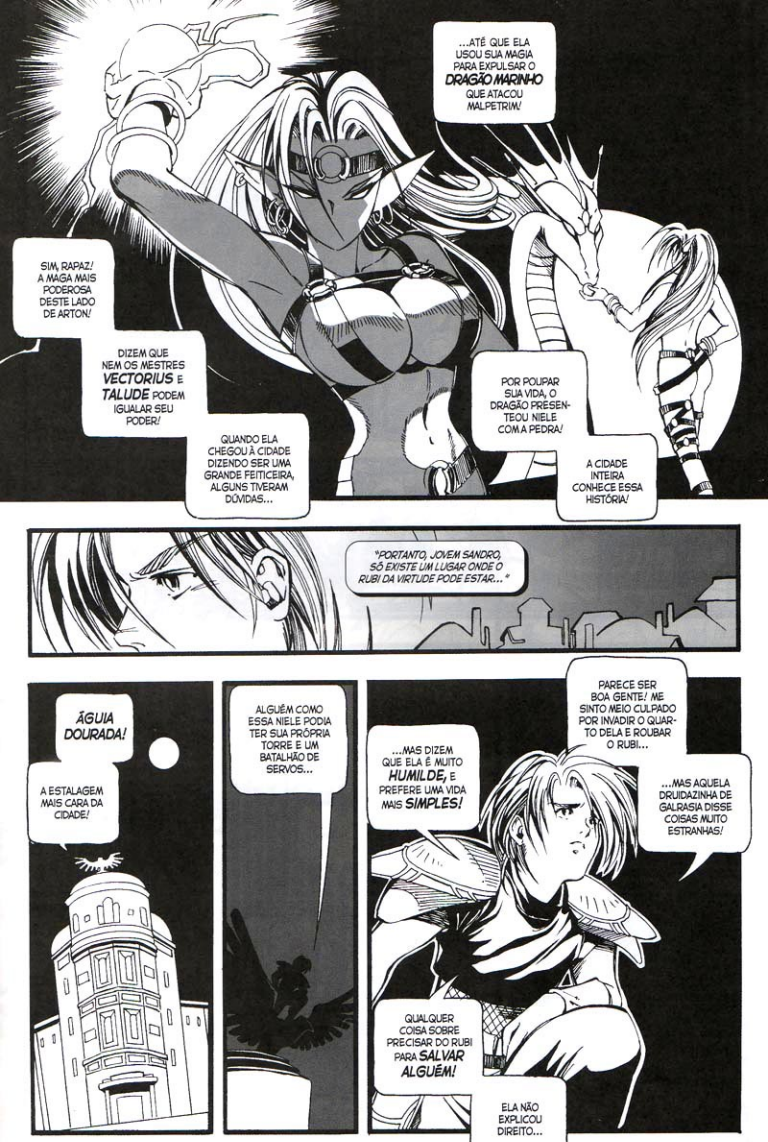


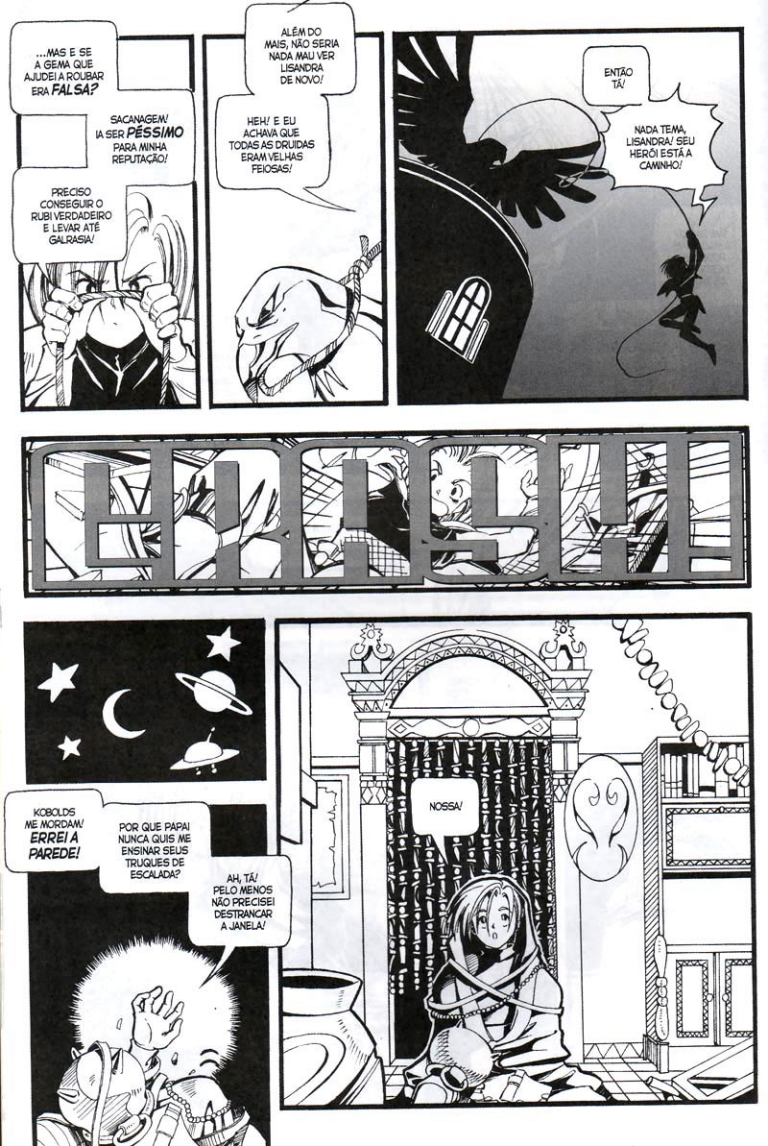
NÃO!



MUITO ALÉM DA ILHA DE GALRASIA, DEPOIS DO MAR NEGRO, ESTÁ O CONTINENTE DE ARTON.
EM SUA COSTA SUDOESTE FICA A CIDADE DE MALPETRIM.
Mar Negro
Malpetrim
Galrasia
TRADICIONAL PONTO DE ENCONTRO ENTRE CAÇADORES DE RECOMPENSA, HERÓIS, AVENTUREIROS, PIRATAS...
...E LADRÕES. ESPECIALMENTE LADRÕES.
FOI PORRETA!
Estalagem do Macaco Caolho
EMPALHADO
ENTÃO A MOÇA FEZ UMA PRECE E ZOUF! AS RAÍZES SAÍRAM DO CHÃO E FIZERAM UMA ARMADURA!
AÍ ENTRAMOS NO PALÁCIO DE NAXUS DILKAR! AQUELE ONDE NINGUÉM TEM CORAGEM DE ENTRAR!
UNS BICHOS DESCERAM DO TETO E ZÁS! ELA FEZ TODOS EM PEDACINHOS COM SUA ESPADA!
MAS TEVE UM QUE ELA NÃO VIU! IA PEGÁ-LA PELAS COSTAS!
ENTÃO EU CHEGUEI E ZOUFT! ESTOUREI A CABEÇA DELE!
MAS ISSO FOI ANTES DE ENCONTRAR O DRAGÃO! É ISSO MESMO, EU FALEI DRAGÃO!
DAQUELES COM ASAS!
TENTEI ANDAR SORRATEIRO, MAS O DRAGÃO DEVE TER USADO MAGIA PARA ME PERCEBER!
ENTÃO, QUANDO O BICHO TENTOU CUSPIR SUAS CHAMAS...
BLOM! ESTOUREI A CABEÇA DELE TAMBÉM!


COMO ASSIM, NÃO PODE SER?!
E DEPOIS SAÍMOS DE LÁ COM O RUBI DA VIRTUDE!
O RUBI DA VIRTUDE?
MAS ISSO NÃO PODE SER!
QUEM OUSA CHAMAR SANDRO GALTRAN DE MENTIROSO?
CALMA, SANDRO! SOU EU!
SÓ ESTOU DIZENDO QUE É IMPOSSÍVEL VOCÊ TER APANHADO ESSE RUBI!
MAS LOGO VOCÊ, TAVERNEIRO RUUD?
VOCÊ É AMIGO DE PAPAI! SABE MUITO BEM QUEM SOU EU!
VOCÊ DUVIDA DE MIM?
DE JEITO NENHUM, SANDRO!
VOCÊ É FILHO DE GALTRAN, O MAIOR LADRÃO DO REINADO! SÓ MESMO UM IDIOTA TERIA DÚVIDAS SOBRE SEU TALENTO!
MAS TODO MUNDO SABE QUE O VERDADEIRO RUBI DA VIRTUDE ESTÁ COM NIELE!
NIELE? E QUEM É ESSA...?
A ELFA ARQUIMAGA?
ESPERE! NIELE?!

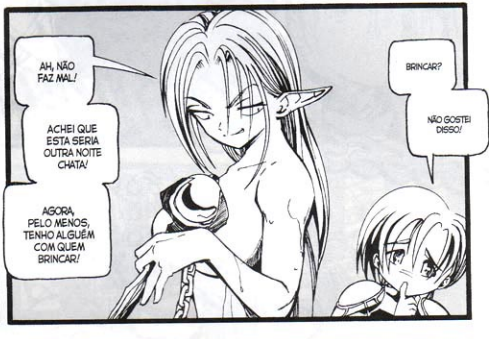

...ATÉ QUE ELA USOU SUA MAGIA PARA EXPULSAR O DRAGÃO MARINHO QUE ATACOU MALPETRIM!
SIM, RAPAZ! A MAGA MAIS PODEROSA DESTE LADO DE ARTON!
DIZEM QUE NEM OS MESTRES VECTORIUS E TALUDE PODEM IGUALAR SEU PODER!
QUANDO ELA CHEGOU À CIDADE DIZENDO SER UMA GRANDE FEITICEIRA, ALGUNS TIVERAM DÚVIDAS...
POR POUPAR SUA VIDA, O DRAGÃO PRESENTEOU NIELE COM A PEDRA!
A CIDADE INTEIRA CONHECE ESSA HISTÓRIA!
"PORTANTO, JOVEM SANDRO, SÓ EXISTE UM LUGAR ONDE O RUBI DA VIRTUDE PODE ESTAR..."
ÁGUIA DOURADA!
A ESTALAGEM MAIS CARA DA CIDADE!
ALGUÉM COMO ESSA NIELE PODIA TER SUA PRÓPRIA TORRE E UM BATALHÃO DE SERVOS...
...MAS DIZEM QUE ELA É MUITO HUMILDE, E PREFERE UMA VIDA MAIS SIMPLES!
PARECE SER BOA GENTE! ME SINTO MEIO CULPADO POR INVADIR O QUARTO DELA E ROUBAR O RUBI...
...MAS AQUELA DRUIDAZINHA DE GALRASIA DISSE COISAS MUITO ESTRANHAS!
QUALQUER COISA SOBRE PRECISAR DO RUBI PARA SALVAR ALGUÉM!
ELA NÃO EXPLICOU DIREITO...


...MAS E SE A GEMA QUE AJUDEI A ROUBAR ERA FALSA?
SACANAGEM! IA SER PÉSSIMO PARA MINHA REPUTAÇÃO!
PRECISO CONSEGUIR O RUBI VERDADEIRO E LEVAR ATÉ GALRASIA!
ALÉM DO MAIS, NÃO SERIA NADA MAU VER LISANDRA DE NOVO!
HEH! E EU ACHAVA QUE TODAS AS DRUIDAS ERAM VELHAS FEIOSAS!
ENTÃO TÁ!
NADA TEMA, LISANDRA! SEU HERÓI ESTÁ A CAMINHO!
BRASH!
KOBOLDS ME MORDAM! ERREI A PAREDE!
POR QUE PAPAI NUNCA QUIS ME ENSINAR SEUS TRUQUES DE ESCALADA?
AH, TÁ! PELO MENOS NÃO PRECISEI DESTRANCAR A JANELA!
NOSSA!

NENHUMA ARMADILHA MÁGICA! ACHO QUE TIVE SORTE!
A MAGA DEVE ESTAR FORA! NINGUÉM VEIO CHECAR O BARULHO DA JANELA!
E POR FALAR EM BARULHO...
...QUE RUÍDO É ESSE? ATÉ PARECE UMA CACHOEIRA!
MAS COMO ALGUÉM PODE TER UMA CACHOEIRA DENTRO DE...?
SSSSSSSSSSSHHHHHHHHHHHHH
SSSSSSSSSSSHHHHHHHHHHHHH

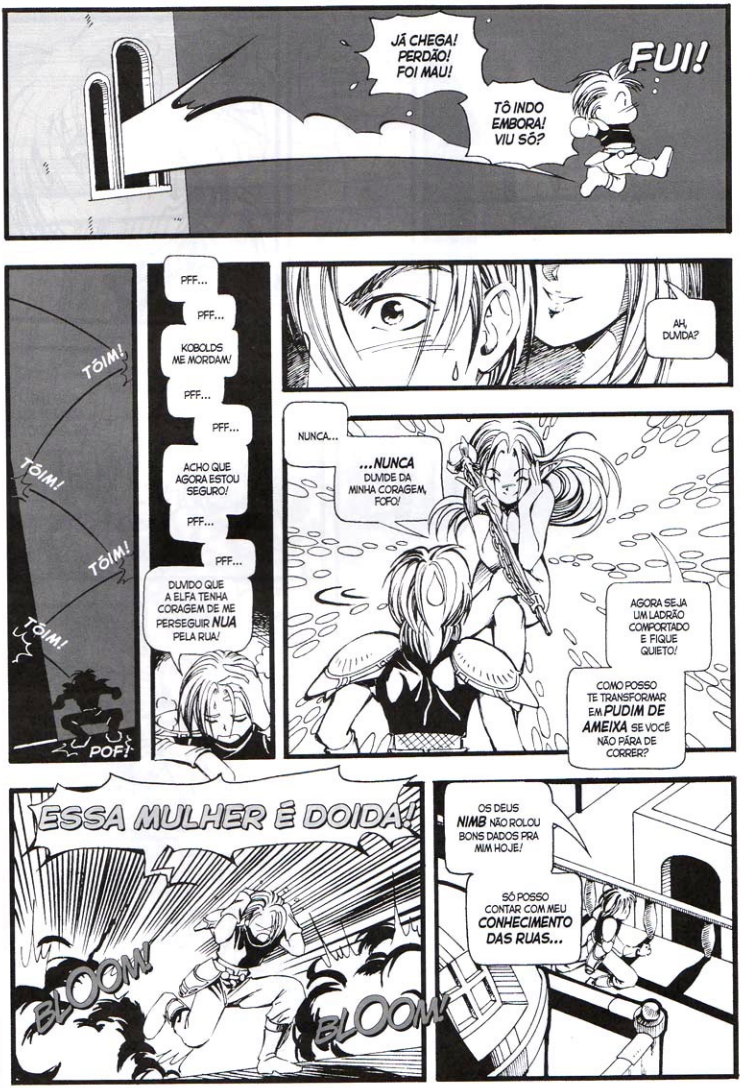
UM LADRÃO

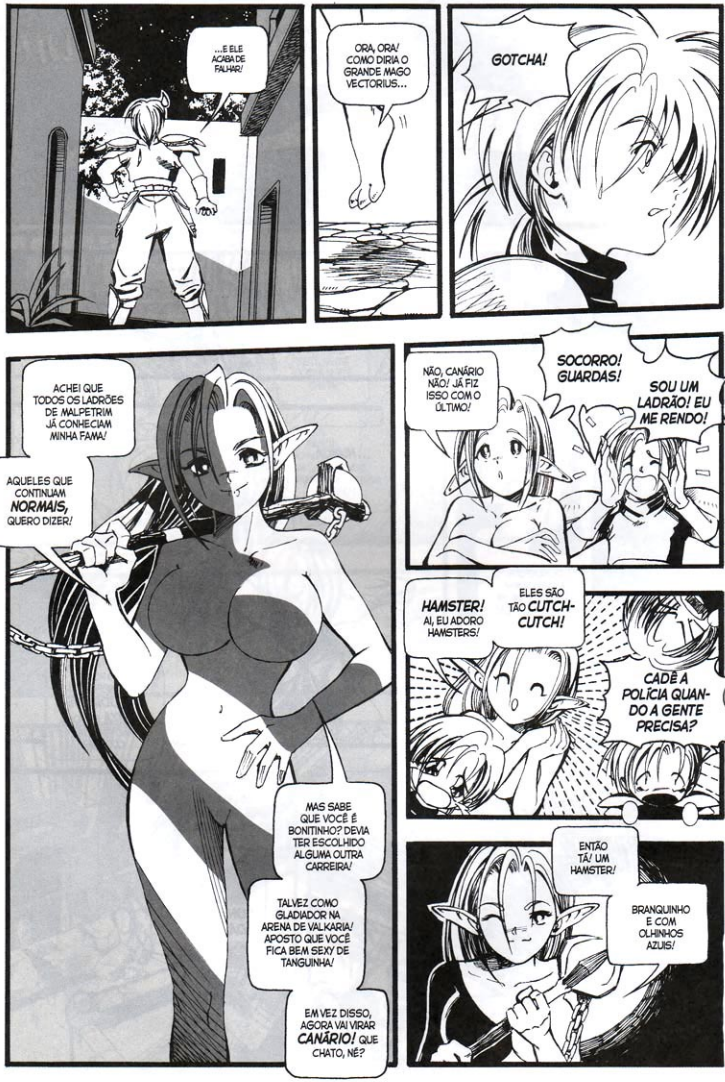
VOCÊS NUNCA DESISTEM DE TENTAR ME ROUBAR?
E SEMPRE NO MEIO DO MEU BANHO? ATÉ PARECE QUE FAZEM DE PROPÓSITO!
NÃO SABEM COMO É DIFÍCIL INVOCAR ESTA MAGIA DE CHUVA QUENTE?


AH, NÃO FAZ MAL!
ACHEI QUE ESTA SERIA OUTRA NOITE CHATA!
AGORA, PELO MENOS, TENHO ALGUÉM COM QUEM BRINCAR!
BRINCAR?
NÃO GOSTEI DISSO!

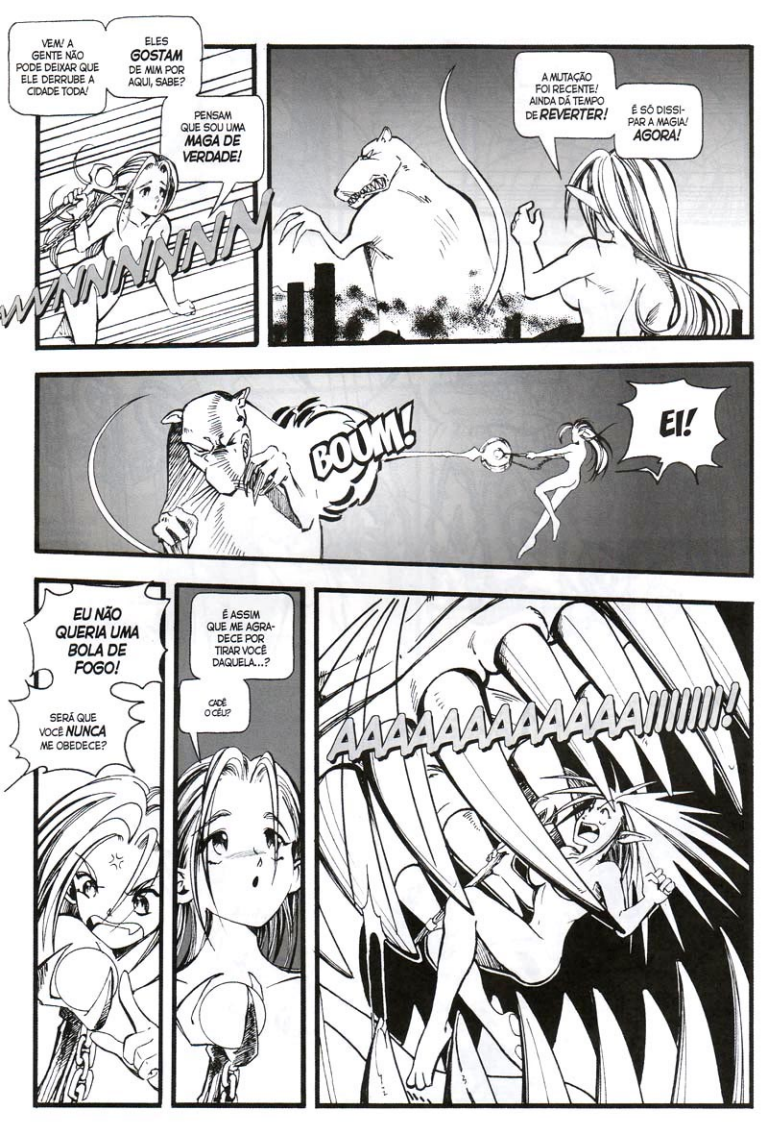
FZOKK!

BLOOM!
YIKES!


JÁ CHEGA! PERDÃO! FOI MAU!
FUI!
TÔ INDO EMBORA! VIU SÔ?
TÔIM!
TÔIM!
TÔIM!
TÔIM!
POF!
PFF...
PFF...
KOBOLDS ME MORDAM!
PFF...
PFF...
ACHO QUE AGORA ESTOU SEGURO!
PFF...
PFF...
DUVIDO QUE A ELFA TENHA CORAGEM DE ME PERSEGUIR NUA PELA RUA!
AH, DUVIDA?
NUNCA...
...NUNCA DUVIDE DA MINHA CORAGEM, FOFO!
AGORA SEJA UM LADRÃO COMPORTADO E FIQUE QUIETO!
COMO POSSO TE TRANSFORMAR EM PUDIM DE AMEIXA SE VOCÊ NÃO PÁRA DE CORRER?
ESSA MULHER É DOIDA!
BLOOM!
BLOOM!
OS DEUS NIMB NÃO ROLOU BONS DADOS PRA MIM HOJE!
SÓ POSSO CONTAR COM MEU CONHECIMENTO DAS RUAS...

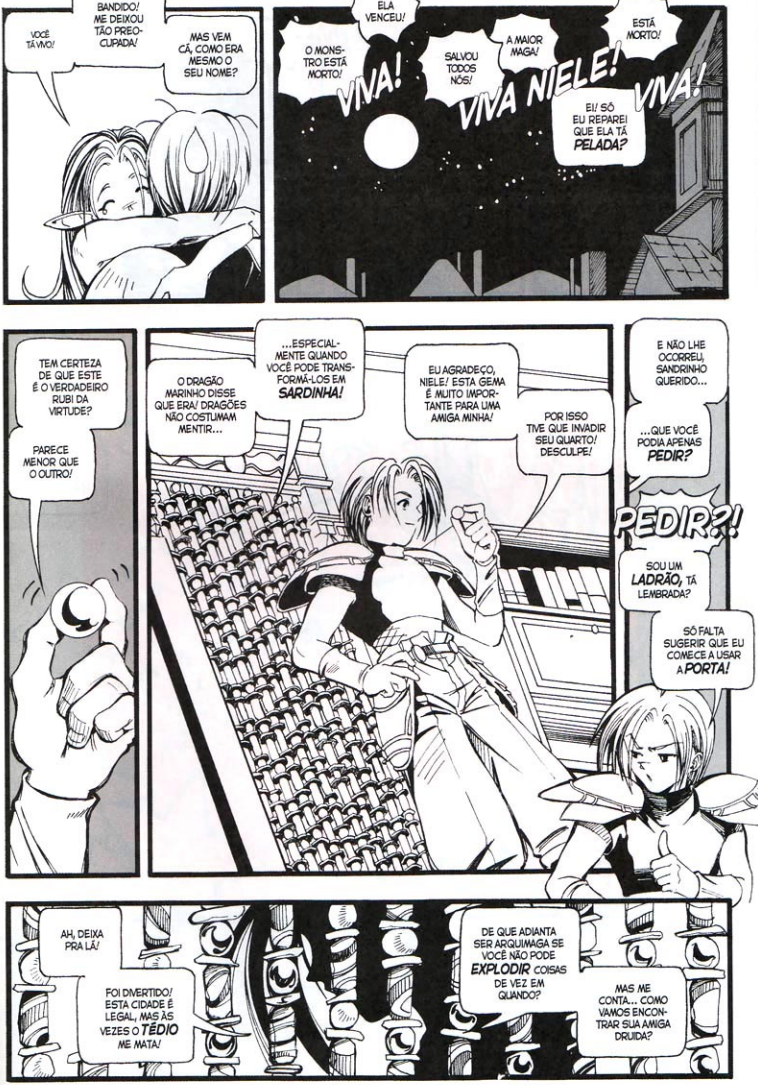

...E ELE ACABA DE FALHAR!
ORA, ORA! COMO DIRIA O GRANDE MAGO VECTORIUS...
GOTCHA!
ACHE! QUE TODOS OS LADRÕES DE MALPETRIM JÁ CONHECIAM MINHA FAMA!
AQUELES QUE CONTINUAM NORMAIS, QUERO DIZER!
MAS SABE QUE VOCÊ É BONITINHO? DEVIA TER ESCOLHIDO ALGUMA OUTRA CARREIRA!
TALVEZ COMO GLADIADOR NA ARENA DE VALKARIA! APOSTO QUE VOCÊ FICA BEM SEXY DE TANGUINHA!
EM VEZ DISSO, AGORA VAI VIRAR CANÁRIO! QUE CHATO, NÉ?
NÃO, CANÁRIO NÃO! JÁ FIZ ISSO COM O ÚLTIMO!
SOCORRO! GUARDAS!
SOU UM LADRÃO! EU ME RENDO!
HAMSTER! AI, EU ADORO HAMSTERS!
ELES SÃO TÃO CUTCH-CUTCH!
CADÊ A POLÍCIA QUANDO A GENTE PRECISA?
ENTÃO TÁ! UM HAMSTER!
BRANQUINHO E COM OLHINHOS AZUIS!

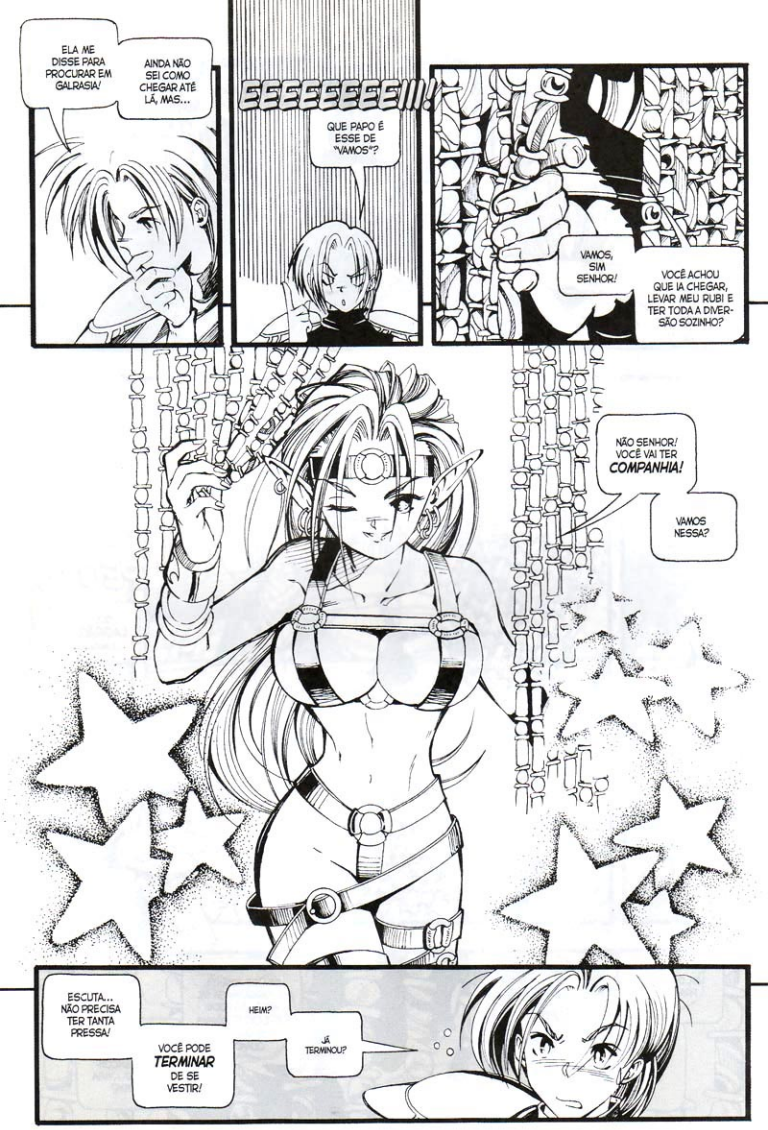
FZAKK!
GRRAAARRR
VOCÊ FEZ DE NOVO!
FOI CIÚME, POR ACASO? SÓ PORQUE ACHEI ELE BONITINHO?
MAS HEIM?
NÃO ERA PARA ACONTECER ASSIM!


VEM! A GENTE NÃO PODE DEIXAR QUE ELE DERRUBE A CIDADE TODA!
ELES GOSTAM DE MIM POR AQUI, SABE?
PENSAM QUE SOU UMA MAGA DE VERDADE!
WWWWWW
A MUTAÇÃO FOI RECENTE! AINDA DÁ TEMPO DE REVERTER!
É SÓ DISSIPAR A MAGIA! AGORA!
BOUM!
EI!
EU NÃO QUERIA UMA BOLA DE FOGO!
SERÁ QUE VOCÊ NUNCA ME OBEDECE?
É ASSIM QUE ME AGRADECE POR TIRAR VOCÊ DAQUELA...?
CADÊ O CÉU?
AAAAAAAAAAAAAA!!!!!!!!

CHOMP!
BLOM!
CRAAASH!H
BONC!
EÇA! E EU ACABEI DE TOMAR BANHO!
VOCÊS VIRAM? ELA CONSEGUIU!
NIELE DESTRUIU O MONSTRO GIGANTE! ELA SALVOU A CIDADE OUTRA VEZ!
ELA É A MAIOR MASA DO MUNDO!
VIVA!
O MONSTRO ESTÁ MORTO!
VIVA NIELE!
ELA VENCEU!
ESTÁ MORTO!
VIVA!
VIVA!
MORTO?

NÃO!
EU NÃO QUERIA!
EU NUNCA MATEI NINGUÉM!
CAIADO ESTÚPIDO! POR QUE VOCÊ FEZ ISSO?
EU QUERO ELE DE VOLTA, TÁ OUVINDO? QUERO ELE AQUI...
JÁ!
TÓIM!
O QUE ESSA GENTE TODA TÁ FAZENDO AQUI?
VOCÊ?!
EI! VAMOS ESQUECER AQUELA COISA DE HAMSTER, CERTO?
VOCÊ TÁ VIVO!


VOCÊ TÁ VIVO!
BANDIDO! ME DEIXOU TÃO PREOCUPADA!
MAS VEM CÁ, COMO ERA MESMO O SEU NOME?
O MONSTRO ESTÁ MORTO!
ELA VENCEU!
SALVOU TODOS NÓS!
A MAIOR MAGA!
ESTÁ MORTO!
VIVA!
VIVA NIELE!
VIVA!
EU SÓ EU REPAREI QUE ELA TÁ PELADA?
TEM CERTEZA DE QUE ESTE É O VERDADEIRO RUBI DA VIRTUDE?
PARECE MENOR QUE O OUTRO!
O DRAGÃO MARINHO DISSE QUE ERA! DRAGÕES NÃO COSTUMAM MENTIR...
...ESPECIALMENTE QUANDO VOCÊ PODE TRANSFORMÁ-LOS EM SARDINHA!
EU AGRADEÇO, NIELE! ESTA GEMA É MUITO IMPORTANTE PARA UMA AMIGA MINHA!
POR ISSO TIVE QUE INVADIR SEU QUARTO! DESCULPE!
E NÃO LHE OCORREU, SANDRINHO QUERIDO...
...QUE VOCÊ PODIA APENAS PEDIR?
PEDIR?!
SOU UM LADRÃO, TÁ LEMBRADA?
SÓ FALTA SUGERIR QUE EU COMECE A USAR A PORTA!
AH, DEIXA PRA LÁ!
FOI DIVERTIDO! ESTA CIDADE É LEGAL, MAS ÀS VEZES O TÉDIO ME MATA!
DE QUE ADIANTA SER ARQUIMAGA SE VOCÊ NÃO PODE EXPLODIR COISAS DE VEZ EM QUANDO?
MAS ME CONTA... COMO VAMOS ENCONTRAR SUA AMIGA DRUIDA?


ELA ME DISSE PARA PROCURAR EM GALRASIA!
AINDA NÃO SEI COMO CHEGAR ATÉ LÁ, MAS...
EEEEEEEEE!!!
QUE PAPO É ESSE DE "VAMOS"?
VAMOS, SIM SENHOR!
VOCÊ ACHOU QUE IA CHEGAR, LEVAR MEU RUBI E TER TODA A DIVERSÃO SOZINHO?
NÃO SENHOR! VOCÊ VAI TER COMPANHIA!
VAMOS NESSA?
ESCUTA... NÃO PRECISA TER TANTA PRESSA!
VOCÊ PODE TERMINAR DE SE VESTIR!
HEIM?
JÁ TERMINOU?

ELFOS
As Origens e Problemas da Raça Élfica em Arton

Os elfos, muitas vezes chamados erroneamente de "duendes", são apenas uma entre muitas raças que habitam mundos medievais mágicos como Arton. Em comum, quase todos têm as orelhas pontiagudas, os traços delicados, o talento para a mágica, a afinidade com a natureza e uma vida muito, muito longa. Mas também é verdadeiro que, assim como os seres humanos são diferentes dependendo de sua terra de origem, os elfos também podem variar muito: imensos ou minúsculos, fortes ou frágeis, intolerantes ou gentis, altivos ou discretos, cinzentos, verdes, negros, aquáticos, alados...

No mundo de Arton, os elfos são bastante parecidos com os humanos. Têm a mesma altura e peso — e, embora sejam normalmente mais delgados, alguns se mostram tão musculosos e massivos quanto qualquer humano. Além das orelhas pontiagudas e olhos amendoados, elfos artonianos têm uma verdadeira coleção de traços exóticos. Muitos têm olhos e cabelos de cores estranhas: dourado, prateado, vermelho, verde, azul, roxo... quase sempre em tons metálicos. Olhos e cabelos negros são os mais raros. Os olhos podem ser ainda mais diferentes — alguns elfos têm pupilas verticais, como os gatos e cobras; outros têm íris enormes, que ocupam quase todo o olho, como os animais em geral.

Em Arton também podemos encontrar elfos com cauda: longa, fina e com a ponta afiada, como a de um demônio. E outros, como Niele, têm patas em vez de pés. Estas mutações, contudo, são bastante raras.

Em quase todos os mundos, os elfos são longevos: podem atingir séculos de idade, e algumas espécie jamais envelhecem — só podem morrer por causas não naturais. O elfo nativo de Arton costuma atingir os 250 anos, em média três vezes mais que um humano. Essa longevidade exerce forte influência sobre sua personalidade, e ajuda a explicar seu comportamento. Elfos apreciam os prazeres da vida mais lentamente, e por isso são exigentes quanto à comida, roupas, beleza, artes e prazeres em geral. Apenas os maiores amigos e inimigos são lembrados por eles (afinal, é impossível lembrar de todo mundo que você conhece em cem ou duzentos anos...). Todas essas coisas costumam fazer com que os elfos sejam vistos pelos humanos como frívolos, distantes e até arrogantes.

Mas é verdade que, até tempos recentes, a maioria dos elfos de Arton tinha um comportamento extremamente prepotente. Infelizmente para eles, isso mudou...

O Tratado de Lamnor

A origem dos elfos de Arton ainda é misteriosa. Existe apenas uma certeza: ao contrário dos humanos e outras raças nativas, os elfos não surgiram no continente artoniano por evolução natural. Eles vieram de fora.

De onde? Ninguém sabe — talvez nem mesmo os próprios elfos. Alguns estudiosos da Grande Academia Arcana de Valkaria teorizam que eles nasceram em outro continente, uma terra distante, e então vieram para cá; outros dizem que na verdade eles evoluíram a partir dos elfos-do-mar. A verdade, apenas os deuses conhecem. A deusa responsável pela criação da raça élfica é Glórienn.

De qualquer forma, os elfos chegaram e se instalaram na costa oeste de Arton-sul, ou Lamnor — a ilha-continente ao sul de Arton, berço da raça humana. Na época havia muitos reinos em Lamnor, humanos e de outras raças, incluindo monstros como kobolds, goblins, hobgoblins, bugbears, orcs, ogres e muitos outros. Logo após sua chegada, os elfos iniciaram a construção de Lenórien, que seria a capital de sua nação. Eles escolheram como território uma área ocupada pelos hobgoblins, uma raça guerreira de seres grotescos com pele cinzenta, dentes amarelos e hábitos militares. Embora fortes e lutadores, os hobgoblins não foram capazes de resistir à invasão élfica e rumaram para o sul.

Em sua arrogância, os elfos acreditavam ser superiores, a obra-prima dos deuses. Eles recusaram qualquer contato ou aliança diplomática com as "raças inferiores", proibindo sua presença dentro das fronteiras élficas. Imensamente

Sistemas de Jogo

AD&D

Para jogar **AD&D, Advanced Dungeons & Dragons™**, você vai precisar dos três livros básicos deste jogo: **Livro do Jogador, Livro do Mestre** e **Livro dos Monstros.** Todos podem ser encontrados em lojas e livrarias especializadas em RPG.

GURPS

Para jogar **GURPS, Generic Universal RolePlay System™**, você vai precisar dos livros **GURPS Módulo Básico** ou **Mini GURPS.** Os suplementos **GURPS Fantasy** e **GURPS Magia** também são exigidos. Todos podem ser encontrados em lojas e livrarias especializadas em RPG.

3D&T

Para jogar **3D&T, Defensores de Tóquio 3ª Edição™**, você vai precisar de uma ou mais revistas **Dragão Brasil Especial 3D&T** (Street Fighter Zero 3™, Mortal Kombat 4™, Darkstalkers™, Megaman™ e outras). Elas podem ser encontradas nas bancas de jornais, em lojas e livrarias especializadas em RPG, ou através de pedidos diretamente à Trama Editorial pelos fones (011) 829-0591 ou 829-6264.

ofendidos com tal medida, os reinos humanos vizinhos assinaram o Tratado de Lamnor: todos passariam a ignorar totalmente a presença dos elfos, sem jamais interferir em seus assuntos.

Esse tratado seria a condenação da nação élfica.

A Infinita Guerra

Expulsos pelos elfos, os hobgoblins se recolheram para o sul, mas não desistiram de sua vingança. Sempre procurando soluções militares, passaram as décadas seguintes desenvolvendo grandes máquinas de guerra, capazes de enfrentar as flechas e mágicas dos elfos. Quando estavam prontos, logo após a assinatura do Tratado, eles lançaram seu contra-ataque.

Desta vez as coisas não foram tão fáceis para os elfos. Apesar de sua superioridade, seu excesso de confiança os deixou despreparados — e o fulminante ataque hobgoblin por muito pouco não derrubou Lenórien. Incapazes de expulsar novamente os bárbaros, agora os elfos só podiam resistir. Assim teve início a Infinita Guerra, que durou séculos.

A guerra terminou há poucos anos... com a derrota dos elfos. A queda de Lenórien começou com o rapto da princesa Tanya, filha do regente Khinlanas. Ela foi levada até os hobgoblins pelo vilão Thowr Ironfist, comandante da raça bugbear, como oferenda e prova de confiança. Naquele dia nasceu a Aliança Negra dos goblinóides — goblins, hobgoblins e bugbears unidos em um exército invencível. Diante de tal poderio, Lenórien foi derrotada e quase todos os seus habitantes foram mortos. Não existe mais um reino élfico em Arton.

Os Sobreviventes

Esse não foi, contudo, o fim da raça élfica. Ainda existem elfos em Arton — sejam sobreviventes do ataque goblinóide, sejam viajantes que estavam fora durante a matança. Mas é verdade que eles nunca voltaram a ser como antes.

Os elfos de Arton não têm mais uma pátria própria. Traumatizados com a destruição de seu reino, quase todos se tornaram nômades, peregrinos sem destino, que jamais ficam muito tempo no mesmo lugar. Muitos viajam sozinhos, outros em pequenas caravanas, como os ciganos. Alguns chegam a se estabelecer em povoados e cidades humanas, formando famílias (casamentos entre elfos e humanos são bem comuns). A maior comunidade de elfos conhecida é a Vila Élfica de Valkaria, reunindo não mais de três mil elfos.

Após aprender sua dura lição de humildade, os elfos de hoje em dia não mostram mais a detestável arrogância do passado — mas ainda sofrem por causa dela. Entre os humanos, é muito comum o preconceito contra os sobreviventes da raça élfica ("Ora, eles não se dizem superiores? Não recusaram nossa ajuda? Pois agora que se virem!"). Também existe em muitos pontos de Arton a crença de que "todos os elfos sabem fazer mágica", alimentando ainda mais a desconfiança dos humanos.

Alguns, contudo, conseguem vencer a má reputação da raça e conquistar boa fama — como Niele, a maga elfa mais famosa de Arton.

Advanced Dungeons & Dragons

Essencialmente, o elfo artoniano é muito parecido com o elfo "padrão" de **AD&D** — ou seja, aquele descrito no Livro do Jogador.

Uma das mais marcantes diferenças é que os elfos artonianos NÃO possuem infravisão. Na ausência de luz, eles não podem enxergar o calor das coisas. Eles têm, contudo, uma excelente visão noturna: embora não consigam ver na escuridão total, sempre serão capazes de enxergar normalmente se houver qualquer luz, por menor que seja.

Glórienn, a Deusa dos Elfos

Entre as vinte divindades maiores que compõem o Panteão de Arton, uma deusa está enfraquecida com a quase extinção da raça élfica: Glórienn, a deusa dos elfos.

Outrora a orgulhosa criadora da mais perfeita das raças, hoje Glórienn é uma deusa fragilizada e amargurada. Ela acredita que, por inveja, foi traída pelos outros deuses. Eles teriam permitido a Ragnar, os Deus da Morte, ganhar força com a ascenção de seus servos goblinóides e a matança dos elfos.

Os próprios elfos sobreviventes deram as costas à deusa, culpando-a pela desgraça. Existem, contudo, alguns fiéis sacerdotes de Glórienn que continuam devotados: eles sabem que a deusa não tem culpa, que ela foi traída pelos deuses dos humanos. A fé destes poucos clérigos tem sido a última esperança de Glórienn em manter seu status como membro do Panteão.

Mais detalhes sobre Glórienn, seus sacerdotes, Ragnar e outros deuses nas revistas Dragão Brasil #52 e #53, e na edição extra **Panteão.**

O elfo artoniano tem o mesmo peso e estatura dos humanos. Os Ajustes Raciais de Habilidades são: Destreza +1, Carisma +1 e Constituição -1. Elfos de Arton conservam seus bônus de +1 com espada (curta ou longa) e arco, suas armas tradicionais. Além das classes e combinações multiclasse normalmente permitidas, elfos artonianos também podem ser druidas e bardos. Eles não possuem limites de nível, exatamente como os humanos.

Elfos de Arton não têm nenhuma proteção especial contra magias de sono e encantamento, nem bônus de Surpresa contra seus oponentes, nem habilidades especiais para encontrar portas secretas. Em Arton, qualquer elfo (nativo ou não) sofre um redutor de -1 em seus Testes de Reação com humanos, devido à antiga arrogância da raça élfica.

Caso o Mestre permita a presença de elfos "normais" de **AD&D** como personagens jogadores, eles serão sempre estrangeiros — nunca nativos.

GURPS e Mini GURPS

O elfo artoniano tem muito poucas semelhanças com o elfo de Yrth, mostrado em **GURPS Fantasy;** ele mostra uma coleção de vantagens e desvantagens bem menor, e totalmente diferente.

Elfos de Arton têm DX+1 e HT -1. Eles já começam com as vantagens Carisma +1 e Visão Noturna (Cióptica). Eles não vivem para sempre e, portanto, não possuem a vantagem Unaging (ou Idade Imutável). Mesmo assim, elfos artonianos são incrivelmente longevos; vivem três vezes mais que os humanos, atingindo em média 250 anos. Naturalmente, isso vai triplicar os valores normais necessários para testes para envelhecimento (Módulo Básico, pág. 83).

Todos os elfos artonianos têm um bônus de +1 no NH das perícias Arcos, Espadas Curtas e Espadas de Lâmina Larga (apenas com espadas usadas com uma só mão). Eles também recebem um bônus de +1 no dano com essas armas. Entre humanos, todos os elfos começam com uma Reputação de -1 por culpa de sua antiga arrogância.

Os vários detalhes exóticos na aparência dos elfos podem ser comprados como Peculiaridades, sem que elas contem em seu limite de até -5. Qualquer personagem elfo pode ter até três entre as seguintes Peculiaridades: olhos ou cabelos cromáticos (verde, azul, roxo...), olhos de pupilas verticais ou íris grandes, patas e cauda.

O custo total para ser um elfo artoniano é de 20 pontos. O Mestre pode aceitar em Arton a presença de elfos de Yrth, mas eles não são uma raça nativa — e, portanto, podem exigir um custo extra em Antecedente Incomum.

Defensores de Tóquio 3ª Edição

Em **3D&T,** ser um elfo é uma Vantagem de 2 pontos.

Elfos são capazes de ver no escuro com perfeição — mas não na escuridão total: para isso deve existir uma iluminação mínima, por menor que seja. Eles também vivem três vezes mais que os seres humanos: qualquer ataque que provoca envelhecimento terá seu efeito três vezes menor em elfos.

Elfos recebem um bônus de +1 em seus testes de Habilidade (até um máximo de H5) e +2 no dano total quando usam espadas longas ou arcos. Isso significa que, para receber o bônus, devem personalizar seu dano como Força (corte) ou Poder de Fogo (perfuração); o jogador deve escolher apenas um deles. O dano personalizado significa que estão usando espadas ou arcos. Regras para dano personalizado e seus efeitos podem ser vistas em **DB Especial Megaman** ou na matéria "Pokémon" (DB #54).

Elfos sempre fazem seus testes de Resistência com um redutor de -1. Isso não tem efeito sobre seus Pontos de Vida.

Elfos-do-Mar

Além do elfo terrestre comum, existe também em Arton o elfo-do-mar. De pele azulada ou perolada, estes seres podem respirar livremente sob a água e vivem em grandes aldeias no fundo do mar. Podem andar em terra firme quando necessário, mas quanto mais tempo ficam fora d'água, mais eles enfraquecem.

Eles não podem enxergar no escuro como os elfos terrestres, mas têm um sonar com alcance de 120m, que só funciona embaixo d'água. Elfos-do-mar também podem se transformar em golfinhos (ou, mais raramente, em lontras marinhas).

Comparados a seus parentes terrestres, elfos-do-mar estão bem mais próximos da barbárie. Uma vez que não conhecem o fogo, eles também não sabem forjar metais; só podem conseguir peças metálicas com os habitantes da superfície, e mesmo assim elas enferrujam rápido.

Eles raramente usam armaduras, ou mesmo roupas, preferindo tangas rústicas de couro de peixe. Têm como armas preferidas o tridente, o arpão e a rede.

Os elfos-do-mar são descritos com mais detalhes na revista Dragão Brasil #27 e em **Tormenta.**

DRAGÃO BRASIL APRESENTA:

HOLY avenger

TRAMA

cassaro

awano

reis

LOBO SCANS
SCANS DE QUALIDADE
http://loboscans.cjb.net/

O Elenco

Lisandra
Uma jovem druida atormentada por sonhos envolvendo o Paladino, cujo cadáver ela vigia em sua ilha

Sandro
Um ladrão novato que tenta fazer carreira se aproveitando da fama do pai, um grande aventureiro

Niele
Conhecida como uma das maiores magas de Arton, esta elfa não parece tão séria quanto deveria...

Até Agora...

Depois de ajudar a druida Lisandra a encontrar o Rubi da Virtude, Sandro fica sabendo da existência de outra pedra com esse mesmo nome. Intrigado, ele invade o quarto de sua possuidora — e encontra Niele, a mais poderosa e exuberante maga elfa do Reinado.

Depois de receber relâmpagos, bolas de fogo, ser perseguido por toda a cidade, transformado em hamster gigante, morto e depois devolvido à vida (!!!), Sandro finalmente convence Niele a ceder sua gema. Infelizmente, ela insiste em acompanhar o ladrão em sua viagem até a ilha de Galrasia...

Parte 3

O Troglodita Mercenário

HOLY avenger

Criação
MARCELO CASSARO
ROGERIO SALADINO
J.M.TREVISAN

Roteiro
MARCELO CASSARO

Desenho e Arte-Final
ERICA AWANO

Cores
RODRIGO REIS

DIRETOR
Ruy Pereira

EDITOR
Marcelo Cassaro

CONTATO
Lourdes Maurício

DIAGRAMAÇÃO
Dawis Roos
Márcia Braga

HOLY AVENGER é uma publicação da Trama Editorial Ltda.

Administração, redação, assinaturas e publicidade: R. Comendador Miguel Calfat, 421, 04537-081, SP/SP. Telefax (011) 829-1159/829-2266. dragaobrasil@nw.com.br

Distribuição exclusiva para todo o Brasil: Fernando Chinaglia S/A.

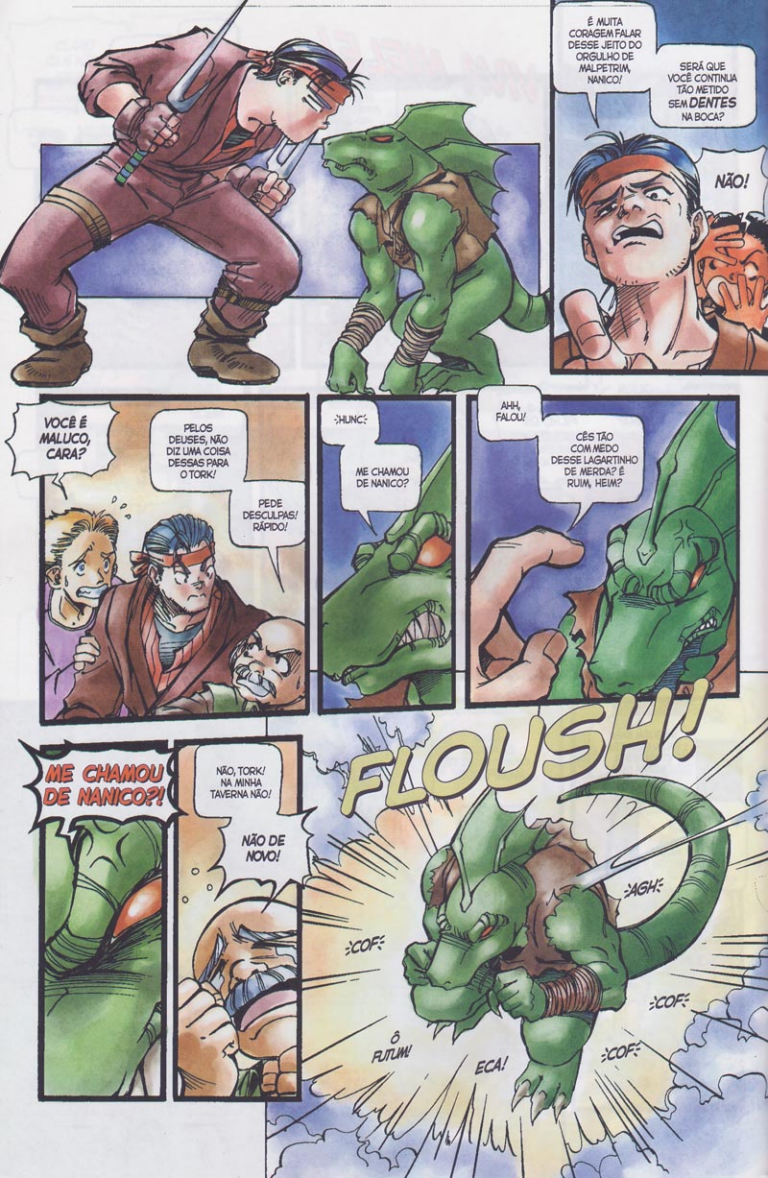
Impressão e acabamento: SIG

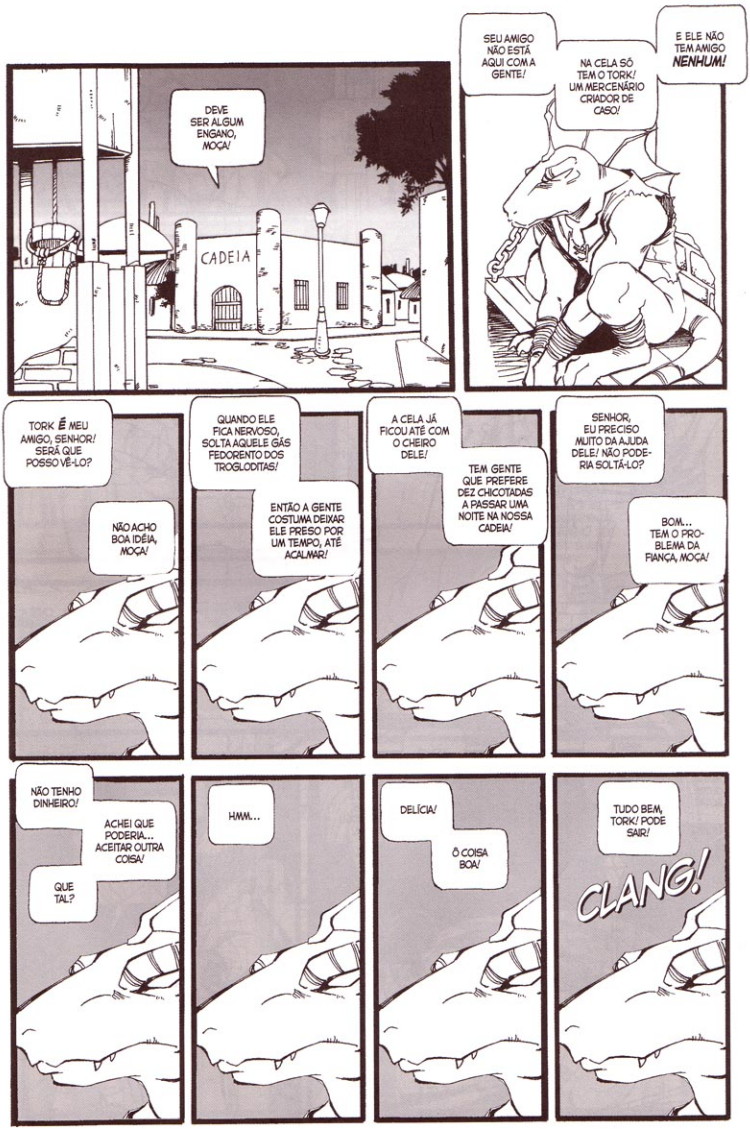
AD&D™ TSR Inc. GURPS™ Steve Jackson Games Inc. 3D&T™ Trama Editorial Ltda.

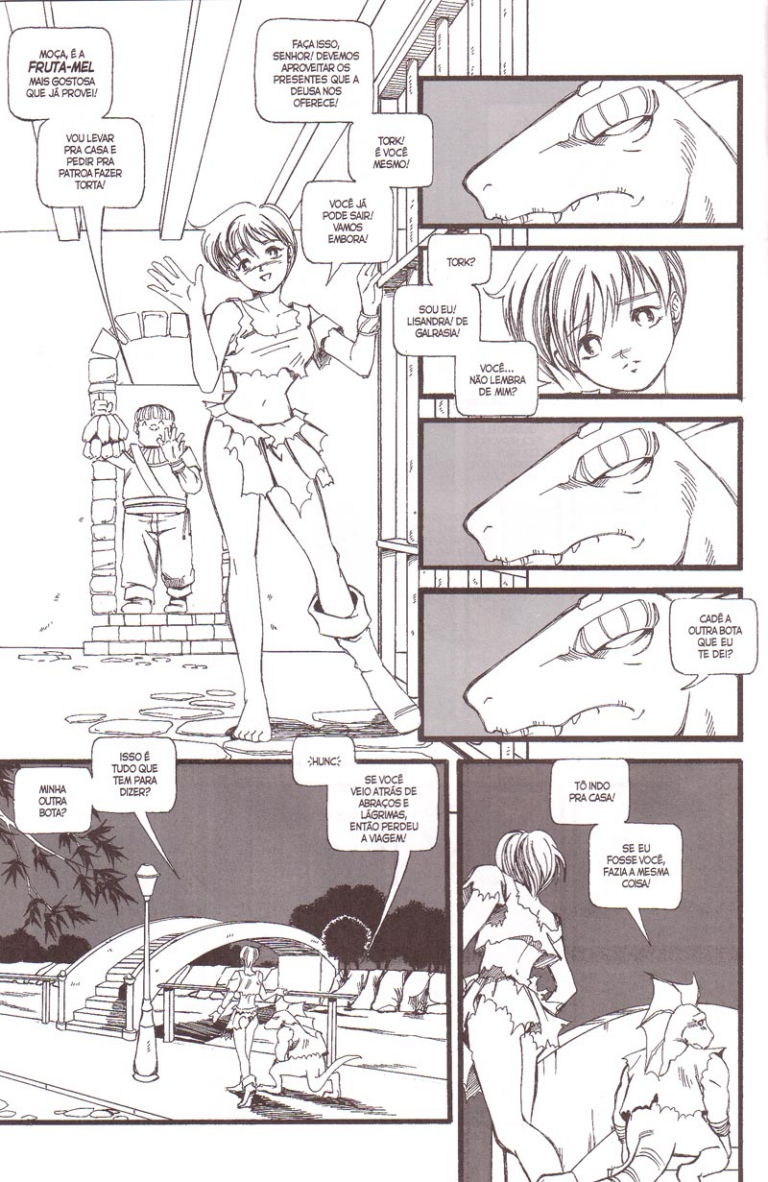
MALPETRIM ESTÁ EM FESTA.
MAIS UMA VEZ A CIDADE FOI SALVA DA DESTRUIÇÃO POR SUA MAIOR HEROÍNA...
VIVA!
VIVA!
VIVA NIELE!
VIVA!
VIVA!
VIVA NIELE!
VIVA!
...NIELE, A ARQUIMAGA.
VIVA! VIVA!
E AGORA, SABENDO QUE SUA MAIS QUERIDA CIDADÃ VAI PARTIR PARA UMA NOVA E PERIGOSA AVENTURA...
...O POVO DE MALPETRIM NÃO MEDE ESFORÇOS PARA MOSTRAR SEU CARINHO E GRATIDÃO.
VIVA!
VIVA NIELE!
VIVA!
VIVA!
VIVA!
VIVA NIELE!
ELES NÃO SÃO UNS AMORES, SANDRINHO?
EU ADORO ESSA GENTE! ADORO ESTA CIDADE!
E ACIMA DE TUDO, ADORO SER MAGA!
DESCULPE SE NÃO FICO TÃO EMPOLGADO!
VEM CÁ... VOCÊ CHEGOU A EXPLICAR PRA ESSA TURMA QUE AQUELE MONSTRO ERA EU?
E QUE FUI TRANSFORMADO POR SUA MAGIA?

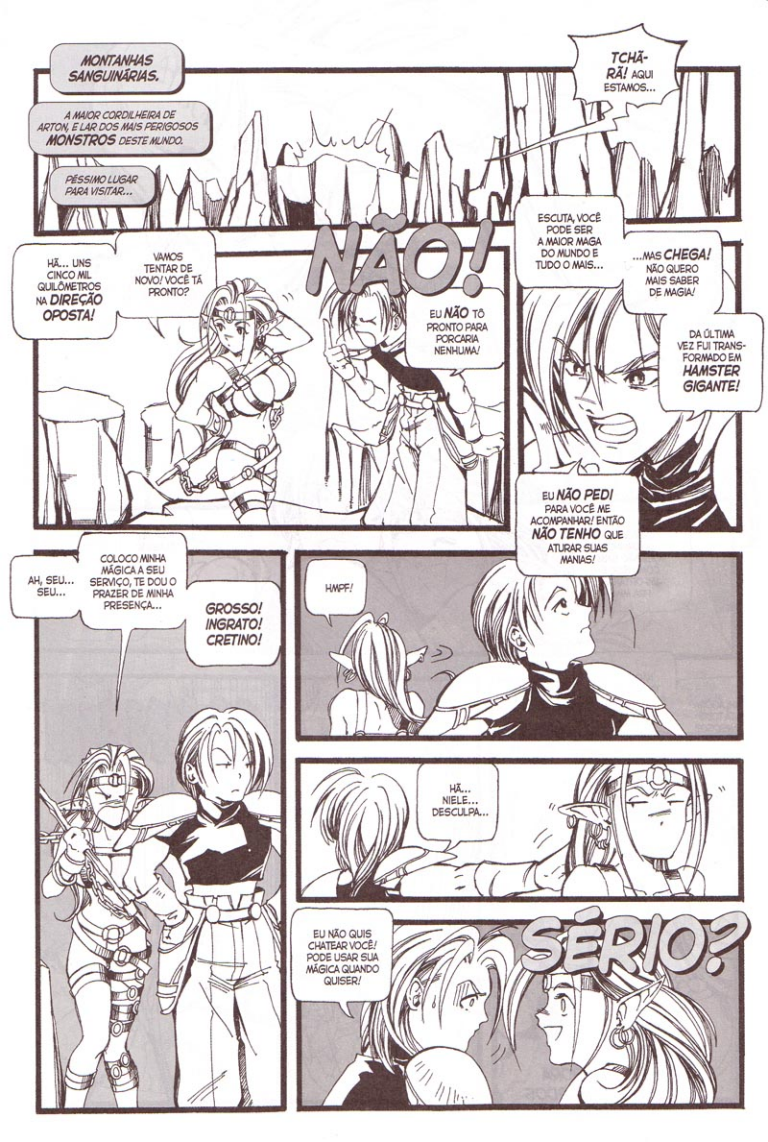
CLARO QUE NÃO! POR QUE MAGOAR ESSA BOA GENTE COM DETALHES?
VOCÊ NÃO TEM UM PINGO DE CONSIDERAÇÃO?
FOI MAL! NÃO SEI O QUE DEU EM MIM!
AH, DEIXA PRA LÁ! PRA ONDE ESTAMOS INDO MESMO?
GALRASIA! PARA ACHAR A DRUIDA LISANDRA!
SÓ NÃO ENTENDI UMA COISA! POR QUE PEGAMOS ESTE CAMINHO?
GALRASIA É UMA ILHA! TEMOS QUE IR AO PORTO, ALUGAR UM BARCO, CONTRATAR TRIPULAÇÃO...
QUE MEMÓRIA CURTINHA VOCÊ TEM, SANDRO! ESQUECEU COM QUEM ESTÁ?
NIELE! A MAIOR MAGA DE ARTON!
QUEM PRECISA DE BARCOS QUANDO SE PODE VIAJAR COM MÁGICA?
ESPERO QUE NÃO ESTEJA DE ESTÔMAGO CHEIO! VAMOS NÓS!
VIAJAR COM MÁGICA?!
NÃO! ESPERA!
ISSO NÃO VAI DAR CERT...
ZIUF!

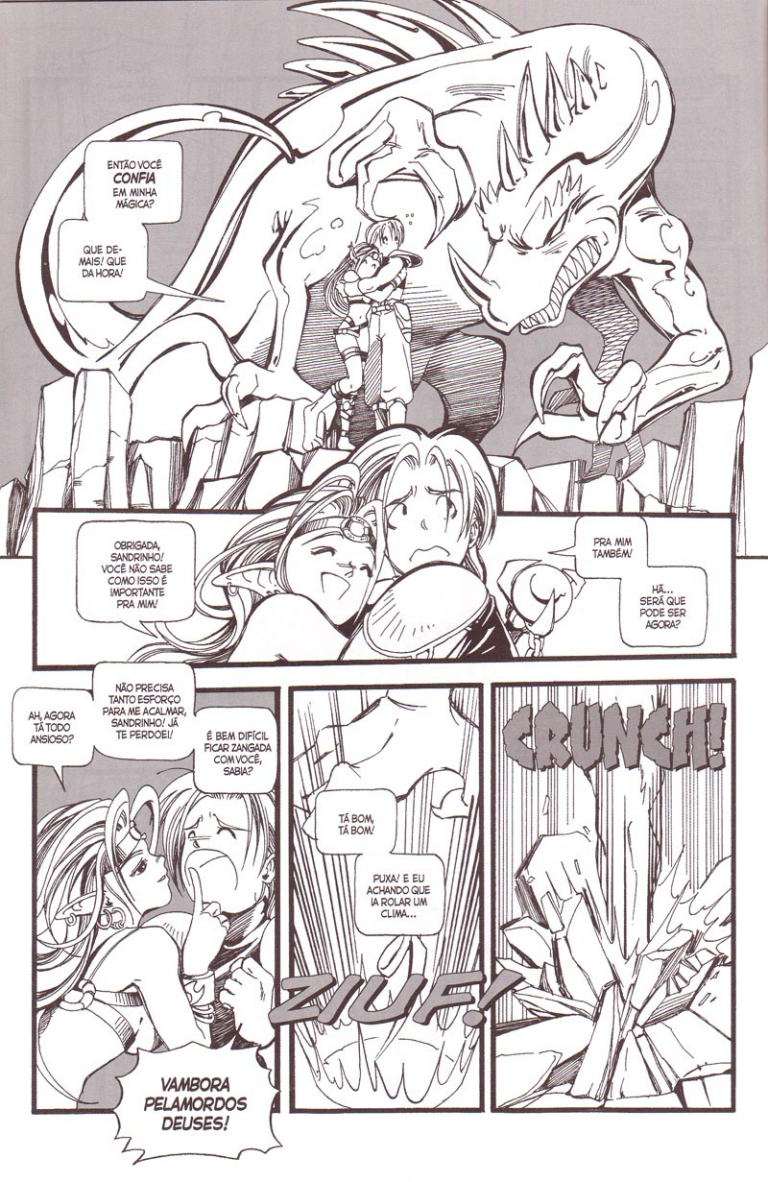
VIVA! VIVA! VIVA!
Estalagem do macaco Gaolho
EMPALHADO
VIVA NIELE!
AÍ, TAVERNEIRO RUUD! MANDA MAIS UMA BREJA PRA BRINDAR NIELE!
:HUNC:
NIELE! HAH!
:HIC:
GRANDE BOSTA!
QUEM FALOU ISSO?
QUEM É O FILHO DE KOBOLD QUE TÁ FALANDO MAL DA MINHA DEUSA?
APARECE!
NIELE! NIELE! NIELE!
OS PODERES DE NIELE! AS FAÇANHAS DE NIELE! OS PEITÕES DE NIELE!
:HUNC:
:HIC:
NINGUÉM SABE FALAR DE OUTRA COISA NESTA MERDA DE CIDADE?
NÃO TEM NADA MAIS INTERESSANTE QUE UMA MAGA ELFA COM PEITOS ENORMES?
AGORA SEI PORQUE CHAMAM VOCÊS DE MAMÍFEROS!
:HIC:

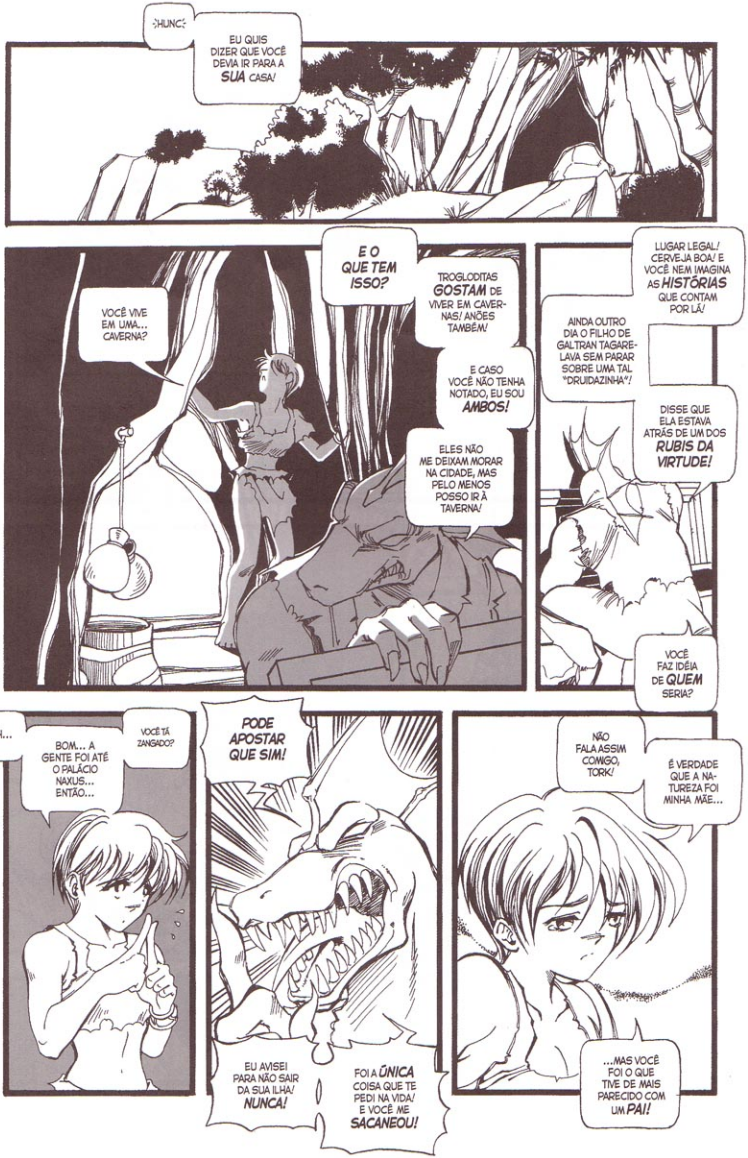

É MUITA CORAGEM FALAR DESSE JEITO DO ORGULHO DE MALPETRIM, NANICO!
SERÁ QUE VOCÊ CONTINUA TÃO METIDO SEM DENTES NA BOCA?
NÃO!
VOCÊ É MALUCO, CARA?
PELOS DEUSES, NÃO DIZ UMA COISA DESSAS PARA O TORK!
PEDE DESCULPAS! RÁPIDO!
:HUNC:
ME CHAMOU DE NANICO?
AAH, FALOU!
CÊS TÃO COM MEDO DESSE LAGARTINHO DE MERDA? É RUIM, HEIM?
ME CHAMOU DE NANICO?!
NÃO, TORK! NA MINHA TAVERNA NÃO!
NÃO DE NOVO!
FLOUSH!
:AGH:
:COF:
:COF:
:COF:
Ô FUTUM!
ECA!

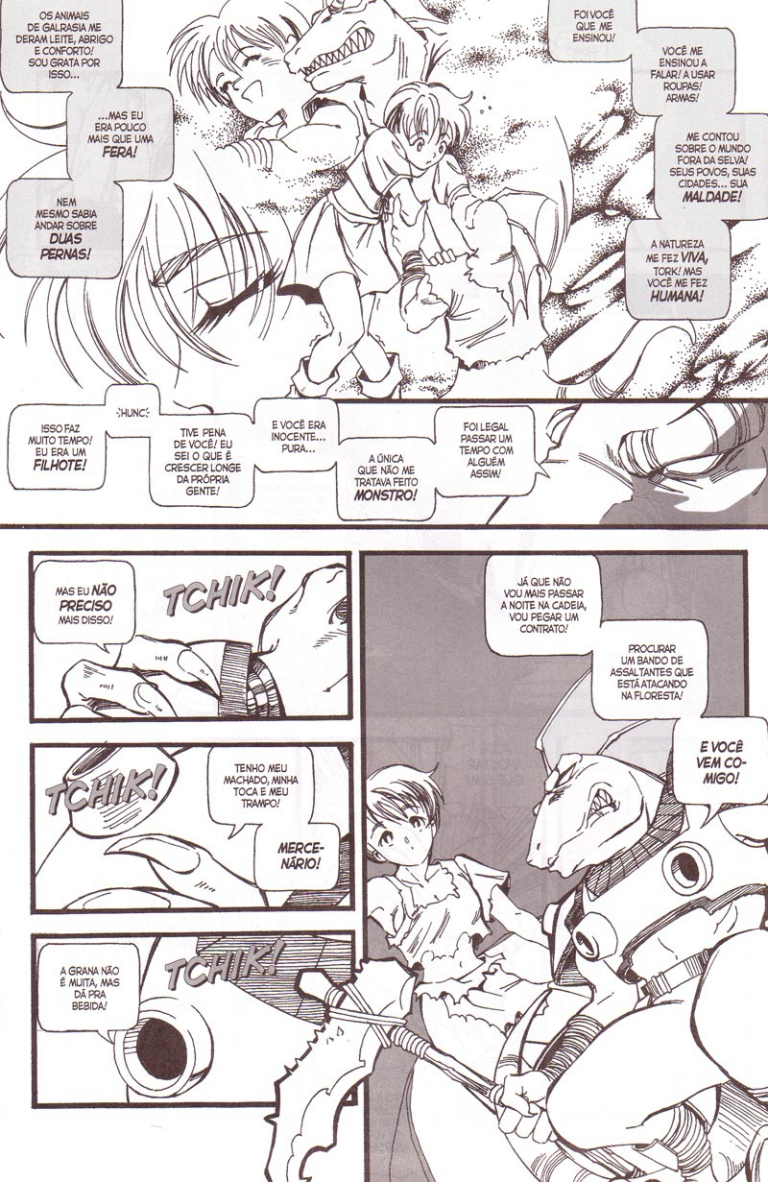

DEVE SER ALGUM ENGANO, MOGA!
CADEIA
SEU AMIGO NÃO ESTÁ AQUI COM A GENTE!
NA CELA SÓ TEM O TORK! UM MERCENÁRIO CRIADOR DE CASO!
E ELE NÃO TEM AMIGO NENHUM!
TORK É MEU AMIGO, SENHOR! SERÁ QUE POSSO VÊ-LO?
NÃO ACHO BOA IDÉIA, MOGA!
QUANDO ELE FICA NERVOSO, SOLTA AQUELE GÁS FEDORENTO DOS TROGLODITAS!
ENTÃO A GENTE COSTUMA DEIXAR ELE PRESO POR UM TEMPO, ATÉ ACALMAR!
A CELA JÁ FICOU ATÉ COM O CHEIRO DELE!
TEM GENTE QUE PREFERE DEZ CHICOTADAS A PASSAR UMA NOITE NA NOSSA CADEIA!
SENHOR, EU PRECISO MUITO DA AJUDA DELE! NÃO PODERIA SOLTÁ-LO?
BOM... TEM O PROBLEMA DA FIANÇA, MOGA!
NÃO TENHO DINHEIRO!
ACHEI QUE PODERIA... ACEITAR OUTRA COISA!
QUE TAL?
HMM...
DELÍCIA!
Ô COISA BOA!
TUDO BEM, TORK! PODE SAIR!
CLANG!

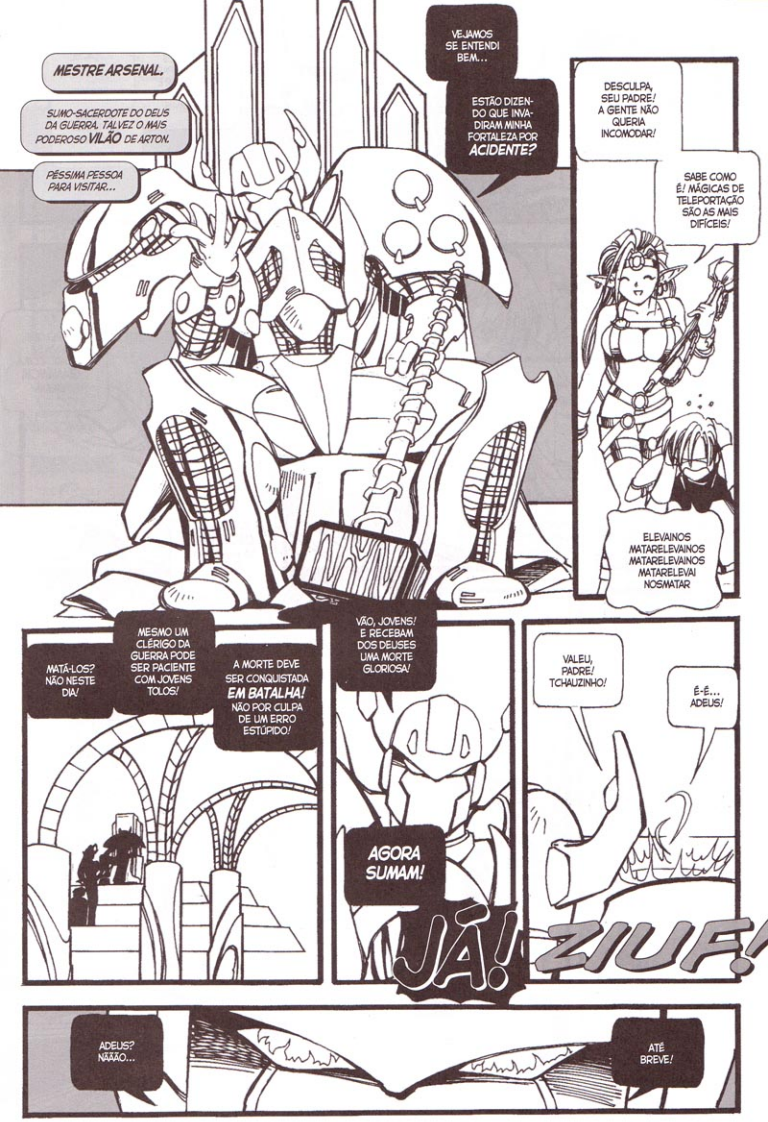

MOÇA, É A FRUTA-MEL MAIS GOSTOSA QUE JÁ PROVEI!
VOU LEVAR PRA CASA E PEDIR PRA PATROA FAZER TORTA!
FAÇA ISSO, SENHOR! DEVEMOS APROVEITAR OS PRESENTES QUE A DEUSA NOS OFERECE!
VOCÊ JÁ PODE SAIR! VAMOS EMBORA!
TORK! É VOCÊ MESMO!
TORK?
SOU EU, LISANDRA! DE GALRASIA!
VOCÊ... NÃO LEMBRA DE MIM?
CADÊ A OUTRA BOTA QUE EU TE DEI?
TÔ INDO PRA CASA!
SE EU FOSSE VOCÊ, FAZIA A MESMA COISA!
:HUNC:
SE VOCÊ VEIO ATRÁS DE ABRAÇOS E LÁGRIMAS, ENTÃO PERDEU A VIAGEM!
ISSO É TUDO QUE TEM PARA DIZER?
MINHA OUTRA BOTA?

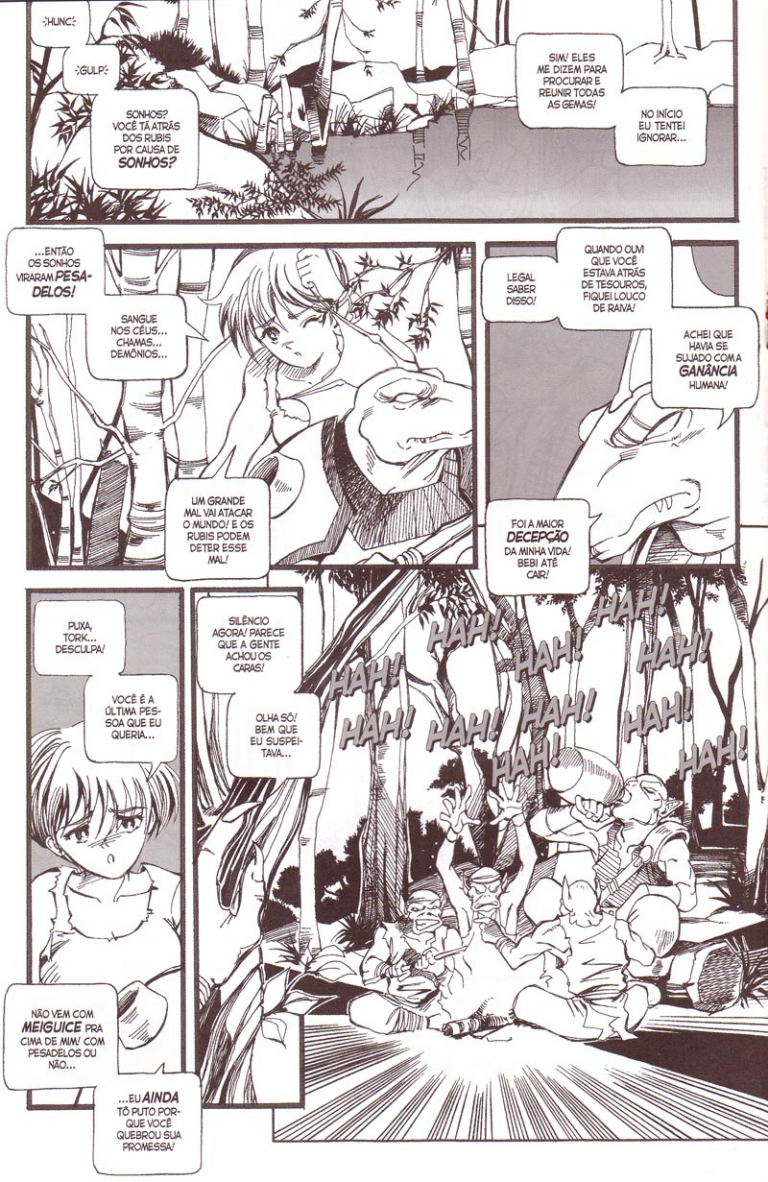

MONTANHAS SANGUINÁRIAS.
A MAIOR CORDILHEIRA DE ARTON, E LAR DOS MAIS PERIGOSOS MONSTROS DESTE MUNDO.
PÉSSIMO LUGAR PARA VISITAR...
TCHÃ-RÃ! AQUI ESTAMOS...
HÃ... UNS CINCO MIL QUILÔMETROS NA DIREÇÃO OPOSTA!
VAMOS TENTAR DE NOVO! VOCÊ TÁ PRONTO?
NÃO!
EU NÃO TÔ PRONTO PARA PORCARIA NENHUMA!
ESCUTA, VOCÊ PODE SER A MAIOR MAGA DO MUNDO E TUDO O MAIS...
...MAS CHEGA! NÃO QUERO MAIS SABER DE MAGIA!
DA ÚLTIMA VEZ FUI TRANSFORMADO EM HAMSTER GIGANTE!
EU NÃO PEDI PARA VOCÊ ME ACOMPANHAR! ENTÃO NÃO TENHO QUE ATURAR SUAS MANIAS!
HMPF!
AH, SEU... SEU...
COLOCO MINHA MÁGICA A SEU SERVIÇO, TE DOU O PRAZER DE MINHA PRESENÇA...
GROSSO! INGRATO! CRETINO!
HÃ... NIELE... DESCULPA...
EU NÃO QUIS CHATEAR VOCÊ! PODE USAR SUA MÁGICA QUANDO QUISER!
SÉRIO?

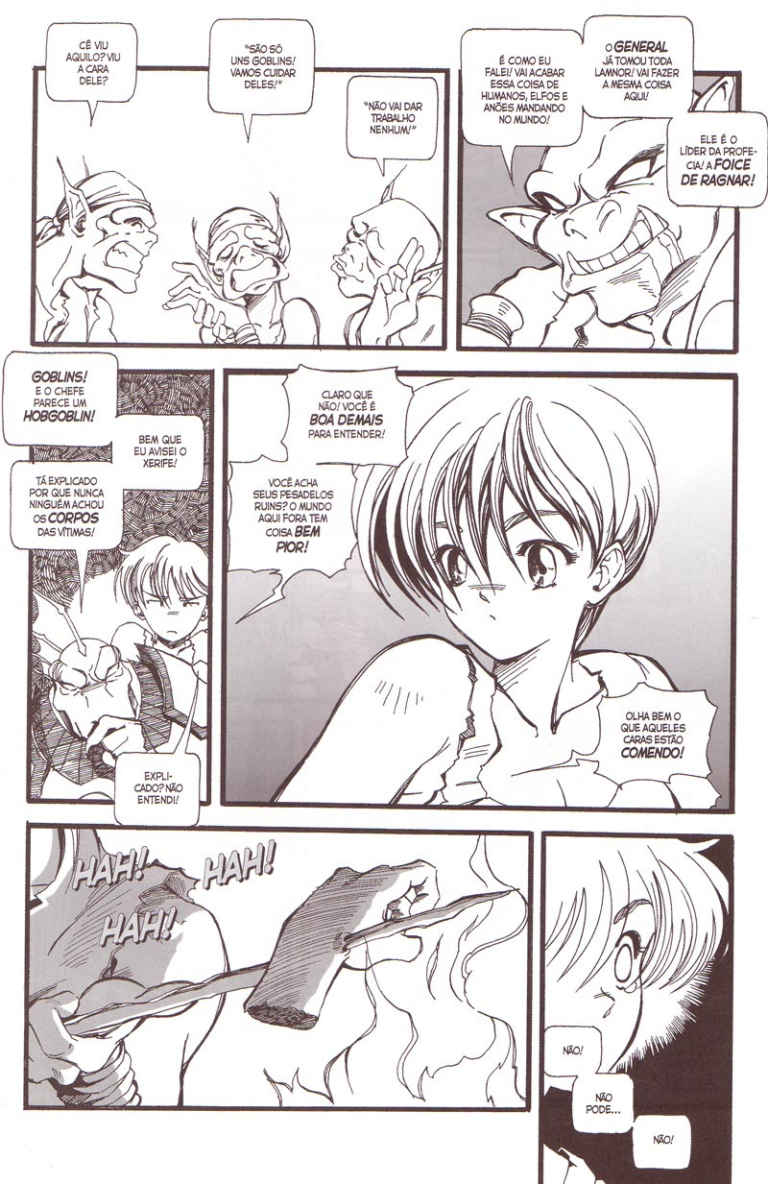

ENTÃO VOCÊ CONFIA EM MINHA MÁGICA?
QUE DEMAIS! QUE DA HORA!
OBRIGADA, SANDRINHO! VOCÊ NÃO SABE COMO ISSO É IMPORTANTE PRA MIM!
PRA MIM TAMBÉM!
HÃ... SERÁ QUE PODE SER AGORA?
AH, AGORA TÁ TODO ANSIOSO?
NÃO PRECISA TANTO ESFORÇO PARA ME ACALMAR, SANDRINHO! JÁ TE PERDOEI!
É BEM DIFÍCIL FICAR ZANGADA COM VOCÊ, SABIA?
VAMBORA PELAMORDOS DEUSES!
TÁ BOM, TÁ BOM!
PUXA! E EU ACHANDO QUE IA ROLAR UM CLIMA...
ZIUF!
CRUNCH!

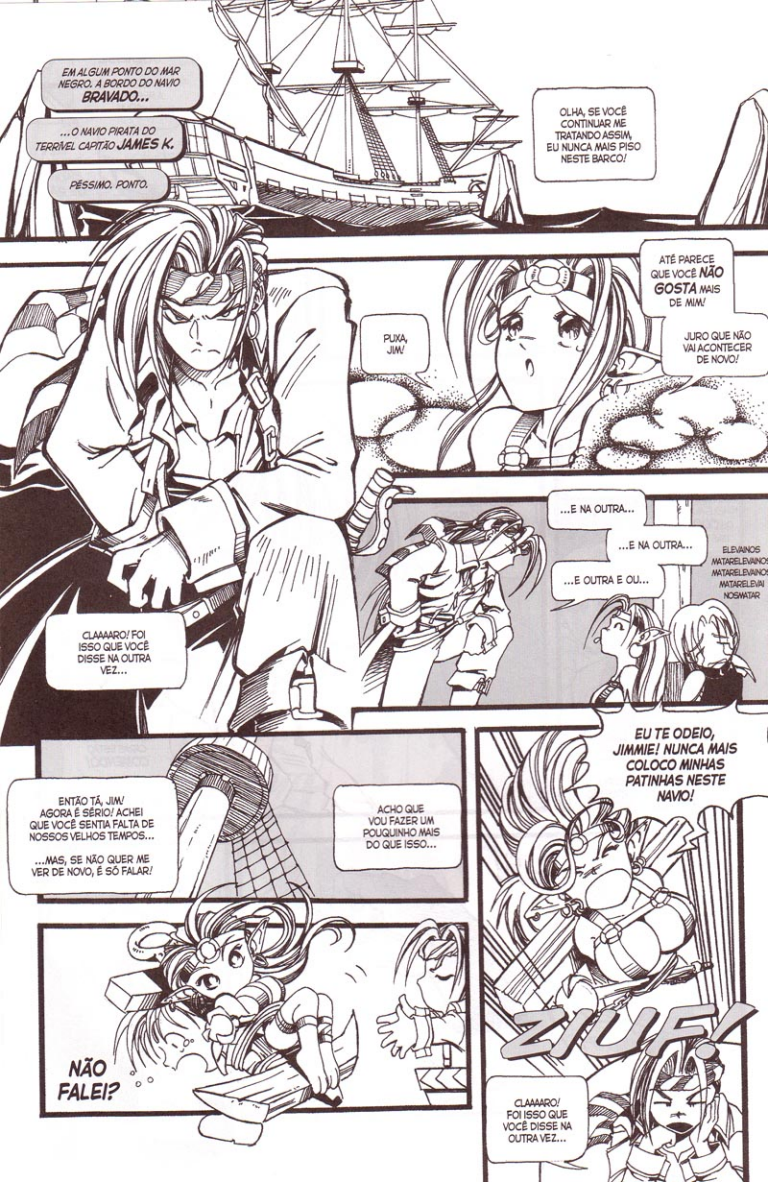

:HUNC:
EU QUIS DIZER QUE VOCÊ DEVIA IR PARA A SUA CASA!
VOCÊ VIVE EM UMA... CAVERNA?
E O QUE TEM ISSO?
TROGLODITAS GOSTAM DE VIVER EM CAVERNAS! ANÕES TAMBÉM!
E CASO VOCÊ NÃO TENHA NOTADO, EU SOU AMBOS!
ELES NÃO ME DEIXAM MORAR NA CIDADE, MAS PELO MENOS POSSO IR À TAVERNA!
LUGAR LEGAL! CERVEJA BOA! E VOCÊ NEM IMAGINA AS HISTÓRIAS QUE CONTAM POR LÁ!
AINDA OUTRO DIA O FILHO DE GALTRAN TAGARELAVA SEM PARAR SOBRE UMA TAL "DRUIDAZINHA"!
DISSE QUE ELA ESTAVA ATRÁS DE UM DOS RUBIS DA VIRTUDE!
VOCÊ FAZ IDÉIA DE QUEM SERIA?
AH...
BOM... A GENTE FOI ATÉ O PALÁCIO NAXUS... ENTÃO...
VOCÊ TÁ ZANGADO?
PODE APOSTAR QUE SIM!
EU AVISEI PARA NÃO SAIR DA SUA ILHA! NUNCA!
FOI A ÚNICA COISA QUE TE PEDI NA VIDA! E VOCÊ ME SACANEOU!
NÃO FALA ASSIM COMIGO, TORK!
É VERDADE QUE A NATUREZA FOI MINHA MÃE...
...MAS VOCÊ FOI O QUE TIVE DE MAIS PARECIDO COM UM PAI!

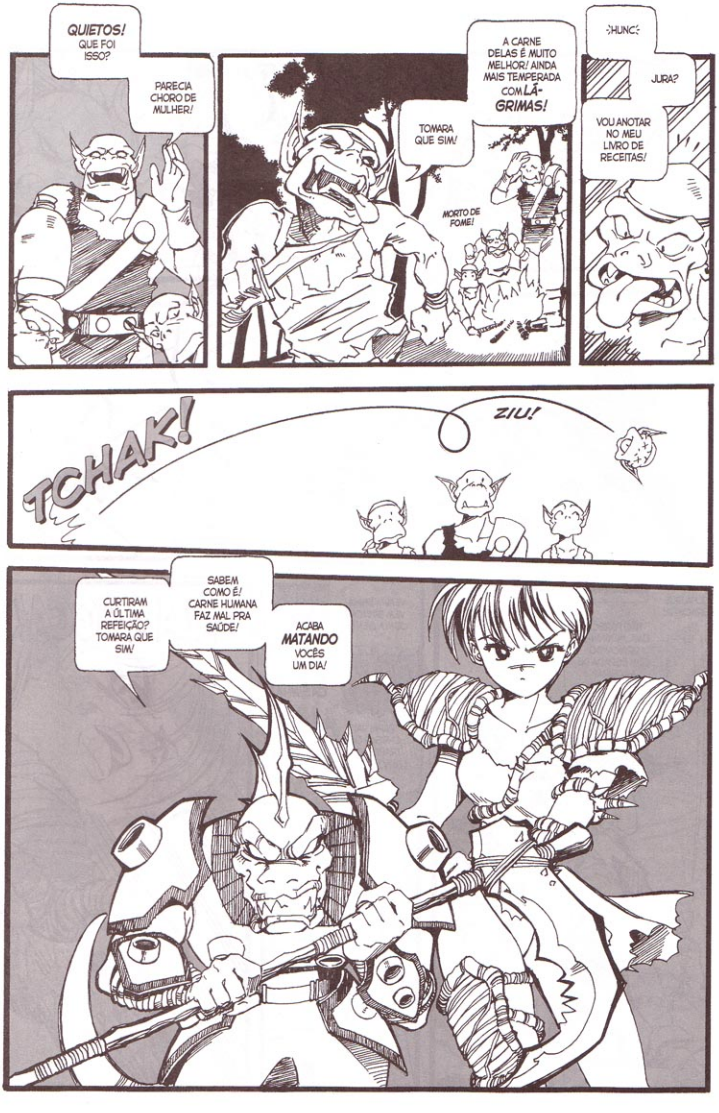

OS ANIMAIS DE GALRASIA ME DERAM LEITE, ABRIGO E CONFORTO! SOU GRATA POR ISSO...
...MAS EU ERA POUCO MAIS QUE UMA FERA!
NEM MESMO SABIA ANDAR SOBRE DUAS PERNAS!
FOI VOCÊ QUE ME ENSINOU!
VOCÊ ME ENSINOU A FALAR! A USAR ROUPAS! ARMAS!
ME CONTOU SOBRE O MUNDO FORA DA SELVA! SEUS POVOS, SUAS CIDADES... SUA MALDADE!
A NATUREZA ME FEZ VIVA, TORK! MAS VOCÊ ME FEZ HUMANA!
ISSO FAZ MUITO TEMPO! EU ERA UM FILHOTE!
:HUNG:
TIVE PENA DE VOCÊ! EU SEI O QUE É CRESCER LONGE DA PRÓPRIA GENTE!
E VOCÊ ERA INOCENTE... PURA...
A ÚNICA QUE NÃO ME TRATAVA FEITO MONSTRO!
FOI LEGAL PASSAR UM TEMPO COM ALGUÉM ASSIM
MAS EU NÃO PRECISO MAIS DISSO!
TCHIK!
TCHIK!
TENHO MEU MACHADO, MINHA TOCA E MEU TRAMPO!
MERCENÁRIO!
A GRANA NÃO É MUITA, MAS DÁ PRA BEBIDA!
TCHIK!
JÁ QUE NÃO VOU MAIS PASSAR A NOITE NA CADEIA, VOU PEGAR UM CONTRATO!
PROCURAR UM BANDO DE ASSALTANTES QUE ESTÁ ATACANDO NA FLORESTA!
E VOCÊ VEM COMIGO!

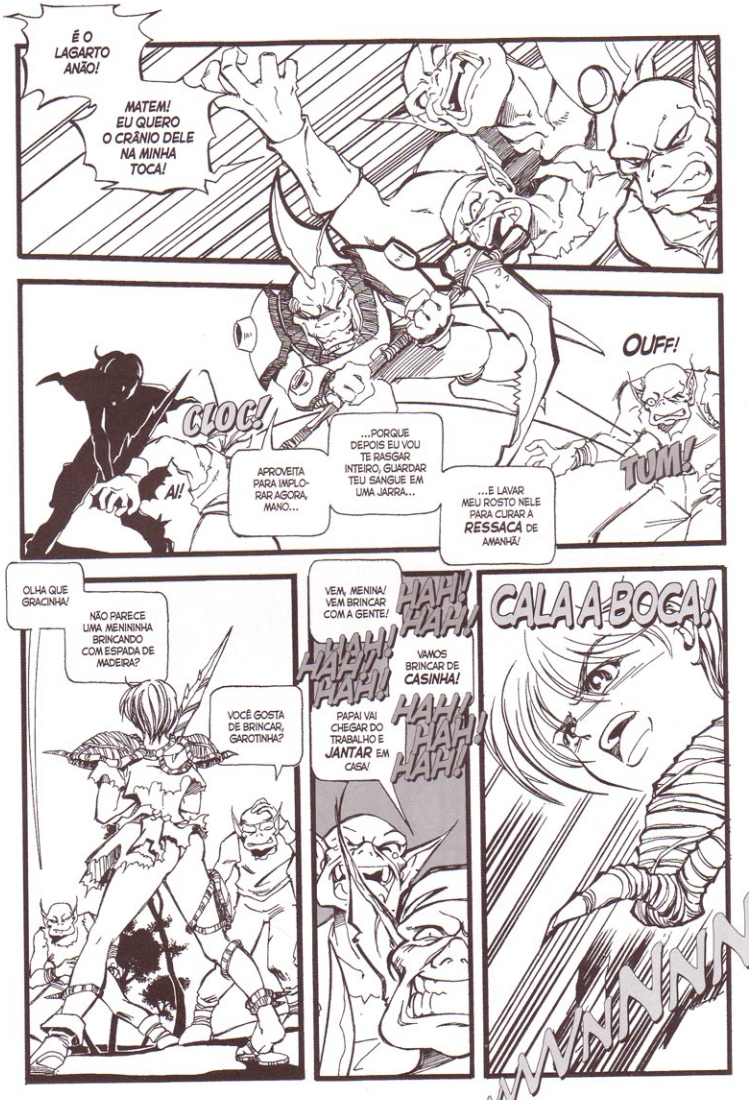

MESTRE ARSENAL.
SUMO-SACERDOTE DO DEUS DA GUERRA. TALVEZ O MAIS PODEROSO VILÃO DE ARTON.
PÉSSIMA PESSOA PARA VISITAR...
VEJAMOS SE ENTENDI BEM...
ESTÃO DIZENDO QUE INVADIRAM MINHA FORTALEZA POR ACIDENTE?
DESCULPA, SEU PADRE! A GENTE NÃO QUERIA INCOMODAR!
SABE COMO É! MÁGICAS DE TELEPORTAÇÃO SÃO AS MAIS DIFÍCEIS!
ELEVAINOS MATARELEVAINOS MATARELEVAINOS MATARELEVAI NOSMATAR
MATÁ-LOS? NÃO NESTE DIA!
MESMO UM CLÉRIGO DA GUERRA PODE SER PACIENTE COM JOVENS TOLOS!
A MORTE DEVE SER CONQUISTADA EM BATALHA! NÃO POR CULPA DE UM ERRO ESTÚPIDO!
VÃO, JOVENS! E RECEBAM DOS DEUSES UMA MORTE GLORIOSA!
AGORA SUMAM!
JÁ!
VALEU, PADRE! TCHAUZINHO!
É-É... ADEUS!
ZIUF!
ADEUS? NAÃÃO...
ATÉ BREVE!

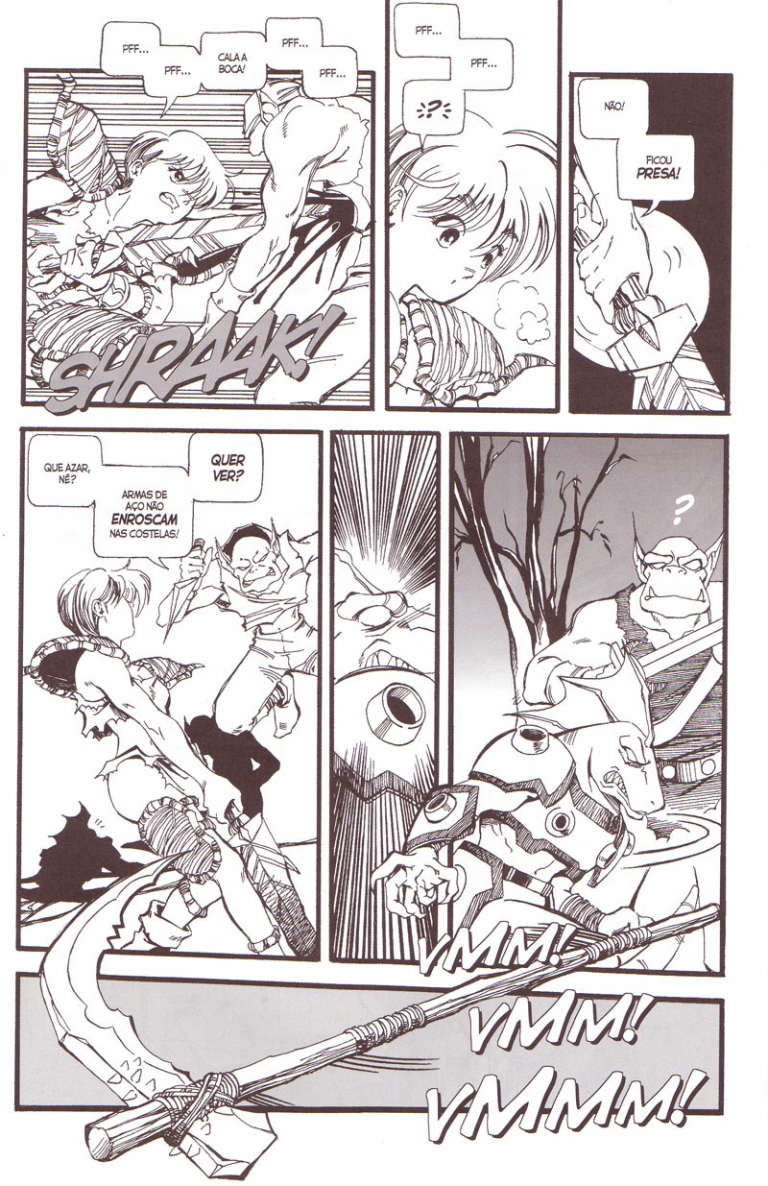

:HUNG:
:GULP:
SONHOS? VOCÊ TÁ ATRÁS DOS RUBIS POR CAUSA DE SONHOS?
SIM! ELES ME DIZEM PARA PROCURAR E REUNIR TODAS AS GEMAS!
NO INÍCIO EU TENTEI IGNORAR...
...ENTÃO OS SONHOS VIRARAM PESADELOS!
SANGUE NOS CÉUS... CHAMAS... DEMÔNIOS...
UM GRANDE MAL VAI ATACAR O MUNDO! E OS RUBIS PODEM DETER ESSE MAL!
LEGAL SABER DISSO!
QUANDO OUVI QUE VOCÊ ESTAVA ATRÁS DE TESOUROS, FIQUEI LOUCO DE RAIVA!
ACHEI QUE HAVIA SE SUJADO COM A GANÂNCIA HUMANA!
FOI A MAIOR DECEPÇÃO DA MINHA VIDA! BEBI ATÉ CAIR!
PUXA, TORK... DESCULPA!
VOCÊ É A ÚLTIMA PESSOA QUE EU QUERIA...
NÃO VEM COM MEIGUICE PRA CIMA DE MIM! COM PESADELOS OU NÃO...
...EU AINDA TÔ PUTO PORQUE VOCÊ QUEBROU SUA PROMESSA!
SILÊNCIO AGORA! PARECE QUE A GENTE ACHOU OS CARAS!
OLHA SÓ! BEM QUE EU SUSPEITAVA...
HAH!

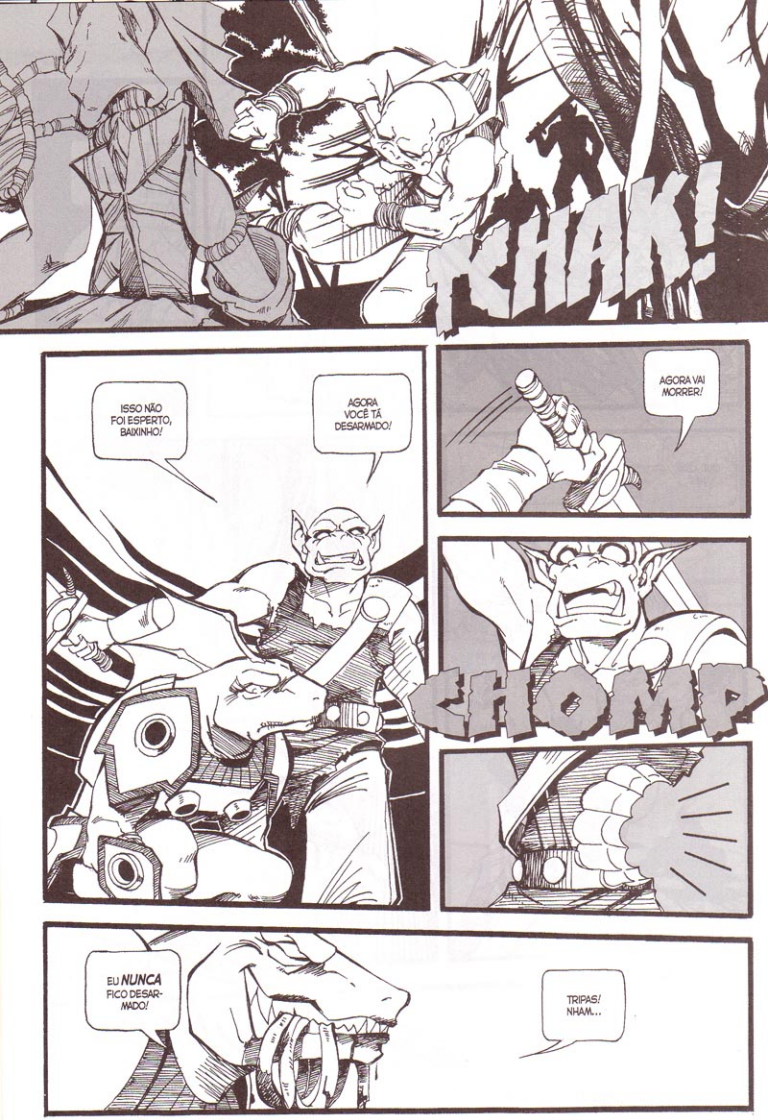

CÊ VIU AQUILO? VIU A CARA DELE?
"SÃO SÓ UNS GOBLINS! VAMOS CUIDAR DELES!"
"NÃO VAI DAR TRABALHO NENHUM."
É COMO EU FALEI! VAI ACABAR ESSA COISA DE HUMANOS, ELFOS E ANÕES MANDANDO NO MUNDO!
O GENERAL JÁ TOMOU TODA LAMNOR! VAI FAZER A MESMA COISA AQUI!
ELE É O LÍDER DA PROFECIA! A FOICE DE RAGNAR!
GOBLINS! E O CHEFE PARECE UM HOBGOBLIN!
BEM QUE EU AVISEI O XERIFE!
TÁ EXPLICADO POR QUE NUNCA NINGUÉM ACHOU OS CORPOS DAS VÍTIMAS!
EXPLICADO? NÃO ENTENDI!
CLARO QUE NÃO! VOCÊ É BOA DEMAIS PARA ENTENDER!
VOCÊ ACHA SEUS PESADELOS RUINS? O MUNDO AQUI FORA TEM COISA BEM PIOR!
OLHA BEM O QUE AQUELES CARAS ESTÃO COMENDO!
HAH!
HAH!
HAH!
NÃO!
NÃO PODE...
NÃO!

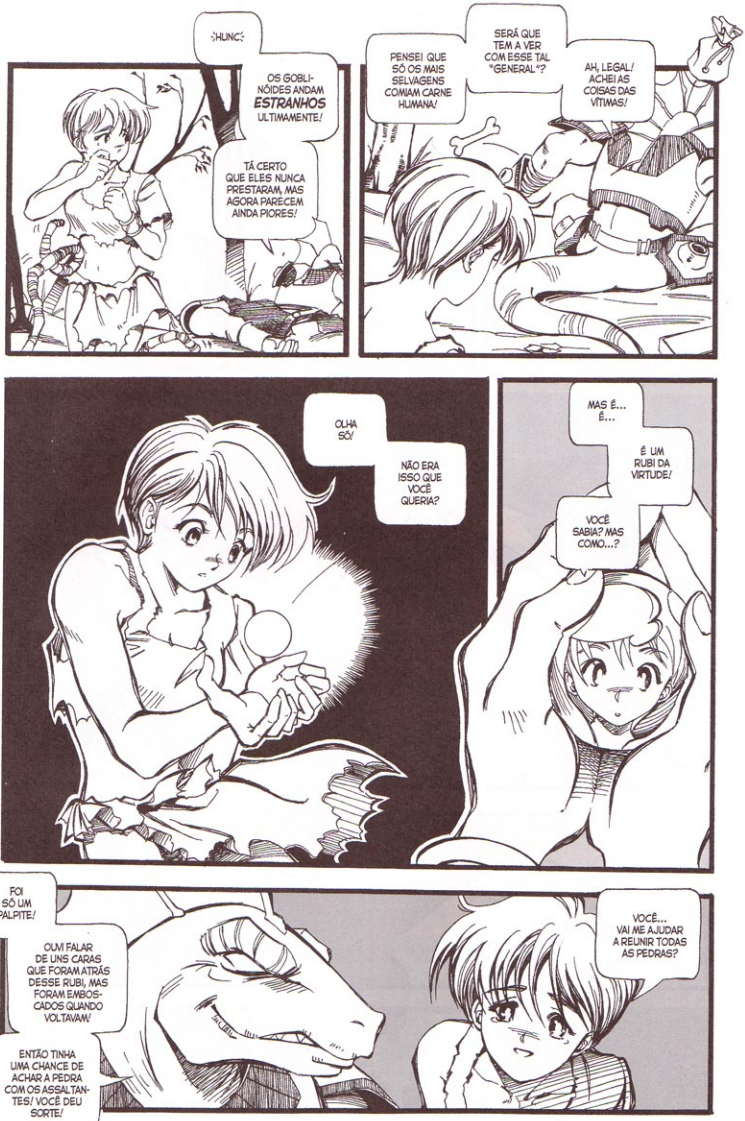

EM ALGUM PONTO DO MAR NEGRO, A BORDO DO NAVIO BRAVADO...
...O NAVIO PIRATA DO TERRÍVEL CAPITÃO JAMES K.
PÉSSIMO. PONTO.
OLHA, SE VOCÊ CONTINUAR ME TRATANDO ASSIM, EU NUNCA MAIS PISO NESTE BARCO!
ATÉ PARECE QUE VOCÊ NÃO GOSTA MAIS DE MIM!
PUXA, JIM!
JURO QUE NÃO VAI ACONTECER DE NOVO!
...E NA OUTRA...
...E NA OUTRA...
...E OUTRA E OU...
ELEVAINOS MATARELEVAINOS MATARELEVAINOS MATARELEVAI NOSMATAR
CLAAAARO! FOI ISSO QUE VOCÊ DISSE NA OUTRA VEZ...
EU TE ODEIO, JIMMIE! NUNCA MAIS COLOCO MINHAS PATINHAS NESTE NAVIO!
ZIUF!
CLAAAARO! FOI ISSO QUE VOCÊ DISSE NA OUTRA VEZ...
ENTÃO TÁ, JIM! AGORA É SÉRIO! ACHEI QUE VOCÊ SENTIA FALTA DE NOSSOS VELHOS TEMPOS...
...MAS, SE NÃO QUER ME VER DE NOVO, É SÓ FALAR!
ACHO QUE VOU FAZER UM POUQUINHO MAIS DO QUE ISSO...
NÃO FALEI?


QUIETOS! QUE FOI ISSO?
PARECIA CHORO DE MULHER!
A CARNE DELAS É MUITO MELHOR! AINDA MAIS TEMPERADA COM LÁGRIMAS!
TOMARA QUE SIM!
MORTO DE FOME!
:HUNC:
JURA?
VOU ANOTAR NO MEU LIVRO DE RECEITAS!
TCHAK!
ZIU!
CURTIRAM A ÚLTIMA REFEIÇÃO? TOMARA QUE SIM!
SABEM COMO É! CARNE HUMANA FAZ MAL PRA SAÚDE!
ACABA MATANDO VOCÊS UM DIA!


É O LAGARTO ANÃO!
MATEM! EU QUERO O CRÂNIO DELE NA MINHA TOCA!
CLOC!
AI!
APROVEITA PARA IMPLORAR AGORA, MANO...
...PORQUE DEPOIS EU VOU TE RASGAR INTEIRO, GUARDAR TEU SANGUE EM UMA JARRA...
...E LAVAR MEU ROSTO NELE PARA CURAR A RESSACA DE AMANHÃ!
OUFF!
TUM!
OLHA QUE GRACINHA!
NÃO PARECE UMA MENININHA BRINCANDO COM ESPADA DE MADEIRA?
VOCÊ GOSTA DE BRINCAR, GAROTINHA?
VEM, MENINA! VEM BRINCAR COM A GENTE!
HAH! HAH!
HAHAH! HAH!
VAMOS BRINCAR DE CASINHA!
PAPAI VAI CHEGAR DO TRABALHO E JANTAR EM CASA!
HAH! HAH! AAH!
CALA A BOCA!


PFF...
PFF...
CALA A BOCA!
PFF...
PFF...
SHRAAK!
PFF...
PFF...
=?=
NÃO!
FICOU PRESA!
QUE AZAR, NÉ?
QUER VER?
ARMAS DE AÇO NÃO ENROSCAM NAS COSTELAS!
?
VMM!
VMM!
VMMM!


KHAK!
ISSO NÃO FOI ESPERTO, BAIXINHO!
AGORA VOCÊ TÁ DESARMADO!
AGORA VAI MORRER!
CHOMP
EU NUNCA FICO DESARMADO!
TRIPAS! NHAM...


:HUNC:
OS GOBLINÓIDES ANDAM ESTRANHOS ULTIMAMENTE!
TÁ CERTO QUE ELES NUNCA PRESTARAM, MAS AGORA PARECEM AINDA PIORES!
PENSEI QUE SÓ OS MAIS SELVAGENS COMIAM CARNE HUMANA!
SERÁ QUE TEM A VER COM ESSE TAL "GENERAL"?
AH, LEGAL! ACHEI AS COISAS DAS VÍTIMAS!
OLHA SÓ!
NÃO ERA ISSO QUE VOCÊ QUERIA?
MAS É... É...
É UM RUBI DA VIRTUDE!
VOCÊ SABIA? MAS COMO...?
FOI SÓ UM PALPITE!
OUM FALAR DE UNS CARAS QUE FORAM ATRÁS DESSE RUBI, MAS FORAM EMBOSCADOS QUANDO VOLTAVAM!
ENTÃO TINHA UMA CHANCE DE ACHAR A PEDRA COM OS ASSALTANTES! VOCÊ DEU SORTE!
VOCÊ... VAI ME AJUDAR A REUNIR TODAS AS PEDRAS?

EU NÃO QUERO VOCÊ POR AQUI, FILHOTA! ESTE MUNDO É MAU!
QUANTO MAIS CEDO VOCÊ ACABAR, MAIS CEDO VOLTA PRA CASA! ENTÃO VAMOS JUNTAR LOGO ESSAS PORCARIAS...
QUE FOI? QUE CARA É ESSA?
HEH! "FILHOTA"!
TEM CERTEZA QUE NÃO POSSO TE ABRAÇAR?
FAZ TANTO TEMPO QUE NÃO ME CHAMA ASSIM...
AH, MERDA!
TÁ BOM, VAI!
NUNCA VOU ENTENDER POR QUE OS MAMÍFEROS GOSTAM TANTO DESSE TIPO DE COISA!
COMO É QUE ELES CHAMAM MESMO?
AH, É! AMASSO!
CHEGA!
CHEGA DE MAGIA! VAMOS A PÉ!
VAI VOCÊ!

TROGLO
O Povo Réptil
Subterrâneo

DITAS

Trogloditas. Uma raça de ferozes homens-lagarto. Seu surgimento se confunde com a própria origem da vida neste mundo...

A raça troglodita foi concebida por Tenebra, a deusa da noite e das trevas — a mesma deusa responsável pela criação dos anões, lobisomens, mortos-vivos e outras criaturas noturnas ou subterrâneas. Houve uma vez em que, enciumada diante dos homens-lagarto que serviam ao deus dos monstros Megalokk, Tenebra teria desejado ter seus próprios homens-répteis. Então ela escolheu uma comunidade de anões e mudou seus corpos, transformando todos em sauróides. Isso explicaria porque os trogloditas e os anões têm tanto em comum.

Esta é a história mais divulgada pelos clérigos e bardos, mas existe outra. Em Arton, como na Terra, a vida seguiu rumos parecidos. Dos invertebrados marinhos vieram os peixes, depois anfíbios, e depois répteis — e naquela época ocorreria uma divisão dramática na escala evolucionária. Muitos répteis seguiram na mesma direção, crescendo e ganhando o título de dinossauros. Mas um grupo especial de répteis conservou o tamanho menor e características mais avançadas: temperatura constante, dentes especializados, pêlos... esses "répteis superiores" eram os sinapsídeos, que mais tarde dariam origem aos mamíferos.

Enquanto os dinossauros e dragões dominavam Arton, os sinapsídeos viviam à sua sombra — sempre escondidos, sempre fugindo dos monstros gigantes. Um dia, contudo, algum tipo de cataclisma fulminou quase todos os dinos (os clérigos dizem que essa catástrofe teria sido provocada pelos outros deuses do Panteão para encerrar o domínio de Megalokk sobre o mundo). Apenas depois da extinção dos monstros as demais raças tiveram sua chance — e então surgiram os elfos, anões, humanos, goblins e todos os outros. Ainda existem dinossauros e outros monstros em Arton, mas agora estão restritos a certas regiões remotas — especialmente a ilha de Galrasia e as Montanhas Sanguinárias.

Mas e quanto aos antigos sinapsídeos? Nem todos se tornaram mamíferos; alguns ramos divergiram do tronco principal, dando origem a numerosas raças de povos reptilianos: os antropossauros, os homens-lagarto comuns... e a raça guerreira dos trogloditas.

Os Mais Primitivos

Os trogloditas são uma raça guerreira de sauróides. Eles medem até 1,80m de altura, vivem nos subterrâneos, gostam de aço e cerveja... e têm um ódio mortal pelos seres humanos.

Trogloditas têm mãos com garras, pés parecidos com patas, cabeça de lagarto, uma cauda curta e pele revestida com pequenas escamas coriáceas. Os machos se diferenciam das fêmeas por sua crista atrás da cabeça. A cor vai do verde ao cinzento. Não usam roupas, mas são vistos com peças de armadura e cordões enfeitados com objetos de aço. São carnívoros: alimentam-se de qualquer criatura que consigam apanhar, mas preferem carne humana.

Trogloditas são o mais primitivo povo sauróide, aqueles que mais se parecem com répteis. Têm sangue frio, sendo mais vulneráveis a climas ou mágicas de frio, e também põem ovos! Atingem a idade adulta rapidamente, aos dez anos. Exceto por esse detalhe, seu tempo de vida médio é igual ao dos humanos.

O Mundo de TORMENTA

O mundo de Arton e os trogloditas fazem parte de **Tormenta**, um mundo de fantasia medieval para jogos de RPG.

O livro básico **Tormenta** acompanha a revista Dragão Brasil #50, edição especial comemorativa. Você pode encontrá-la em bancas de jornais, lojas e livrarias especializadas em RPG, ou através de pedidos diretamente à Trama Editorial pelos fones (011) 829-0591 ou 829-6264

As revistas Dragão Brasil #52, #53 e a edição extra **Panteão** (que acompanha a DB#54) trazem mais informações sobre Arton. Em todos os números da revista **Holy Avenger** você também vai encontrar mais material de campanha sobre **Tormenta** para jogos de RPG.

Sistemas de Jogo

AD&D

Para jogar **AD&D, Advanced Dungeons & Dragons™**, você vai precisar dos três livros básicos deste jogo: **Livro do Jogador, Livro do Mestre** e **Livro dos Monstros.** Todos podem ser encontrados em lojas e livrarias especializadas em RPG.

GURPS

Para jogar **GURPS, Generic Universal RolePlay System™**, você vai precisar dos livros **GURPS Módulo Básico** ou **Mini GURPS.** Os suplementos **GURPS Fantasy** e **GURPS Magia** também são exigidos. Todos podem ser encontrados em lojas e livrarias especializadas em RPG.

3D&T

Para jogar **3D&T, Defensores de Tóquio 3ª Edição™**, você vai precisar de uma ou mais revistas **Dragão Brasil Especial 3D&T** (Street Fighter Zero 3™, Mortal Kombat 4™, Darkstalkers™, Megaman™ e outras). Elas podem ser encontradas nas bancas de jornais, em lojas e livrarias especializadas em RPG, ou através de pedidos diretamente à Trama Editorial pelos fones (011) 829-0591 ou 829-6264.

Lagartos ou Anões?

As relações dos trogloditas com outras raças são conturbadas. Eles odeiam os humanos com todas as forças, dedicando suas vidas a matá-los e roubar seu aço. Apesar de seu quase parentesco com os anões, não existe qualquer simpatia entre estes povos. Ninguém gosta dos trogloditas, nem mesmo os outros povos-lagarto de Arton.

Existem certas similaridades entre os trogloditas e os anões. Dizem que a deusa Tenebra conservou neles essas semelhanças por ter muito orgulho do povo anão. Trogloditas gostam de viver nos subterrâneos, em grandes complexos de túneis — mas escolhem viver cavernas naturais, em vez de escavá-las como fazem os anões. Trogloditas também gostam de cerveja, e sabem produzi-la (estranhamente, a fermentação de cerveja é a "ciência" mais avançada deste povo).

Como os anões, trogloditas também possuem infravisão, ou visão infravermelha; eles podem ver o calor das coisas. Objetos quentes são vistos em tons vermelhos, enquanto coisas frias parecem azuladas. Assim é possível identificar rapidamente seres vivos através do calor que seus corpos emitem. Obviamente, a infravisão é útil apenas para encontrar criaturas de sangue quente (mamíferos, aves e certos tipos de monstros, como os dragões); répteis, invertebrados e outras criaturas de sangue frio não podem ser vistas com clareza. Infravisão só pode ser usada na escuridão total, sem nenhuma fonte de luz natural. A infravisão dos trogloditas tem alcance de trinta metros.

Infelizmente, existe um traço marcante dos anões que os trogloditas não possuem — o talento como ferreiros. Este povo não sabe forjar metais, e isso parece ser motivo de grande frustração para eles. Talvez por isso, os trogloditas valorizam imensamente armas e outros objetos feitos de aço. Eles atacam povoados humanos e de outras raças, matando todos os seus habitantes para devorar sua carne e roubar suas ferramentas e outras peças metálicas. Trogloditas usam objetos de aço como jóias, um símbolo de status entre eles.

Seria esperado encontrar estas criaturas vivendo em áreas remotas, mas não acontece assim. Embora existam muitos em Lamnor, o Reino Bestial, a maior parte dos clãs vive em lugares montanhosos próximos de povoados humanos; dali eles armam emboscadas contra viajantes e lançam ataques contra aldeias.

Camaleões

Além da infravisão, trogloditas têm outras habilidades que os auxiliam em seus ataques contra humanos.

Uma delas é seu poder camaleônico. Embora nem todos tenham esta capacidade, a maioria deles consegue mudar de cor para se confundir com o ambiente. À noite, escondidos entre as rochas e assumindo cor cinzenta, é quase impossível notá-los. Nem mesmo a infravisão poderia ajudar, pois eles têm sangue frio.

Outro poder dos trogloditas é que, quando irritados, eles expelem através da pele um óleo de cheiro insuportável para humanos e semi-humanos. Um ditado popular de Arton diz que eles "fedem como um anão ferreiro suado... e morto há uma semana!" Qualquer pessoa próxima o bastante para ser apanhada pelo cheiro (em combate fechado, ou a até 1m) pode ficar nauseada a ponto de perder parte de sua força durante alguns instantes. Felizmente, uma vez que exala sua carga fétida, um troglodita leva pelo menos 24 horas para secretar mais óleo e poder fazer isso de novo.

A tática de combate favorita dos trogloditas é usar seu poder camaleônico para se esconder, armar uma emboscada e atacar à distância, com lanças e dardos. Os sobreviventes são confrontados em combate corporal, enfraquecidos pelo óleo fedorento e facilmente vencidos.

Advanced Dungeons & Dragons

Nenhum suplemento para **AD&D,** nacional ou importado, traz regras para o uso de trogloditas como personagens jogadores. O troglodita de Arton é quase idêntico ao que aparece no Livro dos Monstros.

Trogloditas têm o mesmo peso e estatura dos humanos. Os Ajustes Raciais de Habilidades são: Força +2, Constituição +1, Inteligência -1. Seus limites raciais de Habilidades são: Força 8-20, Destreza 3-18, Constituição 6-19, Inteligência 3-15, Sabedoria 3-16, Carisma 3-15. Trogloditas podem ser guerreiros (até o 14º nível), clérigos (8º nível) e ladrões (10º nível). As combinações multiclasse permitidas são guerreiro/clérigo e guerreiro/ladrão.

Trogloditas têm Categoria de Armadura natural 5, não cumulativa com armaduras; nenhuma armadura que reduz a CA em 5 pontos ou menos fará diferença (mas escudos sim). Desarmados, trogloditas podem lutar com as garras e presas, realizando três ataques por rodada (garra/garra/mordida). Causam dano de 1d2/1d2/1d4+2. Esse dano não recebe bônus pela Força.

Quando irritados, ou em batalha corporal, trogloditas exalam seu óleo fedorento (eles não podem evitar). Humanos e semi-humanos a até 1m devem ter sucesso em um teste de resistência contra veneno ou perdem 1d6 pontos de sua Força durante 10 rodadas. O troglodita só poderá fazer isso outra vez após 24 horas.

Trogloditas têm infravisão de 30m. Por seu poder camaleônico eles impõem um redutor de -4 nos testes de surpresa de seus oponentes (apenas se estiverem sem armadura, e apenas sozinhos ou na companhia de outros trogloditas). Eles recebem uma penalidade de -4 nos testes de resistência contra qualquer magia ou ataque baseados em frio, e um redutor de -4 em seus testes de reação.

Defensores de Tóquio 3ª Edição

Em **3D&T,** ser um troglodita é uma Vantagem de 3 pontos. Ele recebem Força +1 e Armadura +1, até um máximo de F5 e A5.

Trogloditas têm Infravisão (da Vantagem Sentidos Especiais, de **DB Especial Megaman**), Invisibilidade (não funciona em situações de combate), Monstruoso, Má Fama e Vulnerabilidade: Frio/Gelo (suas jogadas de Armadura sempre terão resultado mínimo contra ataques ou magias baseadas em frio e gelo). Apenas trogloditas com a Vantagem Clericato podem usar magia, e mesmo assim nunca podem ter Focus acima de 3 em qualquer Caminho.

O óleo dos trogloditas obriga o alvo a fazer um teste de Resistência; falha resulta na perda temporária de 1 ponto de Força, durante 10 rodadas. O troglodita só poderá fazer isso outra vez após 24 horas.

GURPS e Mini GURPS

A raça troglodita é muito semelhante aos reptantes descritos em **GURPS Fantasy.** Trogloditas têm ST+2, HT+1 e IQ-1. Eles têm as vantagens Visão Periférica, Infravisão e RD 5 (de **GURPS Supers**).

Em combate fechado, trogloditas podem atacar com as garras (+2 nos danos) ou mordida (GDP por corte). Inalar seu óleo fétido exige um teste de HT; falha resulta na perda temporária de 1d pontos de ST, durante 10 turnos. O troglodita só poderá fazer isso outra vez após 24 horas.

Por seu poder camaleônico, trogloditas recebem um bônus de +4 em testes de Furtividade quando estão parados e +2 quando em movimento (sem armadura, e sozinhos ou com outros trogloditas). Eles podem comprar a vantagem Clericato, mas nunca Aptidão Mágica. Todos os trogloditas têm Aparência Hedionda e Reputação -2. Eles sofrem 1d de dano extra por ataques baseados em frio.

Ser um troglodita é uma vantagem de 75 pontos.

Tenebra, a Deusa das Trevas

A religião artoniana diz que, no início dos tempos, o deus do sol Azgher e a deusa das trevas Tenebra duelaram para decidir quem dominaria o mundo. Como a luta terminou empatada, hoje os dias e noites alternam espaços de doze horas.

Tenebra (conhecida como Luah-kai entre os trogloditas) é a deusa-mãe de todos os seres noturnos e subterrâneos de Arton. Ela criou os anões, trogloditas, mortos-vivos e outras criaturas da escuridão. Dizem também que ela trouxe aos humanos a maldição dos lobisomens e outros licantropos.

Existem clérigos de Tenebra entre os anões, trogloditas e mortos-vivos inteligentes; muitos vampiros, fantasmas, múmias, liches e outros mortos-vivos poderosos acabam se tornando sacerdotes desta deusa.

Mais detalhes sobre Tenebra e seus sacerdotes na edição extra **Panteão.**

DRAGÃO BRASIL APRESENTA:

HOLY aven

TRAMA

cassaro

awano

reis

LOBO SCANS
SCANS DE QUALIDADE
http://loboscans.cjb.net/

O Elenco

Lisandra
Esta jovem druida recebeu a missão de reunir os Rubis da Virtude para ressuscitar o herói conhecido como Paladino

Sandro
Após conhecer Lisandra, este ladrão novato quer ajudá-la e ser um grande aventureiro como seu pai

Niele
Absurdamente poderosa e igualmente desmiolada, a maior maga elfa de Arton decide ser parceira de Sandro

Tork
Expulso de sua tribo por ter nascido anão, este troglodita tenta viver entre os humanos como guerreiro mercenário

Até Agora...

Niele é aclamada como heroína após salvar a cidade de Malpetrim de um monstro gigante (que ela própria havia criado por acidente...) e resolve ajudar Sandro a reencontrar Lisandra. Sem muita escolha, ele aceita sua companhia e ambos começam uma série de tentativas para se teleportar magicamente até Galrasia. Até agora nenhuma delas foi bem sucedida...

Enquanto isso, prosseguindo em sua jornada para reunir os vinte Rubis da Virtude, Lisandra procura por Tork — o troglodita anão. Outrora ele foi quase um pai para Lisandra, mas hoje é um mercenário encrenqueiro e louco por bebida. No início Tork se recusa a ajudar, mas então ambos penetram nas florestas de Malpetrim à procura de assaltantes goblinóides; após derrotá-los, encontram com eles o terceiro Rubi da Virtude.

Parte 4

A Clériga e os Kobolds

HOLY avenger

Criação
MARCELO CASSARO
ROGERIO SALADINO
J.M.TREVISAN

Roteiro
MARCELO CASSARO

Desenho e Arte-Final
ERICA AWANO

Cores
RODRIGO REIS

DIRETOR
Ruy Pereira

EDITOR
Marcelo Cassaro

PRODUTOR GRÁFICO
Edson Moraes

CONTATO
Lourdes Maurício

SCANNER
Edilson Gedo • Wagner F. Nunes

DIAGRAMAÇÃO
Dawis Roos • Márcia Braga

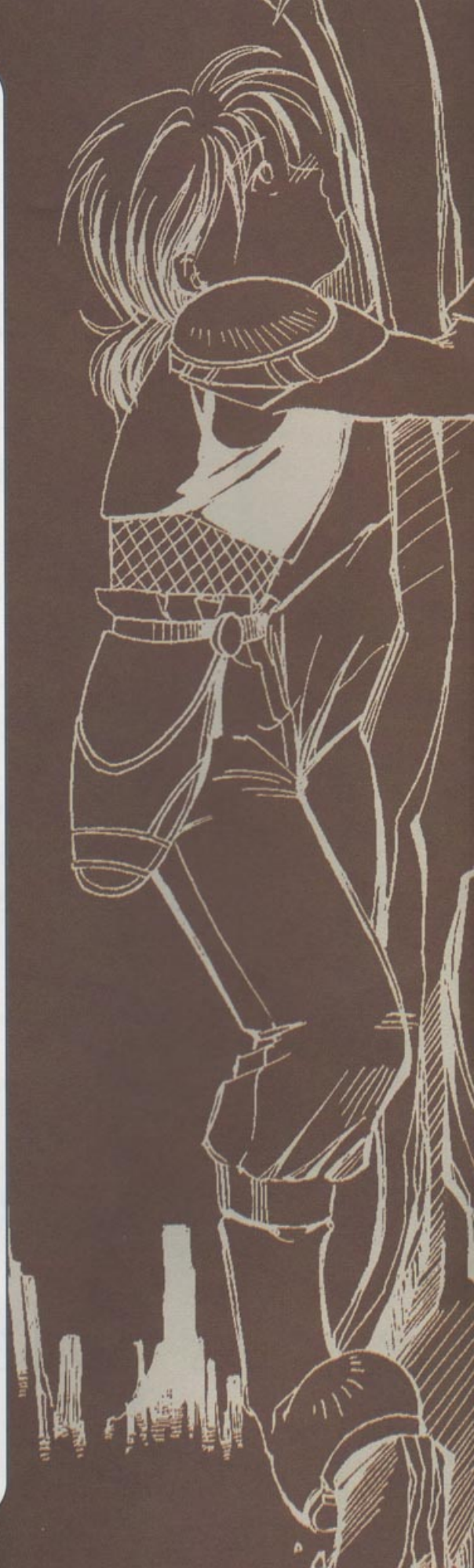
HOLY AVENGER é uma publicação mensal da Trama Editorial Ltda.

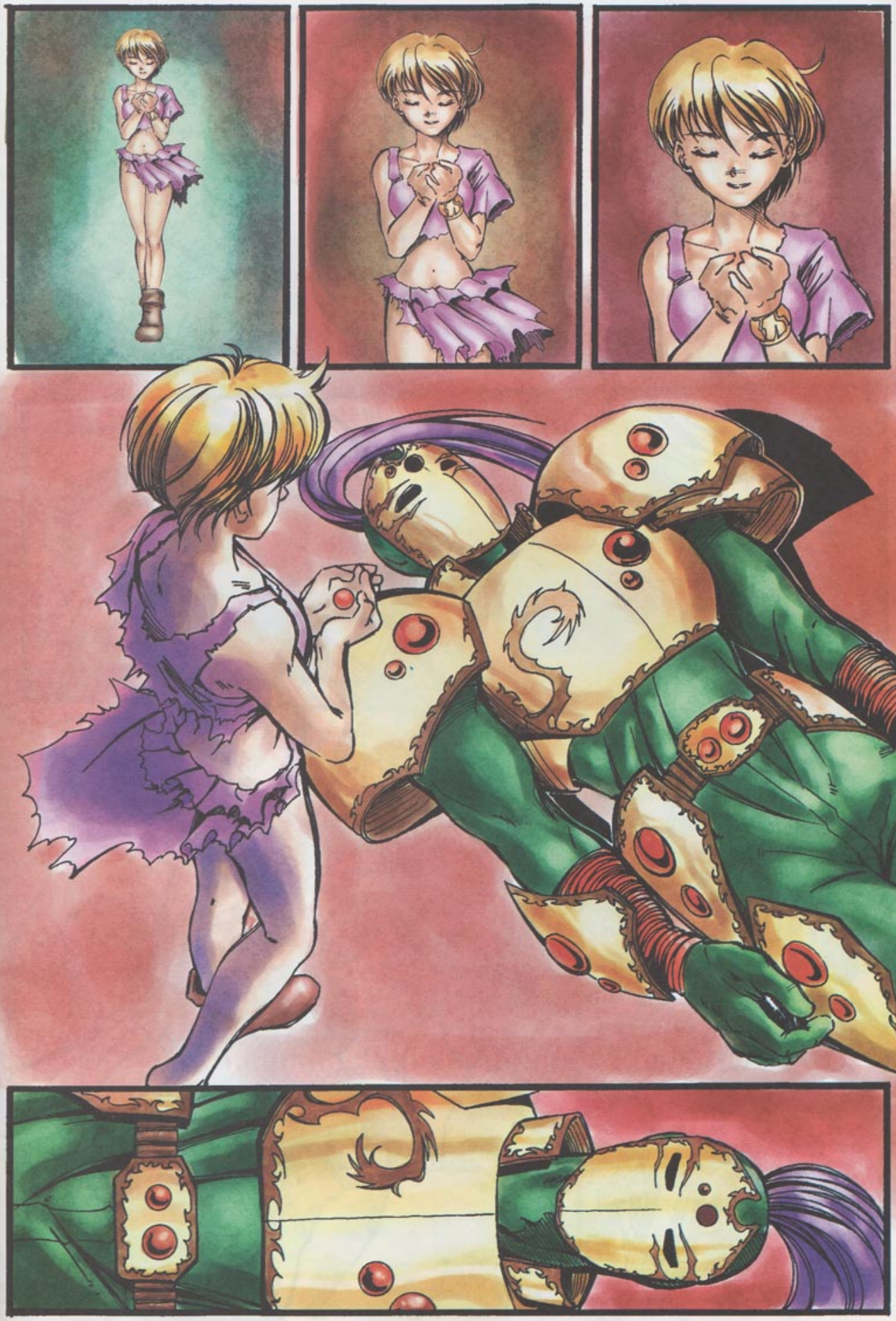
Administração, redação, assinaturas e publicidade:
R. Comendador Miguel Calfat, 421, 04537-081, SP/SP. Telefax (011) 829-1159/829-2266.
dragaobrasil@nw.com.br

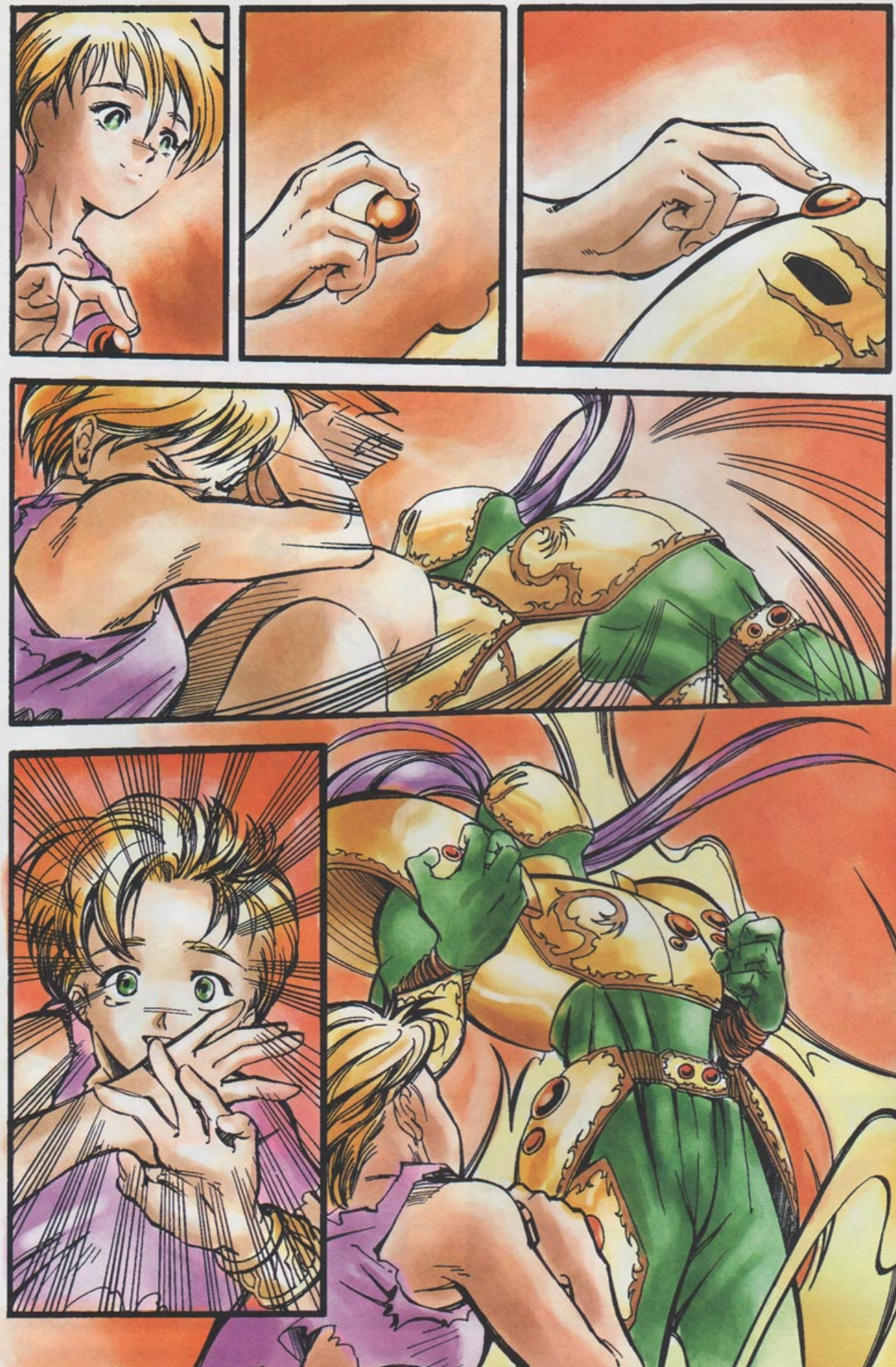
Distribuição exclusiva para todo o Brasil:
Fernando Chinaglia S/A.

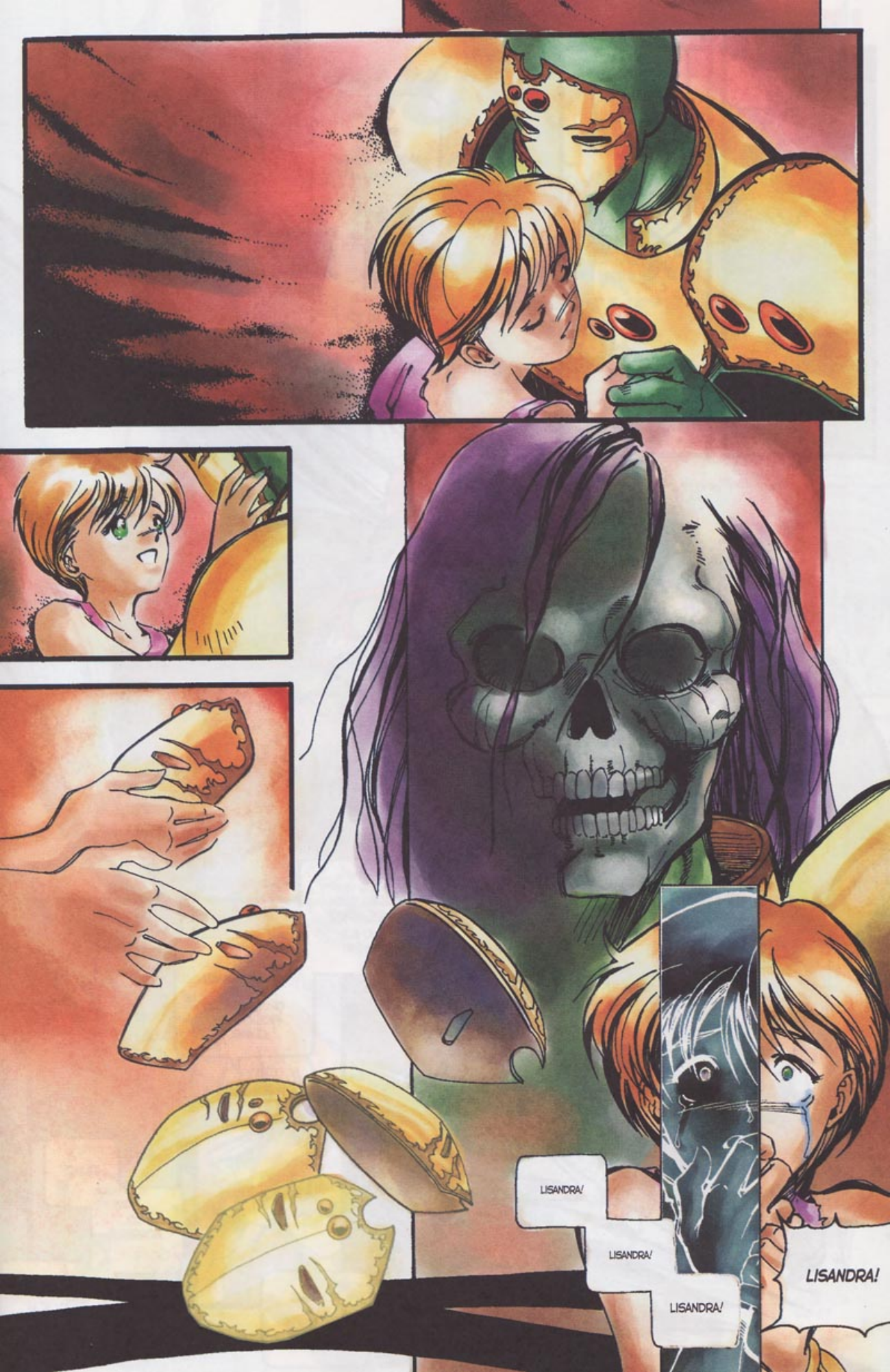
Impressão e acabamento: SIG

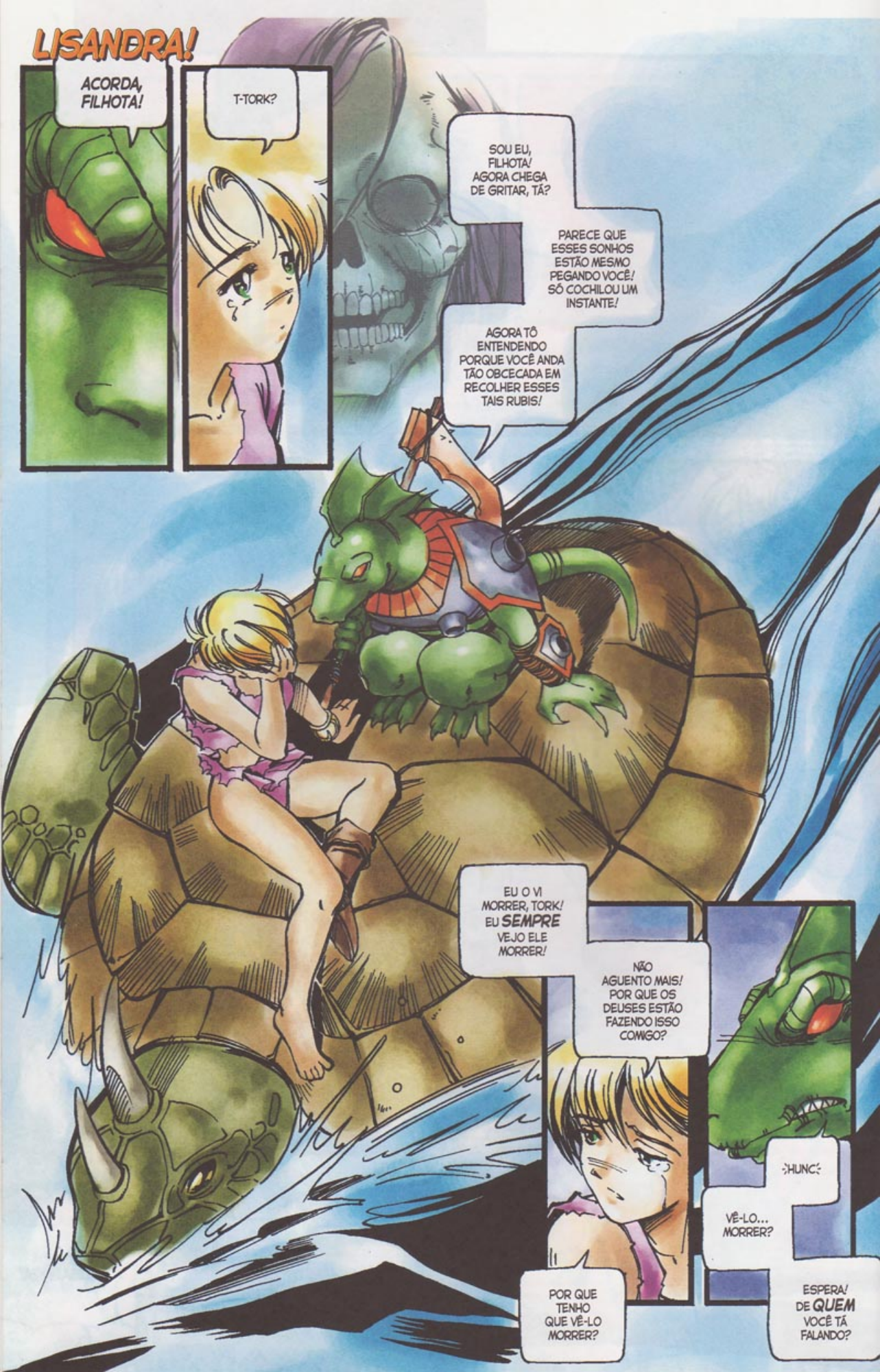
AD&D™ TSR Inc. GURPS™ Steve Jackson Games Inc. 3D&T™ Trama Editorial Ltda.

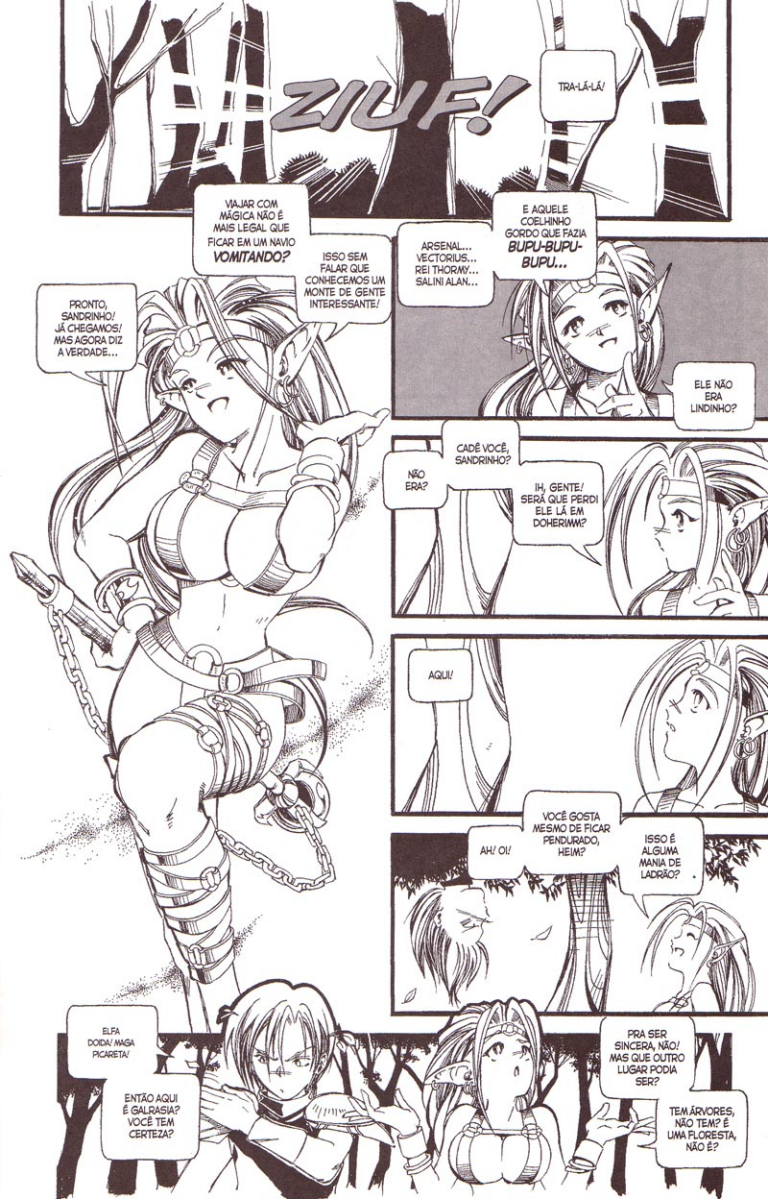


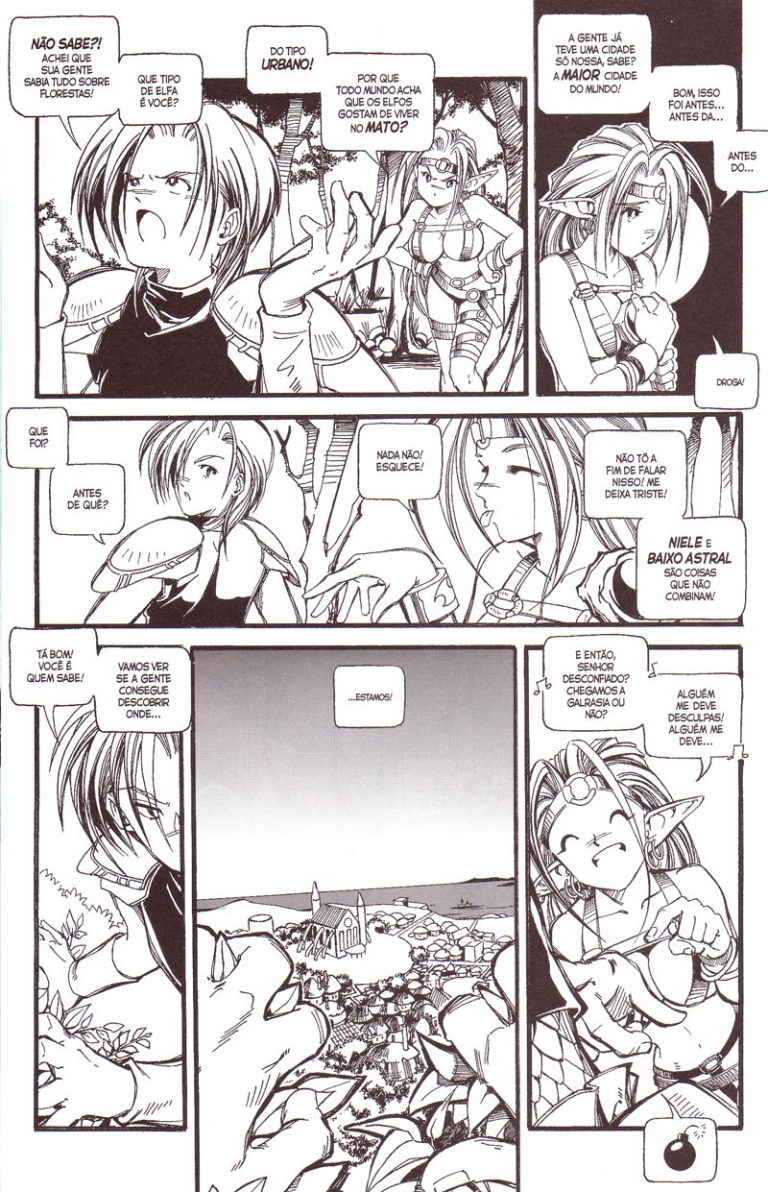


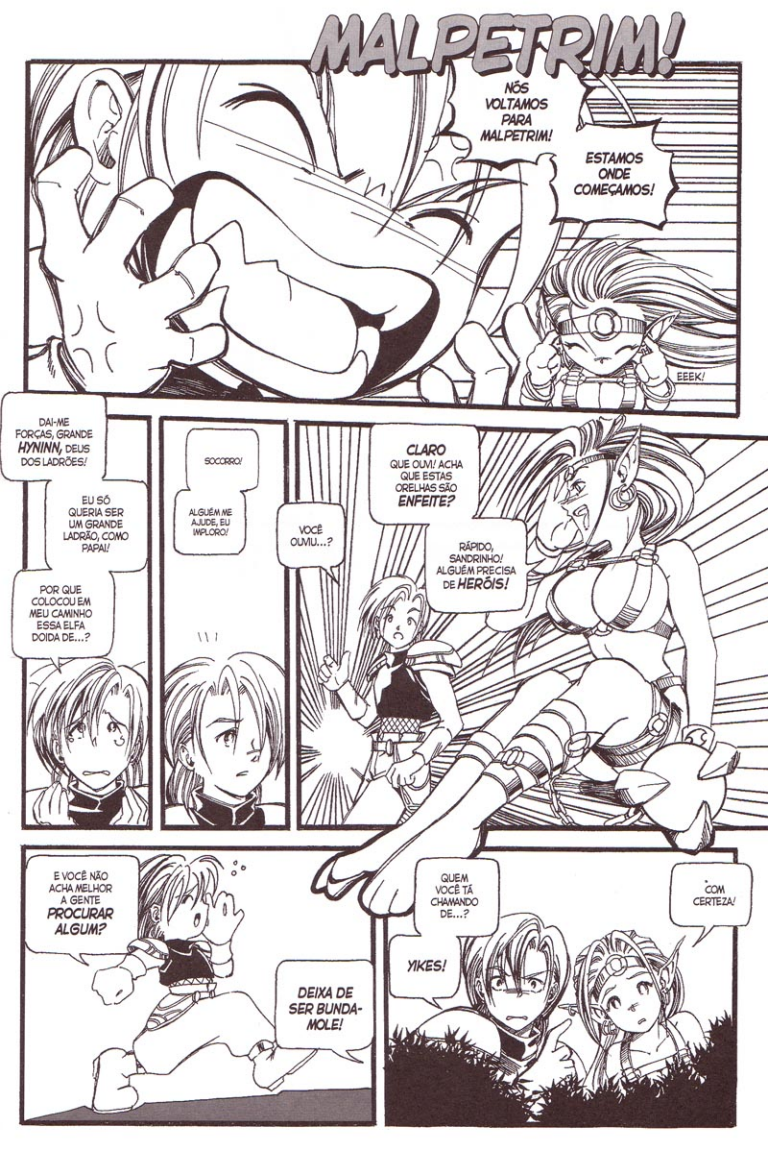


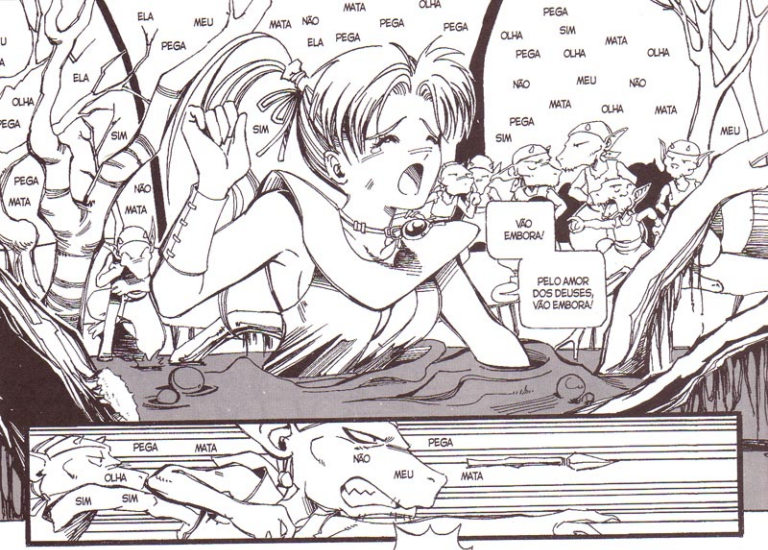

LISANDRA!
LISANDRA!
LISANDRA!
LISANDRA!


LISANDRA!
ACORDA, FILHOTA!
T-TORK?
SOU EU, FILHOTA! AGORA CHEGA DE GRITAR, TÁ?
PARECE QUE ESSES SONHOS ESTÃO MESMO PEGANDO VOCÊ! SÓ COCHILOU UM INSTANTE!
AGORA TÔ ENTENDENDO PORQUE VOCÊ ANDA TÃO OBCECADA EM RECOLHER ESSES TAIS RUBIS!
EU O VI MORRER, TORK! EU SEMPRE VEJO ELE MORRER!
NÃO AGUENTO MAIS! POR QUE OS DEUSES ESTÃO FAZENDO ISSO COMIGO?
:HUNC:
VÊ-LO... MORRER?
POR QUE TENHO QUE VÊ-LO MORRER?
ESPERA! DE QUEM VOCÊ TÁ FALANDO?

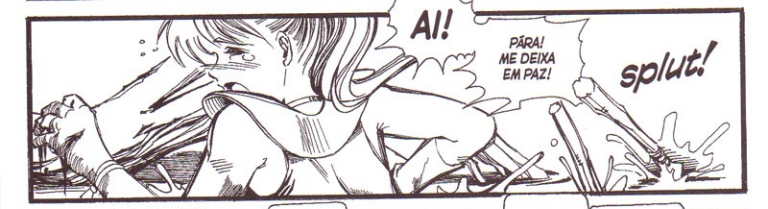

ZIUF!
TRA-LÁ-LÁ!
E AQUELE COELHINHO GORDO QUE FAZIA BUPU-BUPU-BUPU...
ARSENAL... VECTORIUS... REI THORMY... SALIN! ALAN...
VIAJAR COM MÁGICA NÃO É MAIS LEGAL QUE FICAR EM UM NAVIO VOMITANDO?
ISSO SEM FALAR QUE CONHECEMOS UM MONTE DE GENTE INTERESSANTE!
PRONTO, SANDRINHO! JÁ CHEGAMOS! MAS AGORA DIZ A VERDADE...
ELE NÃO ERA LINDINHO?
CADÊ VOCÊ, SANDRINHO?
NÃO ERA?
IH, GENTE! SERÁ QUE PERDI ELE LÁ EM DOHERIWM?
AQUI!
AH! OI!
VOCÊ GOSTA MESMO DE FICAR PENDURADO, HEIM?
ISSO É ALGUMA MANIA DE LADRÃO?
ELFA DOIDA, MAS PICARETA!
ENTÃO AQUI É GALRASIA? VOCÊ TEM CERTEZA?
PRA SER SINCERA, NÃO! MAS QUE OUTRO LUGAR PODIA SER?
TEM ÁRVORES, NÃO TEM? É UMA FLORESTA, NÃO É?

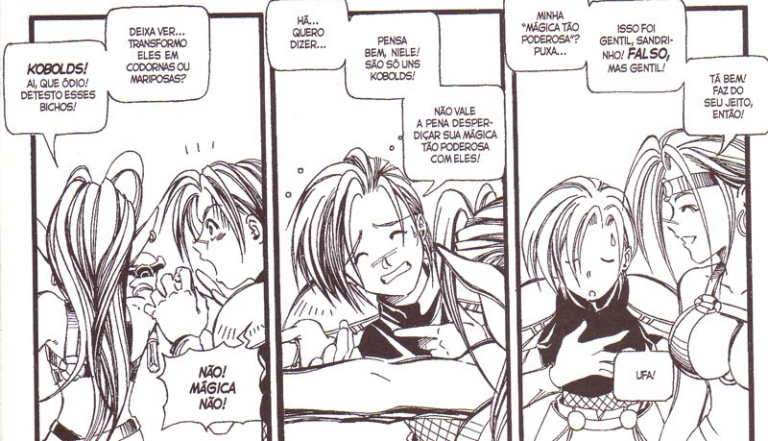

NÃO SABE?!
ACHEI QUE SUA GENTE SABIA TUDO SOBRE FLORESTAS!
QUE TIPO DE ELFA É VOCÊ?
DO TIPO URBANO!
POR QUE TODO MUNDO ACHA QUE OS ELFOS GOSTAM DE VIVER NO MATO?
A GENTE JÁ TEVE UMA CIDADE SÓ NOSSA, SABE? A MAIOR CIDADE DO MUNDO!
BOM, ISSO FOI ANTES... ANTES DA...
ANTES DO...
DROGA!
QUE FOI?
ANTES DE QUÊ?
NADA NÃO! ESQUECE!
NÃO TÔ A FIM DE FALAR NISSO! ME DEIXA TRISTE!
NIELE E BAIXO ASTRAL SÃO COISAS QUE NÃO COMBINAM!
TÁ BOM! VOCÊ É QUEM SABE!
VAMOS VER SE A GENTE CONSEGUE DESCOBRIR ONDE...
...ESTAMOS!
E ENTÃO, SENHOR DESCONFIADO? CHEGAMOS A GALRASIA OU NÃO?
ALGUÉM ME DEVE DESCULPAS! ALGUÉM ME DEVE...

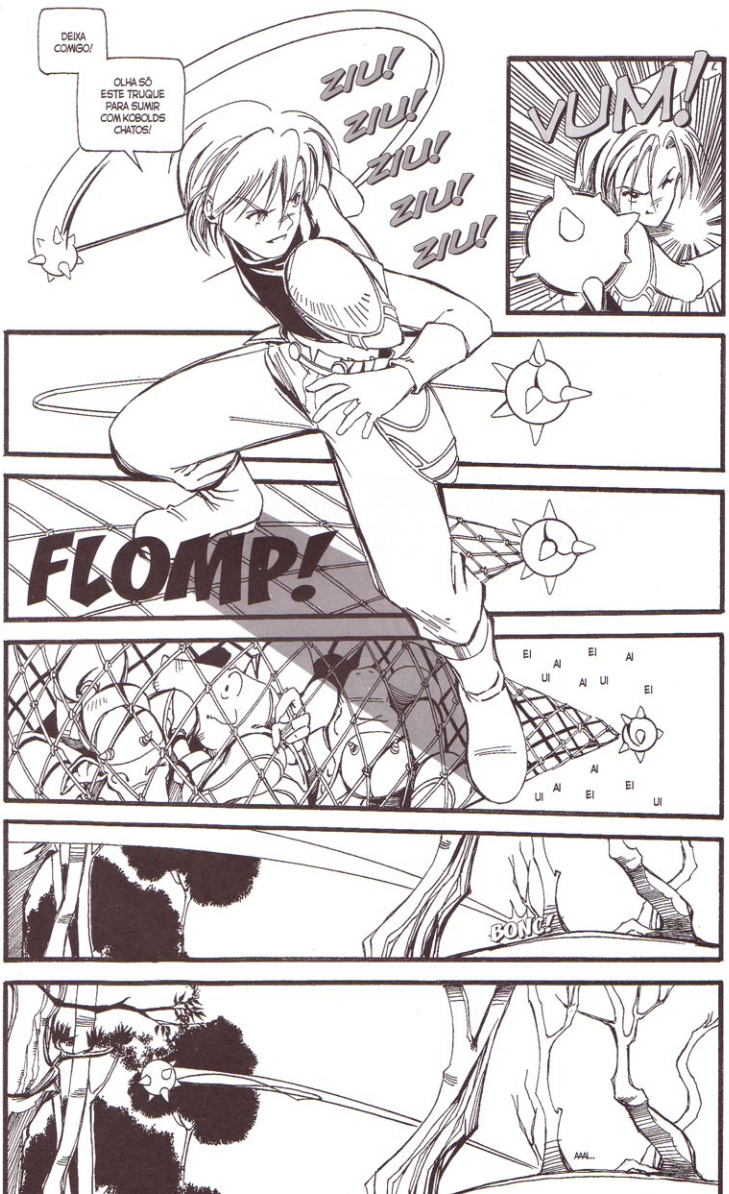

MALPETRIM!
NÓS VOLTAMOS PARA MALPETRIM!
ESTAMOS ONDE COMEÇAMOS!
EEEK!
DAI-ME FORÇAS, GRANDE HYNINN, DEUS DOS LADRÕES!
EU SÓ QUERIA SER UM GRANDE LADRÃO, COMO PAPAI!
POR QUE COLOCOU EM MEU CAMINHO ESSA ELFA DOIDA DE...?
SOCORRO!
ALGUÉM ME AJUDE, EU IMPLORO!
VOCÊ OUVIU...?
CLARO QUE OUVI! ACHA QUE ESTAS ORELHAS SÃO ENFEITE?
RÁPIDO, SANDRINHO! ALGUÉM PRECISA DE HERÓIS!
E VOCÊ NÃO ACHA MELHOR A GENTE PROCURAR ALGUM?
DEIXA DE SER BUNDA-MOLE!
QUEM VOCÊ TÁ CHAMANDO DE...?
YIKES!
COM CERTEZA!

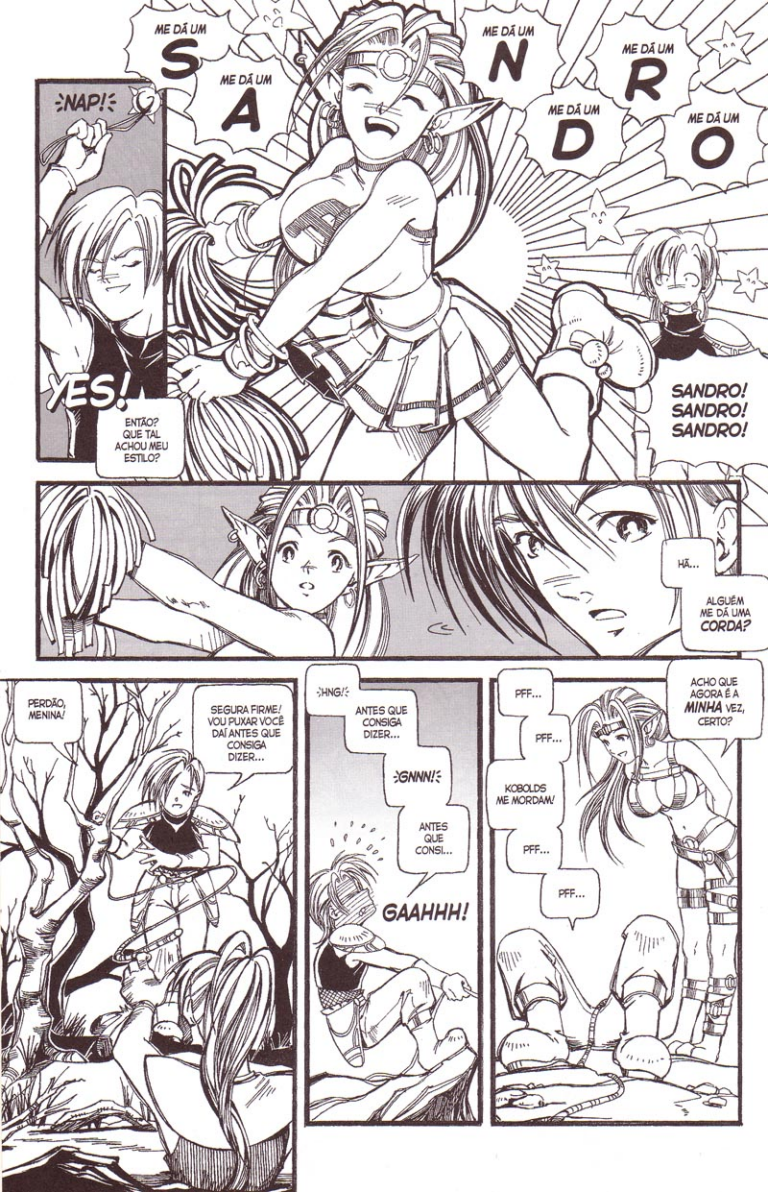

ELA
MEU
MATA
NÃO
MATA
OLHA
PEGA
PEGA
ELA
PEGA
PEGA
OLHA
SIM
MATA
PEGA
OLHA
OLHA
NÃO
MEU
NÃO
MATA
OLHA
MATA
PEGA
SIM
MEU
OLHA
PEGA
SIM
SIM
PEGA
MATA
NÃO
MATA
VÃO EMBORA!
PELO AMOR DOS DEUSES, VÃO EMBORA!

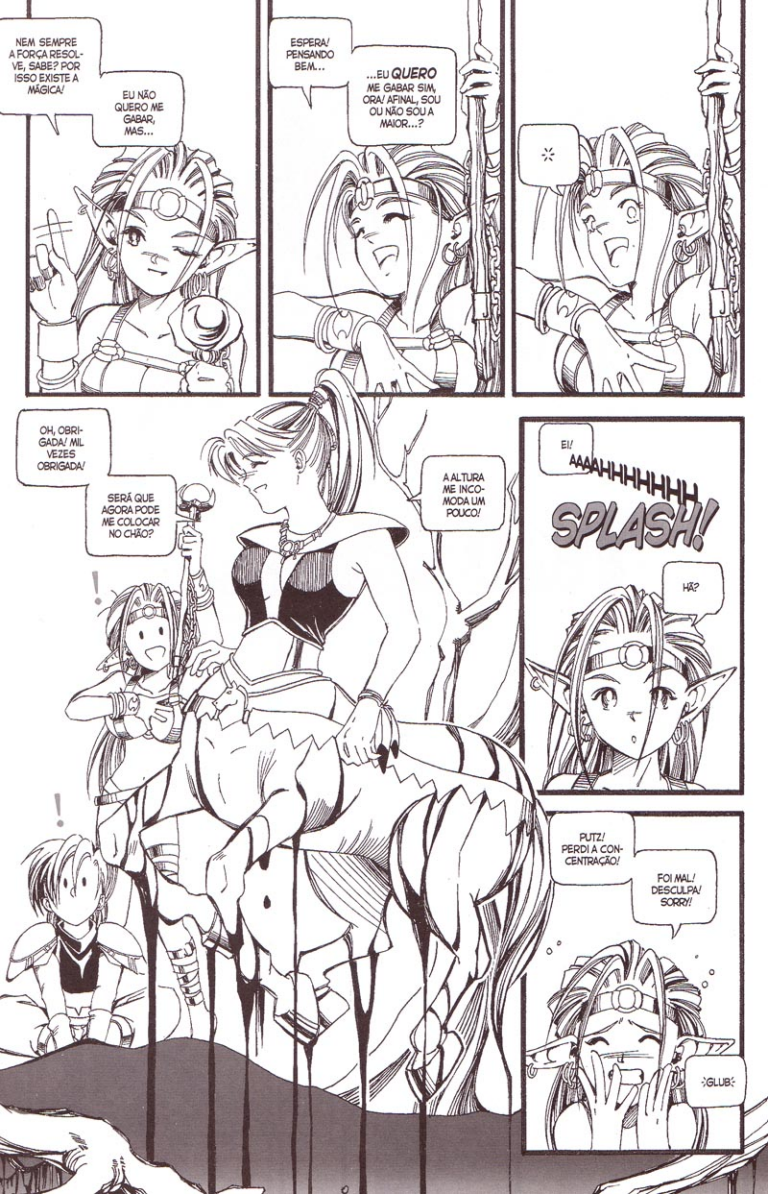
PEGA
MATA
NÃO
PEGA
OLHA
MEU
MATA
SIM
SIM

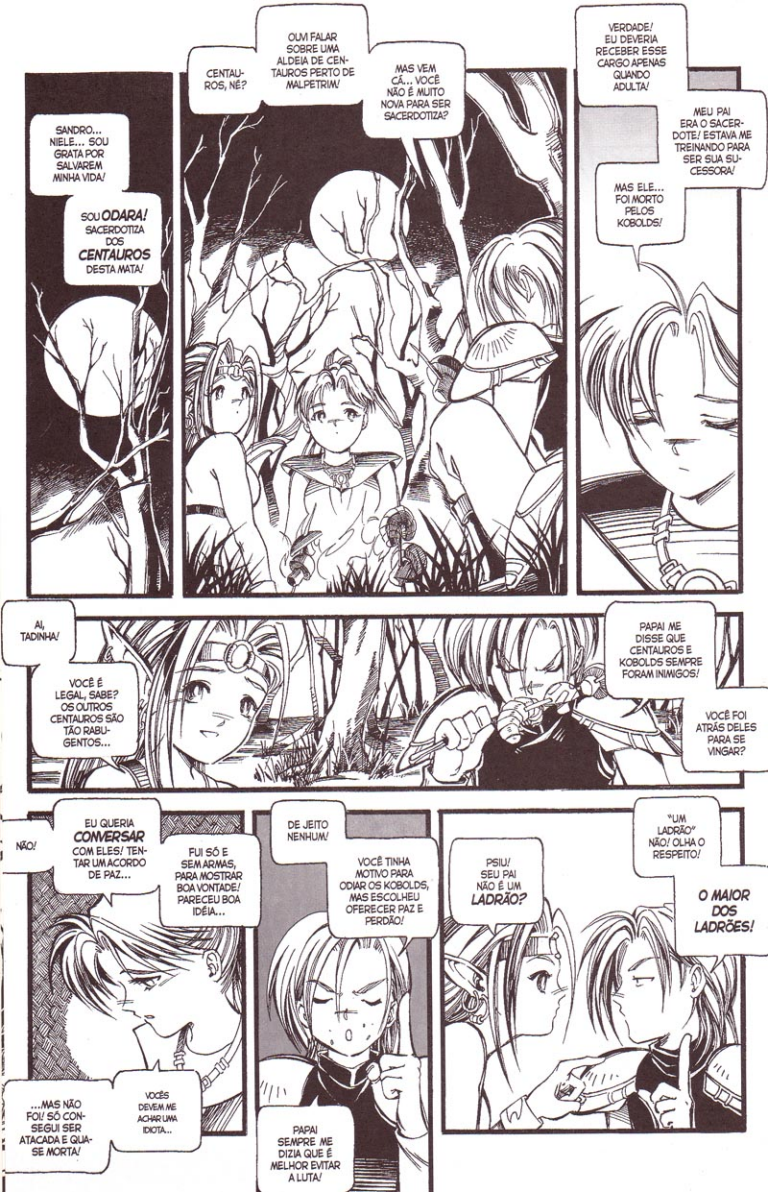

AI!
PÁRA! ME DEIXA EM PAZ!
splut!

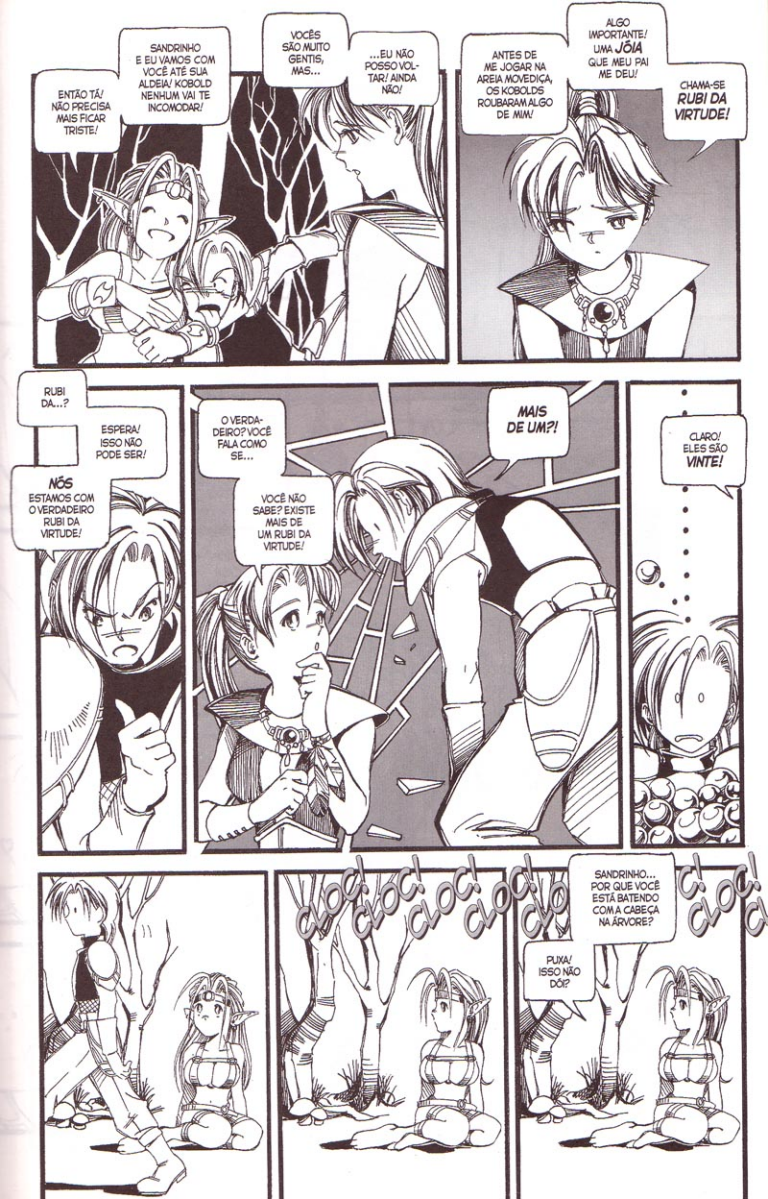

KOBOLDS! AI, QUE ÓDIO! DETESTO ESSES BICHOS!
DEIXA VER... TRANSFORMO ELES EM CODORNAS OU MARIPOSAS?
NÃO! MÁGICA NÃO!
HÃ... QUERO DIZER...
PENSA BEM, NIELE! SÃO SÓ UNS KOBOLDS!
NÃO VALE A PENA DESPERDIÇAR SUA MÁGICA TÃO PODEROSA COM ELES!
MINHA "MÁGICA TÃO PODEROSA"? PUXA...
ISSO FOI GENTIL, SANDRINHO! FALSO, MAS GENTIL!
TÁ BEM! FAZ DO SEU JEITO, ENTÃO!
UFA!

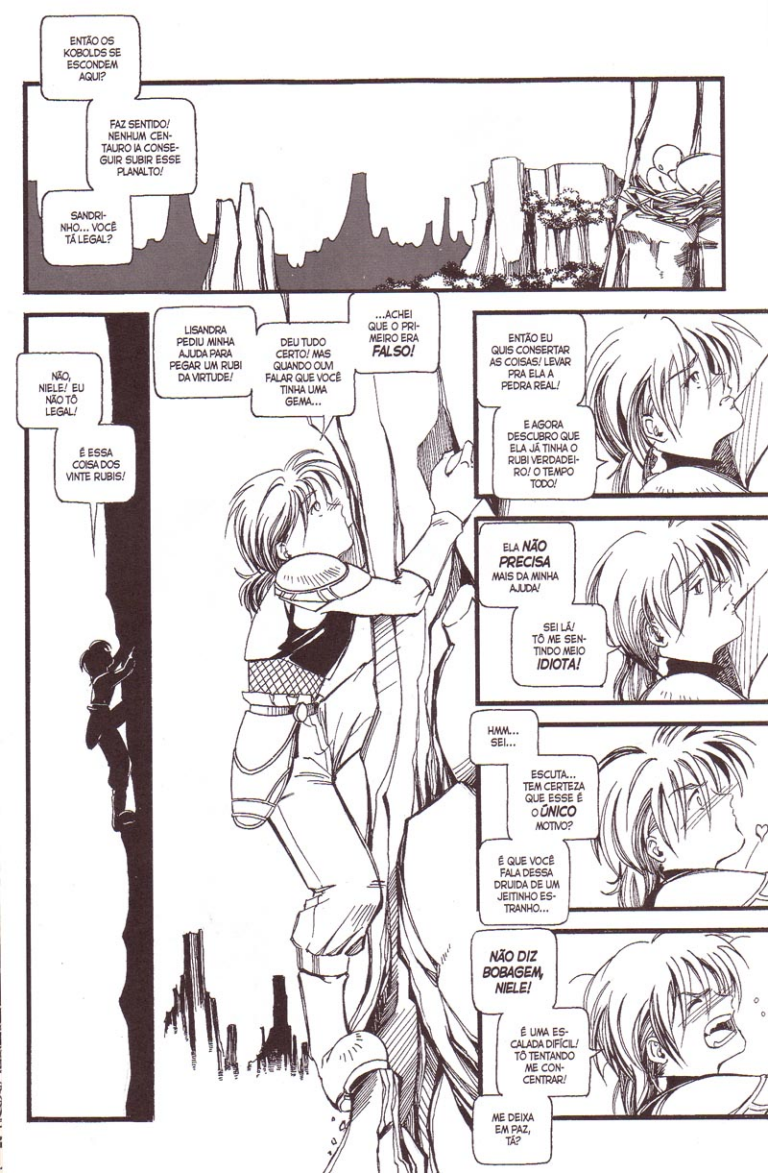

DEIXA COMIGO!
OLHA SÓ ESTE TRUQUE PARA SUMIR COM KOBOLDS CHATOS!
ZIU!
ZIU!
ZIU!
ZIU!
ZIU!
VUM!
FLOMP!
EI
AI
UI
BONC!
AAAL..

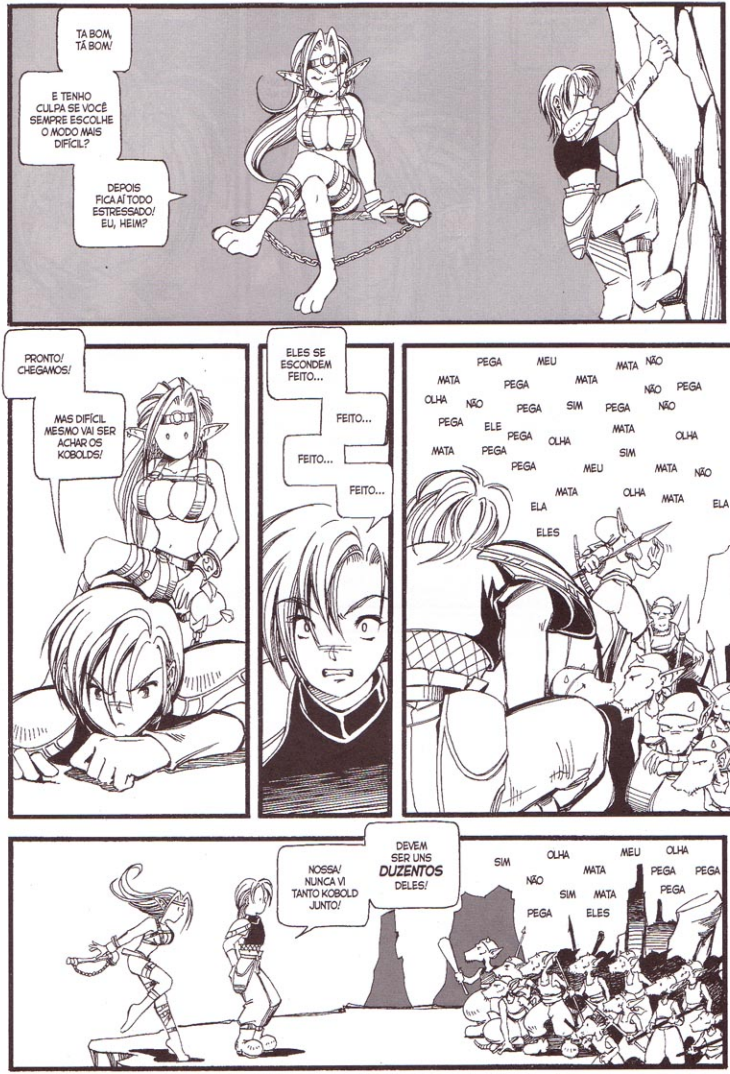

ME DÁ UM
S
ME DÁ UM
A
ME DÁ UM
N
ME DÁ UM
D
ME DÁ UM
R
ME DÁ UM
O
:NAP!:
YES!
ENTÃO? QUE TAL, ACHOU MEU ESTILO?
SANDRO! SANDRO! SANDRO!
HÃ...
ALGUÉM ME DÁ UMA CORDA?
PERDÃO, MENINA!
SEGURA FIRME! VOU PUXAR VOCÊ DAÍ ANTES QUE CONSIGA DIZER...
:HNG!:
ANTES QUE CONSIGA DIZER...
:GNNN!:
ANTES QUE CONSI...
GAAHHH!
PFF...
PFF...
KOBOLDS ME MORDAM!
PFF...
PFF...
ACHO QUE AGORA É A MINHA VEZ, CERTO?

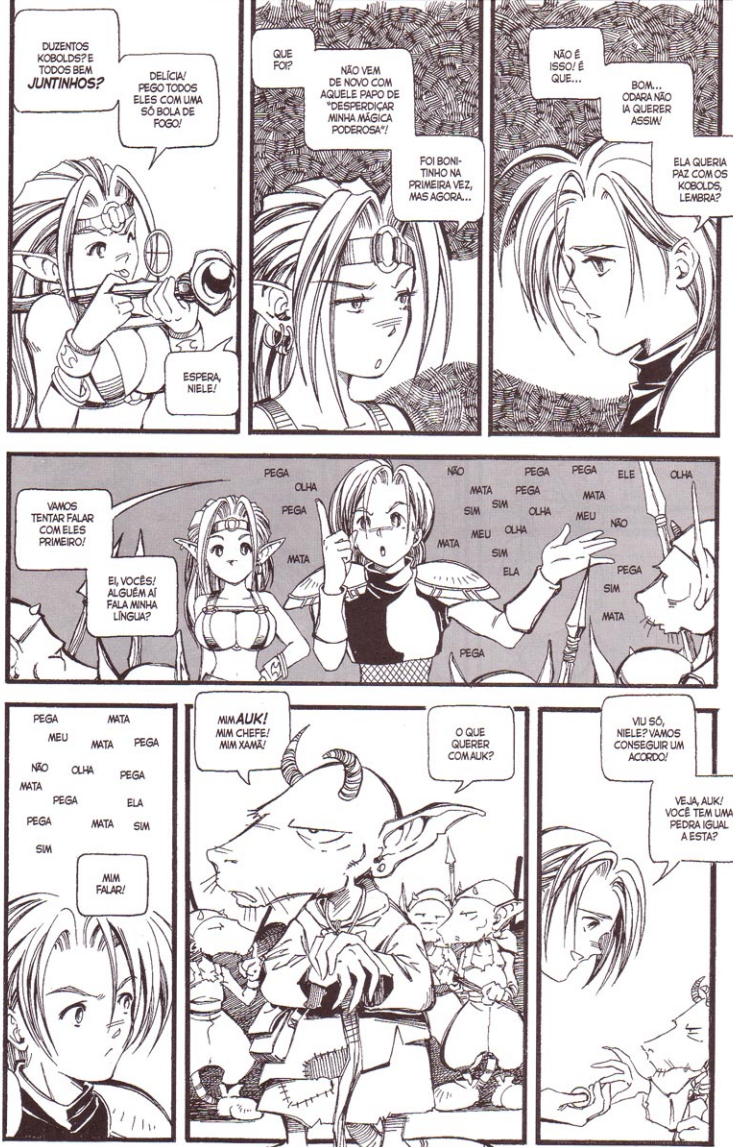

NEM SEMPRE A FORÇA RESOLVE, SABE? POR ISSO EXISTE A MÁGICA!
EU NÃO QUERO ME GABAR, MAS...
ESPERA! PENSANDO BEM...
...EU QUERO ME GABAR SIM, ORA! AFINAL, SOU OU NÃO SOU A MAIOR...?
OH, OBRIGADA! MIL VEZES OBRIGADA!
SERÁ QUE AGORA PODE ME COLOCAR NO CHÃO?
A ALTURA ME INCOMODA UM POUCO!
EI!
AAAAHHHHHHH
SPLASH!
HÃ?
PUTZ! PERDI A CONCENTRAÇÃO!
FOI MAL! DESCULPA! SORRY!
:GLUB:

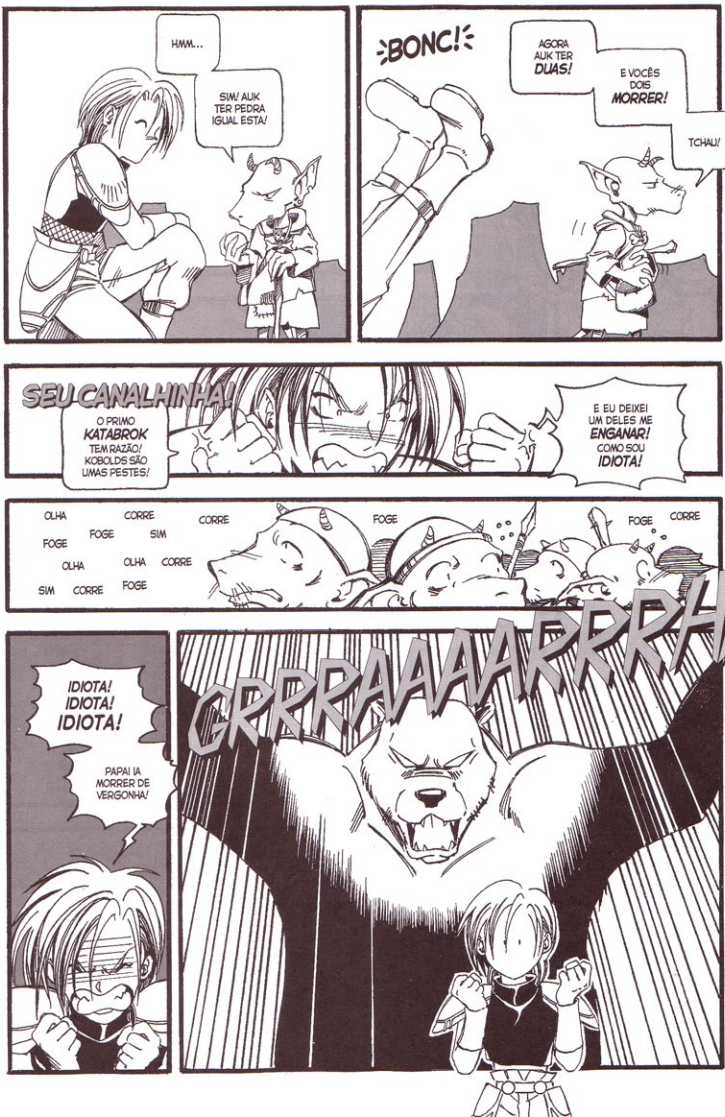

SANDRO... NIELE... SOU GRATA POR SALVAREM MINHA VIDA!
SOU ODARA! SACERDOTIZA DOS CENTAUROS DESTA MATA!
CENTAUROS, NÉ?
OUVI FALAR SOBRE UMA ALDEIA DE CENTAUROS PERTO DE MALPETRIM!
MAS VEM CÁ... VOCÊ NÃO É MUITO NOVA PARA SER SACERDOTIZA?
VERDADE! EU DEVERIA RECEBER ESSE CARGO APENAS QUANDO ADULTA!
MEU PAI ERA O SACERDOTE! ESTAVA ME TREINANDO PARA SER SUA SUCESSORA!
MAS ELE... FOI MORTO PELOS KOBOLDS!
AI, TADINHA!
VOCÊ É LEGAL, SABE? OS OUTROS CENTAUROS SÃO TÃO RABUGENTOS...
PAPAI ME DISSE QUE CENTAUROS E KOBOLDS SEMPRE FORAM INIMIGOS!
VOCÊ FOI ATRÁS DELES PARA SE VINGAR?
NÃO!
EU QUERIA CONVERSAR COM ELES! TENTAR UM ACORDO DE PAZ...
FUI SÓ E SEM ARMAS, PARA MOSTRAR BOA VONTADE! PARECEU BOA IDÉIA...
....MAS NÃO FOI! SÓ CONSEGUI SER ATACADA E QUASE MORTA!
VOCÊS DEVEM ME ACHAR UMA IDIOTA...
DE JEITO NENHUM!
VOCÊ TINHA MOTIVO PARA ODIAR OS KOBOLDS, MAS ESCOLHEU OFERECER PAZ E PERDÃO!
PAPAI SEMPRE ME DIZIA QUE É MELHOR EVITAR A LUTA!
PSIU! SEU PAI NÃO É UM LADRÃO?
"UM LADRÃO" NÃO! OLHA O RESPEITO!
O MAIOR DOS LADRÕES!

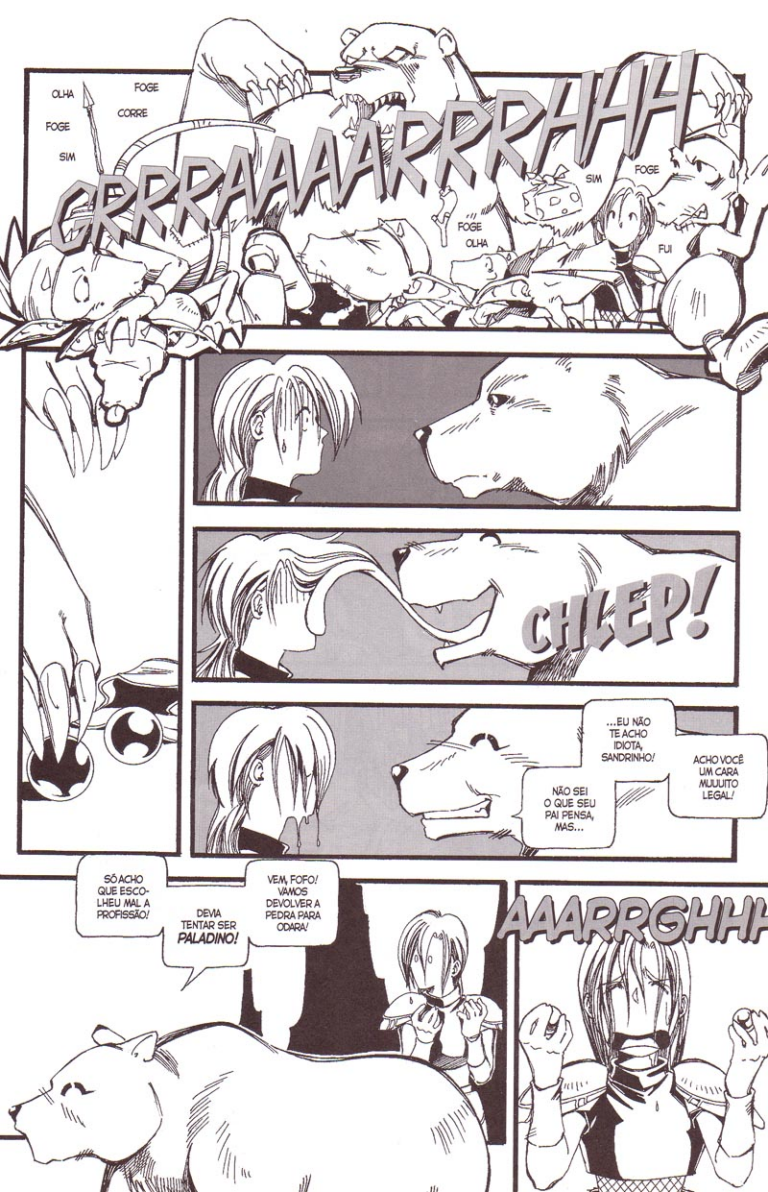

ENTÃO TÁ! NÃO PRECISA MAIS FICAR TRISTE!
SANDRINHO E EU VAMOS COM VOCÊ ATÉ SUA ALDEIA! KOBOLD NENHUM VAI TE INCOMODAR!
VOCÊS SÃO MUITO GENTIS, MAS...
...EU NÃO POSSO VOLTAR! AINDA NÃO!
ANTES DE ME JOGAR NA AREIA MOVEDIÇA, OS KOBOLDS ROUBARAM ALGO DE MIM!
ALGO IMPORTANTE! UMA JÓIA QUE MEU PAI ME DEU!
CHAMA-SE RUBI DA VIRTUDE!
RUBI DA...?
ESPERA! ISSO NÃO PODE SER!
NÓS ESTAMOS COM O VERDADEIRO RUBI DA VIRTUDE!
O VERDADEIRO? VOCÊ FALA COMO SE...
VOCÊ NÃO SABE? EXISTE MAIS DE UM RUBI DA VIRTUDE!
MAIS DE UM?!
CLARO! ELES SÃO VINTE!
SANDRINHO... POR QUE VOCÊ ESTÁ BATENDO COM A CABEÇA NA ÁRVORE?
PUXA! ISSO NÃO DÓI?

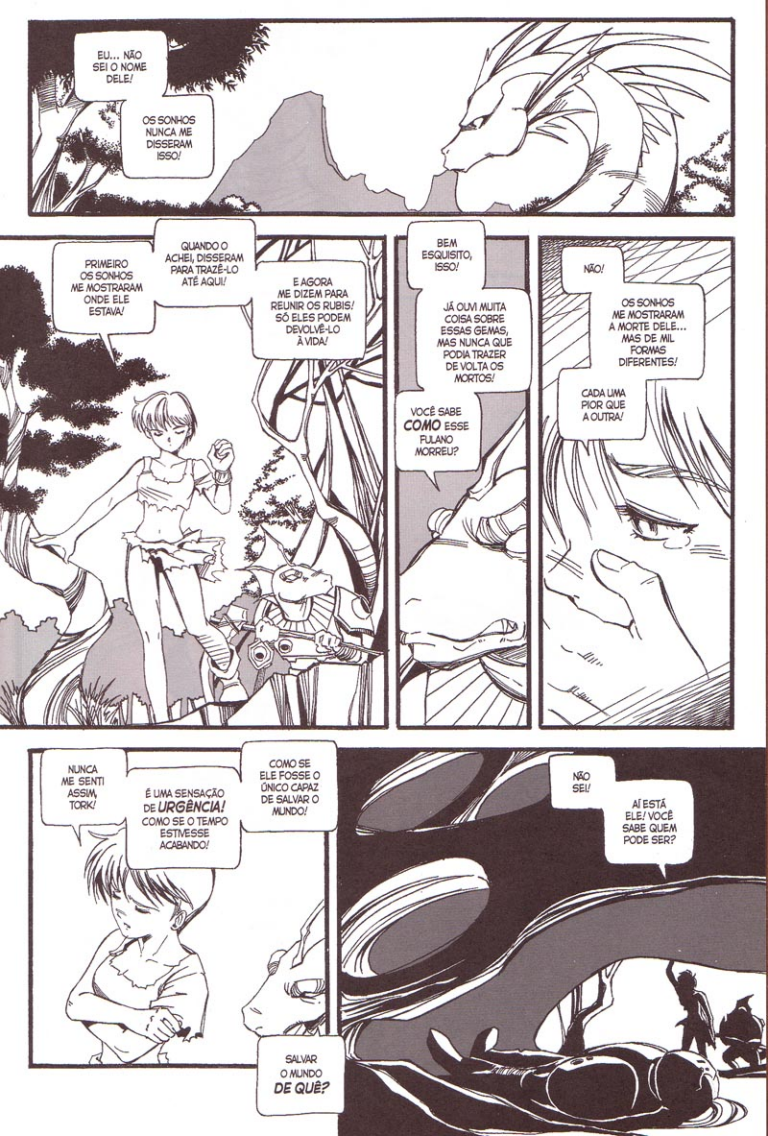

ENTÃO OS KOBOLDS SE ESCONDEM AQUI?
FAZ SENTIDO/ NENHUM CENTAURO IA CONSEGUIR SUBIR ESSE PLANALTO/
SANDRINHO... VOCÊ TÁ LEGAL?
NÃO, NIELE/ EU NÃO TÔ LEGAL/
É ESSA COISA DOS VINTE RUBIS/
LISANDRA PEDIU MINHA AJUDA PARA PEGAR UM RUBI DA VIRTUDE/
DEU TUDO CERTO/ MAS QUANDO OUVI FALAR QUE VOCÊ TINHA UMA GEMA...
...ACHEI QUE O PRIMEIRO ERA FALSO/
ENTÃO EU QUIS CONSERTAR AS COISAS/ LEVAR PRA ELA A PEDRA REAL/
E AGORA DESCUBRO QUE ELA JÁ TINHA O RUBI VERDADEIRO/ O TEMPO TODO/
ELA NÃO PRECISA MAIS DA MINHA AJUDA/
SEI LÁ/ TÔ ME SENTINDO MEIO IDIOTA/
HMM... SEI...
ESCUTA... TEM CERTEZA QUE ESSE É O ÚNICO MOTIVO?
É QUE VOCÊ FALA DESSA DRUIDA DE UM JEITINHO ESTRANHO...
NÃO DIZ BOBAGEM, NIELE/
É UMA ESCALADA DIFÍCIL/ TÔ TENTANDO ME CONCENTRAR/
ME DEIXA EM PAZ, TÁ?

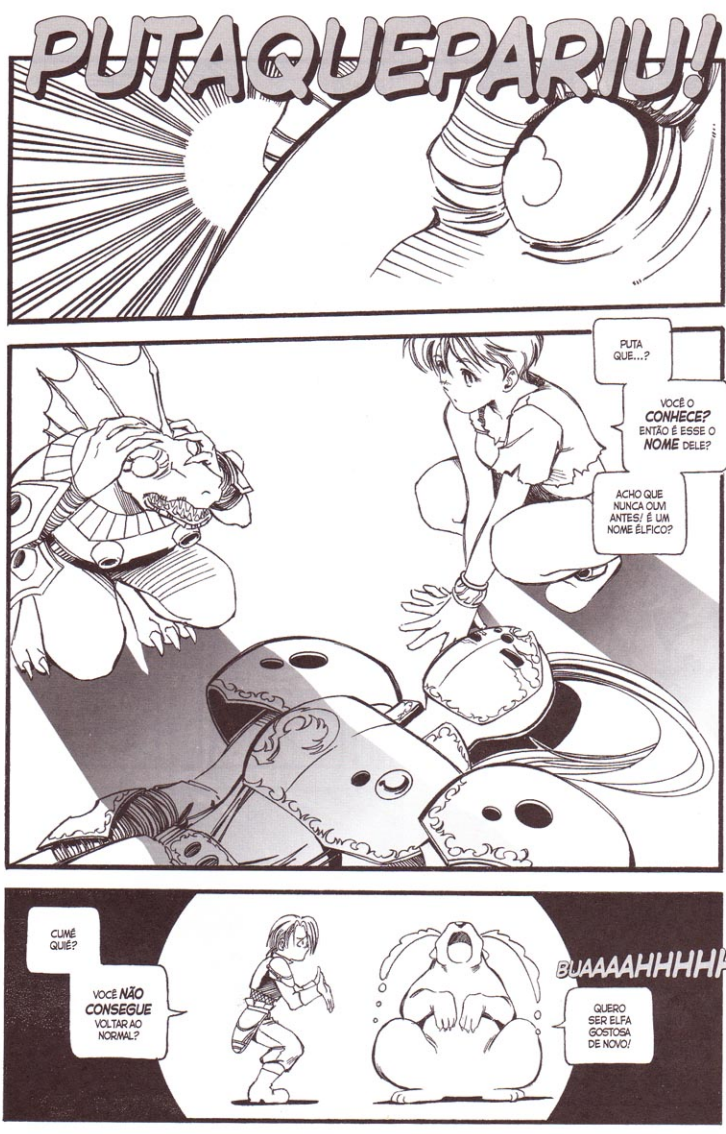

TA BOM, TÁ BOM!
E TENHO CULPA SE VOCÊ SEMPRE ESCOLHE O MODO MAIS DIFÍCIL?
DEPOIS FICA AÍ TODO ESTRESSADO! EU, HEIM?
PRONTO! CHEGAMOS!
MAS DIFÍCIL MESMO VAI SER ACHAR OS KOBOLDS!
ELES SE ESCONDEM FEITO...
FEITO...
FEITO...
FEITO...
PEGA MEU MATA NÃO MATA PEGA MATA NÃO PEGA OLHA NÃO PEGA SIM PEGA NÃO PEGA ELE PEGA MATA OLHA MATA PEGA OLHA SIM PEGA MEU MATA NÃO MATA OLHA MATA ELA ELA ELES
NOSSA! NUNCA VI TANTO KOBOLD JUNTO!
DEVEM SER UNS DUZENTOS DELES!
SIM OLHA MEU OLHA NÃO MATA PEGA PEGA SIM MATA PEGA PEGA ELES


DUZENTOS KOBOLDS? E TODOS BEM JUNTINHOS?
DELÍCIA! PEGO TODOS ELES COM UMA SÓ BOLA DE FOGO!
ESPERA, NIELE!
QUE FOI?
NÃO VEM DE NOVO COM AQUELE PAPO DE "DESPERDIÇAR MINHA MÁGICA PODEROSA"!
FOI BONITINHO NA PRIMEIRA VEZ, MAS AGORA...
NÃO É ISSO! É QUE...
BOM... ODARA NÃO IA QUERER ASSIM!
ELA QUERIA PAZ COM OS KOBOLDS, LEMBRA?
VAMOS TENTAR FALAR COM ELES PRIMEIRO!
EI, VOCÊS! ALGUÉM AÍ FALA MINHA LÍNGUA?
PEGA
OLHA
PEGA
MATA
NÃO
PEGA
PEGA
ELE
OLHA
MATA
PEGA
MATA
SIM
SIM
OLHA
MEU
MEU
NÃO
MATA
OLHA
SIM
ELA
PEGA
SIM
MATA
PEGA
PEGA
MEU
MATA
PEGA
NÃO
OLHA
PEGA
MATA
PEGA
ELA
PEGA
MATA
SIM
SIM
MIM FALAR!
MIM AUK! MIM CHEFE! MIM XAMÃ!
O QUE QUERER COM AUK?
VIU SÓ, NIELE? VAMOS CONSEGUIR UM ACORDO!
VEJA, AUK! VOCÊ TEM UMA PEDRA IGUAL A ESTA?


HMM...
SIM! AUK TER PEDRA IGUAL ESTA!
BONC!
AGORA AUK TER DUAS!
E VOCÊS DOIS MORRER!
TCHAU!
SEU CANALHINHA!
O PRIMO KATABROK TEM RAZÃO! KOBOLDS SÃO UMAS PESTES!
E EU DEIXEI UM DELES ME ENGANAR! COMO SOU IDIOTA!
OLHA
CORRE
CORRE
FOGE
FOGE
SIM
FOGE
FOGE
CORRE
OLHA
OLHA
CORRE
SIM
CORRE
FOGE
IDIOTA! IDIOTA! IDIOTA!
PAPAI IA MORRER DE VERGONHA!
GRRRAAAAARRRH


GRRRAAAAARRRAHH
OLHA
FOGE
FOGE
CORRE
SIM
FOGE
SIM
FOGE
OLHA
FUI
CHLEP!
...EU NÃO TE ACHO IDIOTA, SANDRINHO!
NÃO SEI O QUE SEU PAI PENSA, MAS...
ACHO VOCÊ UM CARA MUUUITO LEGAL!
SÓ ACHO QUE ESCOLHEU MAL A PROFISSÃO!
DEVIA TENTAR SER PALADINO!
VEM, FOFO! VAMOS DEVOLVER A PEDRA PARA ODARA!
AAARRGHHH


EU... NÃO SEI O NOME DELE!
OS SONHOS NUNCA ME DISSERAM ISSO!
PRIMEIRO OS SONHOS ME MOSTRARAM ONDE ELE ESTAVA!
QUANDO O ACHEI, DISSERAM PARA TRAZÊ-LO ATÉ AQUI!
E AGORA ME DIZEM PARA REUNIR OS RUBIS! SÓ ELES PODEM DEVOLVÊ-LO À VIDA!
BEM ESQUISITO, ISSO!
JÁ OUVI MUITA COISA SOBRE ESSAS GEMAS, MAS NUNCA QUE PODIA TRAZER DE VOLTA OS MORTOS!
VOCÊ SABE *COMO* ESSE FULANO MORREU?
NÃO!
OS SONHOS ME MOSTRARAM A MORTE DELE... MAS DE MIL FORMAS DIFERENTES!
CADA UMA PIOR QUE A OUTRA!
NUNCA ME SENTI ASSIM, TORK!
É UMA SENSAÇÃO DE *URGÊNCIA!* COMO SE O TEMPO ESTIVESSE ACABANDO!
COMO SE ELE FOSSE O ÚNICO CAPAZ DE SALVAR O MUNDO!
SALVAR O MUNDO *DE QUÊ?*
NÃO SEI!
AÍ ESTÁ ELE! VOCÊ SABE QUEM PODE SER?


PUTAQUEPARIU!
PUTA QUE...?
VOCÊ O CONHECE? ENTÃO É ESSE O NOME DELE?
ACHO QUE NUNCA OUVI ANTES! É UM NOME ELFICO?
CLIMÉ QUIÉ?
VOCÊ NÃO CONSEGUE VOLTAR AO NORMAL?
BUAAAAHHHHH
QUERO SER ELFA GOSTOSA DE NOVO!

CENTA

Como eles são no mundo de Arton

AUROS

A raça mítica dos centauros é composta por criaturas meio humanas, meio eqüinas: eles têm a cabeça, tronco e braços humanos, mas o corpo de um cavalo. Assim como os elfos, anões, gnomos e outras raças, centauros existem em numerosos mundos medievais mágicos... incluindo Arton.

Os centauros são um povo tribal. Vivem em grandes comunidades silvestres, ocultas em florestas, campos e savanas. Constroem grandes cabanas coletivas para abrigar suas famílias, e sobrevivem à base de caça, pesca e colheita — apesar de sua parte cavalo, eles comem os mesmos alimentos que os humanos, incluindo carne.

Centauros não fazem nenhuma questão de erguer grandes centros urbanos, e muito menos visitar cidades. Na verdade, esta é uma raça pouco numerosa — não se conhece mais de vinte ou trinta aldeias em todo o Reinado. Se existem outras, estão bem escondidas. Uma das poucas aldeias conhecidas fica em uma floresta próxima da cidade de Malpetrim.

Nas aldeias, os machos atuam como caçadores e guardas enquanto as fêmeas se ocupam da colheita, artesanato e cuidados com os filhotes. Por esse motivo sempre existem mais fêmeas do que machos. O comando é exercido por um ou mais líderes maiores e mais fortes. Cada tribo terá também um xamã — um clérigo ou druida que orienta a vida espiritual dos demais. O xamã atua como conselheiro para os líderes, mas em certas questões sua autoridade é maior.

Relações Complicadas

Chegar muito perto de uma aldeia de centauros será sempre difícil; eles percebem logo a aproximação de estranhos e enviam guardas para interceptá-los.

Sua reação exata vai depender muito da raça dos intrusos: centauros vivem em paz com os elfos e outras criaturas da natureza — em Arton, não é raro encontrar elfos foragidos vivendo em suas aldeias. Mas são muito intolerantes com relação a humanos e anões, que dificilmente serão bem recebidos na aldeia. Graças a essa atitude, os centauros criaram fama de "malcriados" e "rabugentos" — mas a verdade é que eles podem ser muito bem humorados entre si mesmos. Goblinóides, orcs e kobolds são intensamente odiados por este povo, atacados assim que são vistos! Centauros são neutros com relação a halflings.

Quando aventureiros encontram centauros, normalmente trata-se de grupos de caça. Armados com lanças, cajados, arcos e muitas vezes portando escudos (mas nunca armaduras), estes bandos percorrem os limites de seu território para caçar comida ou espantar monstros que possam ameaçar a tribo. Os maiores inimigos naturais dos centauros são os kobolds; esses

Outros Povos

Informações sobre centauros e outras raças para jogos de RPG podem ser encontradas nos seguintes livros:

Livro dos Monstros AD&D: muita coisa sobre centauros, kobolds e centenas de outras criaturas, mas apenas como NPCs (NonPlayer Characters, Personagens Não-Jogadores).

The Complete Book of Humanoids AD&D: com este livro, muitas criaturas do Livro dos Monstros podem ser usadas como personagens jogadores.

GURPS Fantasy: livro que descreve um mundo de fantasia para RPG, trazendo muitos povos e raças — incluindo centauros e kobolds.

GURPS Fantasy Folk: um suplemento apenas com raças para jogos de fantasia. Importado, não existe ainda em português.

monstros pequenos e covardes atacam as fêmeas e filhotes, roubam comida e tesouros, e se escondem em lugares de difícil acesso — como montanhas, túneis e pântanos, onde os centauros não podem ir.

Centauros vivem em extrema harmonia com a natureza, fazendo tudo para preservar as áreas onde moram. Não caçam ou pescam em demasia, e nem durante o período reprodutivo de cada animal. A tribos maiores praticam a agricultura, e algumas chegam a comercializar alimentos e peças de artesanato com elfos, humanos e anões — o artesanato de vime dos centauros é amplamente conhecido e apreciado em Arton. No entanto, eles não criam gado; toda a carne que consomem vem da caça e pesca.

Os Kobolds

Estas pestes estão entre as criaturas mais detestadas de Arton. Os maiores inimigos naturais dos centauros, kobolds são pequenas criaturas com corpo humanóide, cara de cachorro e pequenos chifres.

Um kobold sozinho não é ameaça para ninguém, mas eles sempre atacam em bandos e usando táticas traiçoeiras, armadilhas e emboscadas. Enxergam no escuro, e vivem em subterrâneos e outros lugares onde um centauro nunca poderia entrar. Cada tribo pode ter de 10 a 100 kobolds (a maior tribo conhecida, com cerca de 200 kobolds, se esconde em um planalto próximo de Malpetrim).

As tribos maiores costumam ser comandadas por um xamã com poderes mágicos, muitas vezes um clérigo de Megalokk (o deus dos monstros) ou Krig (uma divindade menor dos kobolds).

Crenças e Costumes

A divindade principal dos centauros é Allihanna, a deusa da natureza — a mesma venerada pelos druidas, bárbaros e outros povos silvestres. Algumas tribos também louvam Khalmyr, o deus da justiça; Lena, a deusa da vida; Divina Serpente, a deusa da coragem; e Thyatis, o deus da ressurreição. Entre seus sacerdotes correm rumores sobre uma tribo de centauros grotescos e monstruosos, adoradores de Megalokk, o deus dos monstros.

Apesar de ser meio cavalo, um centauro JAMAIS aceita ser cavalgado! Apenas em casos de extrema emergência — talvez para ajudar um grande amigo ou pessoa amada, por exemplo — ele se permitiria transportar alguém no dorso. Mesmo assim, ele nunca usaria uma sela ou arreios por livre vontade: se você um dia encontrar tais "adereços" em um deles, pode estar certo que trata-se de um escravo.

Pelo simples fato de que nunca se afastam por muito tempo do chão (lembre-se, eles NÃO descendem de macacos...), muitos centauros têm medo de altura. Eles também não gostam de lugares fechados ou apertados; mostram-se muito incomodados e agitados nessas situações, a ponto de quebrar tudo à sua volta — em Arton, em vez de um elefante, existe o provérbio sobre um "centauro em uma loja de cristais".

Uma famosa lenda artoniana diz que, quando um centauro bebe álcool, será magicamente transformado em demônio! Mas trata-se apenas de um exagero folclórico. A verdade é que, sob efeito de bebida, membros deste povo costumam ficar ainda mais irritados que o normal...

Defensores de Tóquio 3ª Edição

Em **3D&T,** ser um centauro é uma Vantagem de 2 pontos.

Centauros podem fazer, com os cascos, dois ataques extras por rodada. O dano desses ataques é baseado em Força (contusão), mas será sempre de 1d — independente da Força do personagem. Não é possível aumentar esse dano através de nenhuma Vantagem ou manobra.

Centauros recebem um bônus de +1 em todos os seus testes de Força que envolvem a metade inferior do corpo (exceto ataques com cascos). Esse bônus é aplicado sempre que o centauro tenta empurrar, puxar, carregar peso ou coisas desse tipo.

Em corrida, centauros recebem um bônus de Habilidade +1 apenas para situações como fuga e perseguição (mas não esquiva). Em **3D&T,** a velocidade máxima de um personagem correndo é igual a Habilidade x10 metros por rodada. Os bônus oferecidos por Vantagens como Aceleração (H+1) e Teleporte (H+2) aumentam essa velocidade.

Advanced Dungeons & Dragons

O suplemento importado **The Complete Book of Humanoids** apresenta regras para o uso de centauros como personagens jogadores. Mas o centauro artoniano é pouco semelhante a esse tipo.

Centauros recebem um bônus de Força +4, mas APENAS para sua metade inferior. Esse bônus só é válido para forçar portas, puxar coisas, transportar carga e coisas assim. A força extra da parte inferior NÃO tem efeito em combate, nem mesmo para ataques com os cascos (o dano que eles provocam com os cascos já inclui a força extra).

Seus limites raciais de Habilidades são: Força 6-18 (12-20 para a metade inferior), Constituição 10-18, Destreza 3-18, Inteligência 3-18, Sabedoria 3-18, Carisma 3-18. Centauros podem ser guerreiros (até o 12º nível), rangers (10º nível), clérigos (7º), druidas (14º), bardos (12º) e magos (12º). Quaisquer combinações multiclasse são permitidas.

Centauros têm Categoria de Armadura natural 5, não cumulativa com armaduras. De qualquer modo, eles não podem usar armaduras de nenhum tipo — apenas escudos. Eles podem fazer três ataques por rodada: um com arma, dois com os cascos dianteiros, causando 1d6 pontos de dano com cada casco (esse dano não recebe bônus pela Força). Centauros armados com lanças podem fazer um ataque em carga e causar dano dobrado, mas não podem atacar com os cascos na mesma rodada.

Centauros recebem dano como criaturas de tamanho G. Eles têm dificuldades para vencer certos obstáculos (escadas, muros, passagens estreitas...) e não se sentem confortáveis em lugares fechados ou altos.

GURPS e Mini GURPS

O centauro de Arton é muito diferente daquele visto em **GURPS Fantasy.**

Centauros têm ST duplicada, válida APENAS para a parte inferior do corpo. Ações que envolvem a força da parte eqüina (empurrar coisas, arrastar peso, levar carga...) são feitas com essa força extra. Esse valor de ST superior é válido como Fadiga para todas as suas atividades, exceto para fazer mágicas. Centauros têm ST dupla: na ficha de personagem, anote a ST normal e a ST da parte inferior separadas por uma barra (exemplo: ST 11/22).

Além do ataque normal com arma, centauros podem fazer dois ataques extras por turno com os cascos. O dano desses ataques é sempre igual a 1d, independente de sua ST. Para fazer esse ataque o centauro testa sua DX ou seu NH em Briga, aquele que for maior. (Nota para os apelões de plantão: Centauros NÃO podem aprender Caratê!)

Centauros têm RD+1, mas não podem usar nenhum tipo de armadura (apenas escudos). Sua velocidade máxima é igual ao dobro da normal em superfícies planas, onde consigam correr com liberdade. Todos os centauros têm a perícia Corrida com NH igual à sua HT.

Todos os centauros têm a desvantagem Intolerância (**GURPS Módulo Básico,** pág. 34) apenas com relação a seres humanos e anões. Por outro lado, sua reação a elfos tem bônus de +1.

O medo de altura e de lugares fechados é muito comum na raça: eles podem comprar Claustrofobia ou Acrofobia (apenas uma) sem que ela conte em seu limite de -40 pontos para desvantagens. Qualquer personagem centauro pode ter as duas Fobias, mas apenas uma estará isenta do limite de -40 pontos.

Centauros têm dificuldades para vencer certos obstáculos e terrenos difíceis. Ser um centauro é uma vantagem de 50 pontos.

Dados dos Kobolds

3D&T

Kobolds têm F0-1, H0-1, R0, A0-1, PdF0-1, Monstruoso e Inculto.

AD&D

Kobolds são descritos detalhadamente no **Livro dos Monstros AD&D,** página 214.

GURPS

Kobolds são descritos em **GURPS Fantasy,** página 121.

Mini GURPS

Kobolds têm tipicamente ST 8, DX 11, IQ 8, HT 10 e Vontade Fraca -1.

DRAGÃO BRASIL APRESENTA:

5

HOLY a[illegible]er

TRAMA

cassaro

awano

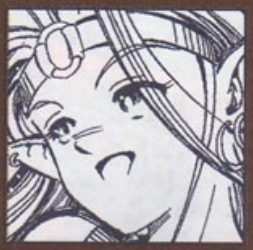
reis

LOBO SCANS
SCANS DE QUALIDADE
http://loboscans.cjb.net/

O Elenco

Lisandra
Atormentada por sonhos envolvendo o Paladino, ela tenta reunir os vinte Rubis da Virtude para trazê-lo de volta à vida.

Sandro
Um ladrão novato que ajudou Lisandra a encontrar o primeiro Rubi, e agora quer participar de sua missão.



Niele
Linda, famosa e querida pelo povo, a maior maga elfa de Arton agora acompanha seu "Sandrinho".

Tork
Feio, encrenqueiro e fedorento, Tork tenta ganhar a vida entre os humanos como guerreiro mercenário.

Odara
Clériga de uma tribo de centauros, Odara teve que assumir o cargo ainda jovem demais, após a morte do pai — o antigo xamã.

Até Agora...

Após numerosas tentativas de teleporte, Niele e Sandro acabam retornando às proximidades de Malpetrim — chegando a tempo de socorrer uma centaura atacada por kobolds. Ela é Odara, e tinha consigo o quarto Rubi da Virtude. A gema foi roubada pelos kobolds, mas Sandro e Niele conseguem recuperá-la.

Enquanto isso, Lisandra conduz Tork até Galrasia e apresenta o cadáver que esteve vigiando. Ela confessa que não sabe de quem se trata, e nem ao menos conhece seu nome. Espantado, Tork reconhece o Paladino.

PARTE 5

Senhor das Víboras

HOLY avenger

Criação
MARCELO CASSARO
ROGERIO SALADINO
J.M.TREVISAN

Roteiro
MARCELO CASSARO

Desenho e Arte-Final
ERICA AWANO

Cores
RODRIGO REIS

DIRETOR
Ruy Pereira

EDITOR
Marcelo Cassaro

PRODUTOR GRÁFICO
Edson Moraes

CONTATO
Lourdes Maurício

SCANNER
Edilson Gedo • Wagner F. Nunes

DIAGRAMAÇÃO
Dawis Roos • Márcia Braga

HOLY AVENGER é uma publicação mensal da Trama Editorial Ltda.

Administração, redação, assinaturas e publicidade:
R. Comendador Miguel Calfat, 421, 04537-081, SP/SP. Telefax (011) 829-1159/829-2266.
dragaobrasil@nw.com.br

Distribuição exclusiva para todo o Brasil:
Fernando Chinaglia S/A.

Impressão e acabamento: SIG

AD&D™ TSR Inc. GURPS™ Steve Jackson Games Inc. 3D&T™ Trama Editorial Ltda.

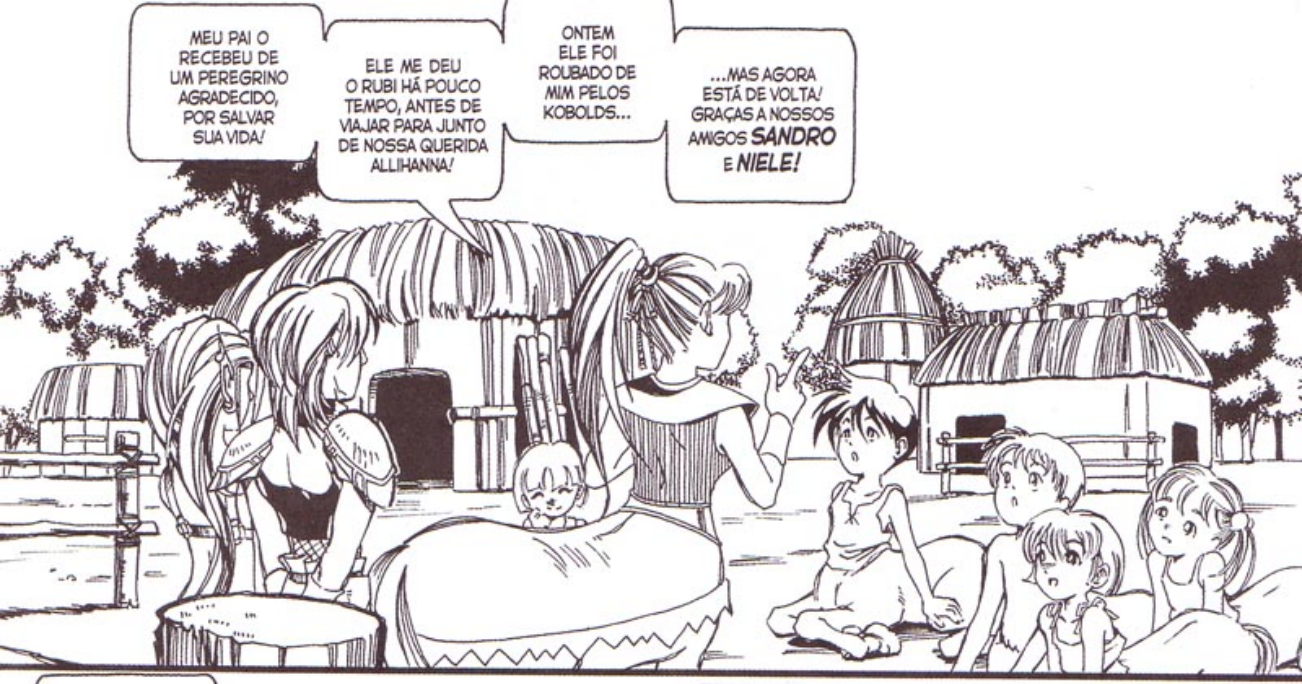
"HOUVE UMA ÉPOCA ANTES DE TUDO!"
"ANTES DO MUNDO... ANTES DOS DEUSES... ANTES DO PRÓPRIO TEMPO!"
"UMA ÉPOCA DE NÃO-EXISTÊNCIA! UMA ÉPOCA QUANDO DUAS COISAS NÃO-EXISTIAM..."
"O NADA..."
"...E O VAZIO!"
"NÃO SE PODE DIZER QUANDO ACONTECEU, PORQUE AINDA NÃO HAVIA O TEMPO..."
"...MAS, UM DIA, O NADA E O VAZIO SE CASARAM..."
"...E DE SEU AMOR NASCEU NOSSO MUNDO!"
"O MUNDO QUE CHAMAMOS ARTON!"

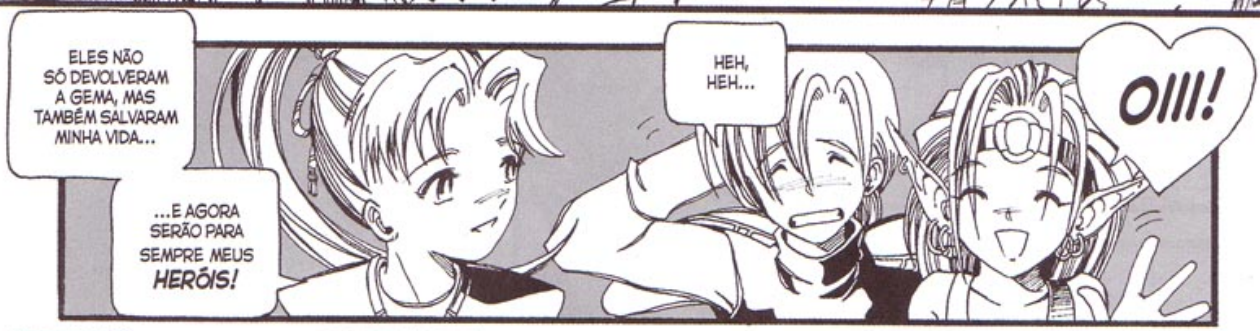
"PARA HABITAR ESTE GRANDIOSO MUNDO, O NADA E O VAZIO DERAM À LUZ VINTE FILHOS!"
"ALLIHANNA, NOSSA QUERIDA DEUSA DA NATUREZA!"
"AZGHER, O DEUS DO SOL!"
"DIVINA SERPENTE, A DEUSA DA FORÇA E CORAGEM!"
"GLÓRIENN, A DOCE DEUSA DOS ELFOS!"
"HYNINN, DEUS DA TRAPAÇA E DOS LADRÕES!"
"GRANDE OCEANO, O DEUS DOS MARES!"
"LENA, A BONDOSA DEUSA DA VIDA!"
"KEENN, O MALIGNO DEUS DA GUERRA!"
"KHALMYR, O NOBRE DEUS DA ORDEM E DA JUSTIÇA!"
"LIN-WU, O DEUS DRAGÃO!"

"NIMB, O DEUS DO CAOS, DA SORTE E DO AZAR!"
"MEGALOKK, O SELVAGEM DEUS DOS MONSTROS!"
"MARAH, A DEUSA DO AMOR E DA PAZ!"
"SSZZAAS, O DEUS DA INTRIGA E TRAIÇÃO!"
"THYATIS, O DEUS DA RESSURREIÇÃO!"
"RAGNAR, O DEMONÍACO DEUS DA MORTE!"
"TANNA-TOH, A DEUSA DO CONHECIMENTO!"
"WYNNA, A CAPRICHOSA DEUSA DA MAGIA!"
"E VALKARIA, A DEUSA DA AMBIÇÃO E DA RAÇA HUMANA!"
"TENEBRA, A DEUSA DA NOITE E DAS TREVAS!"
"JUNTOS ELES POVOARAM O MUNDO COM TODAS AS COISAS VIVAS!"

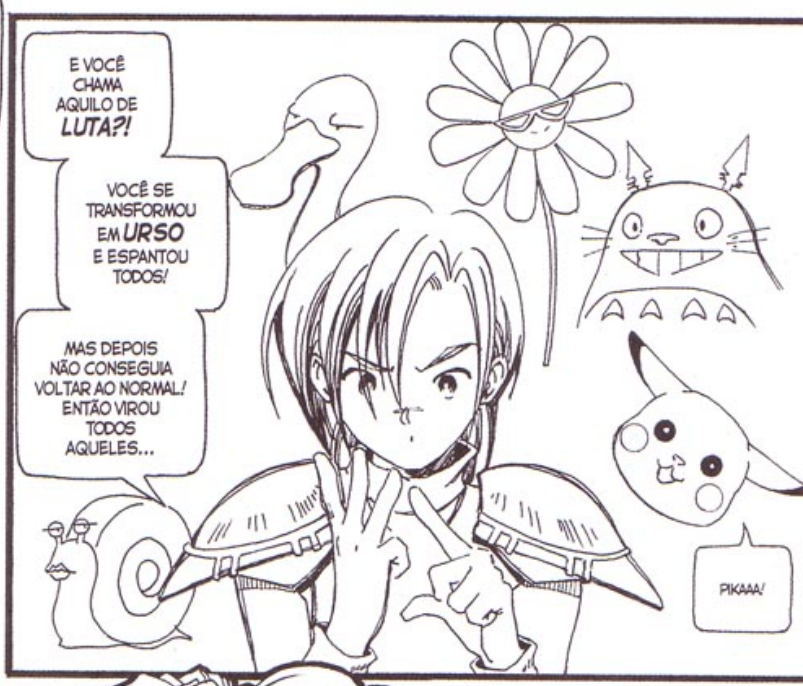
"PARA HABITAR ESTE GRANDIOSO MUNDO, O NADA E O VAZIO DEGRAM À LUZ VINTE FILHOS!"
"ALLIHANNA, NOSSA QUERIDA DEUSA DA NATUREZA!"
"AZGHER, O DEUS DO SOL!"
"DAMA SERPENTE, A DEUSA DA FORÇA E CORAGEM!"
"GLÓRIENN, A DOCE DEUSA DOS ELFOS!"
"KYNNN, DEUS DA TRAPAÇA E DOS LADRÕES!"
"LENA, A BONDOSA DEUSA DA VIDA!"
"GRANDE OCEANO, O DEUS DOS MARES!"
"KEENN, O MALVADO DEUS DA GUERRA!"
"KHALMYR, O NOBRE DEUS DA ORDEM E DA JUSTIÇA!"
"LIN-WU, O DEUS DRAGÃO!"
"MARAH, A DEUSA DO AMOR E DA PAZ!"
"TANNA-TOH, A DEUSA DO CONHECIMENTO!"
"NIMB, O DEUS DO CAOS, DA SORTE E DO AZAR!"
"MEGALOKK, O SELVAGEM DEUS DOS MONSTROS!"
"SSZZAAS, O DEUS DA INTRIGA E TRAIÇÃO!"
"THYATIS, O DEUS DA RESSURREIÇÃO!"
"RAGNAR, O DEMONÍACO DEUS DA MORTE!"
"HYNNN, A CAPRICHOSA DEUSA DA MAGIA!"
"TENEBRA, A DEUSA DA NOITE E DAS TREVAS!"
"E VALKARIA, A DEUSA DA AMBIÇÃO E DA RAÇA HUMANA!"
"JUNTOS ELES FORJARAM O MUNDO COM TODAS AS COISAS VIVAS!"

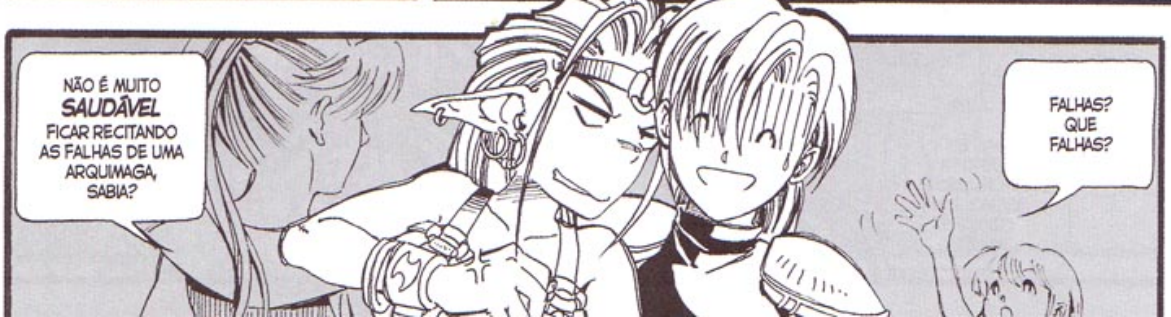
"UM DIA, APÓS UMA ÉPOCA DE CONFLITOS, OS DEUSES FIZERAM UM PACTO DE CONFIANÇA!"
"CADA UM DEVERIA DEPOSITAR TODO O SEU PODER EM UMA GEMA PRECIOSA..."
"...E CADA DEUS SERIA RESPONSÁVEL PELA GEMA DE OUTRO!"
"ESSAS GEMAS SERIAM CONHECIDAS COMO OS RUBIS DA VIRTUDE!"
"GRAÇAS AOS RUBIS, A PAZ PERDUROU DURANTE ERAS! NENHUM DEUS JAMAIS VOLTOU A TRAIR O OUTRO..."
"...MAS INFELIZMENTE HAVIA O PÉRFIDO SSZZAAS!"
"TRAMANDO DURANTE MILÊNIOS, O DEUS-SERPENTE CONSEGUIU ROUBAR TODOS OS RUBIS!"
"...O GRANDE KHALMYR DESCOBRIU SEU PLANO!"
"O DEUS DA JUSTIÇA ENFRENTOU SSZZAAS EM BATALHA, E DESTRUIU PARA SEMPRE O TRAIDOR!"
"ELE ORDENOU AOS CLÉRIGOS DE SUA ORDEM QUE AS GEMAS FOSSEM ESCONDIDAS!"
"MAS QUANDO ELE SE PREPARAVA PARA DESTRUIR OS RUBIS DOS OUTROS DEUSES..."
"ENTÃO KHALMYR COMANDOU OS OUTROS DEUSES EM UMA BUSCA PELOS RUBIS..."
"...MAS ELES HAVIAM SIDO MUITO BEM ESCONDIDOS PELOS SACERDOTES DE SSZZAAS!"
"OS DEUSES NUNCA MAIS ENCONTRARAM OS RUBIS DA VIRTUDE!"
E AQUI ESTÁ UM DELES!

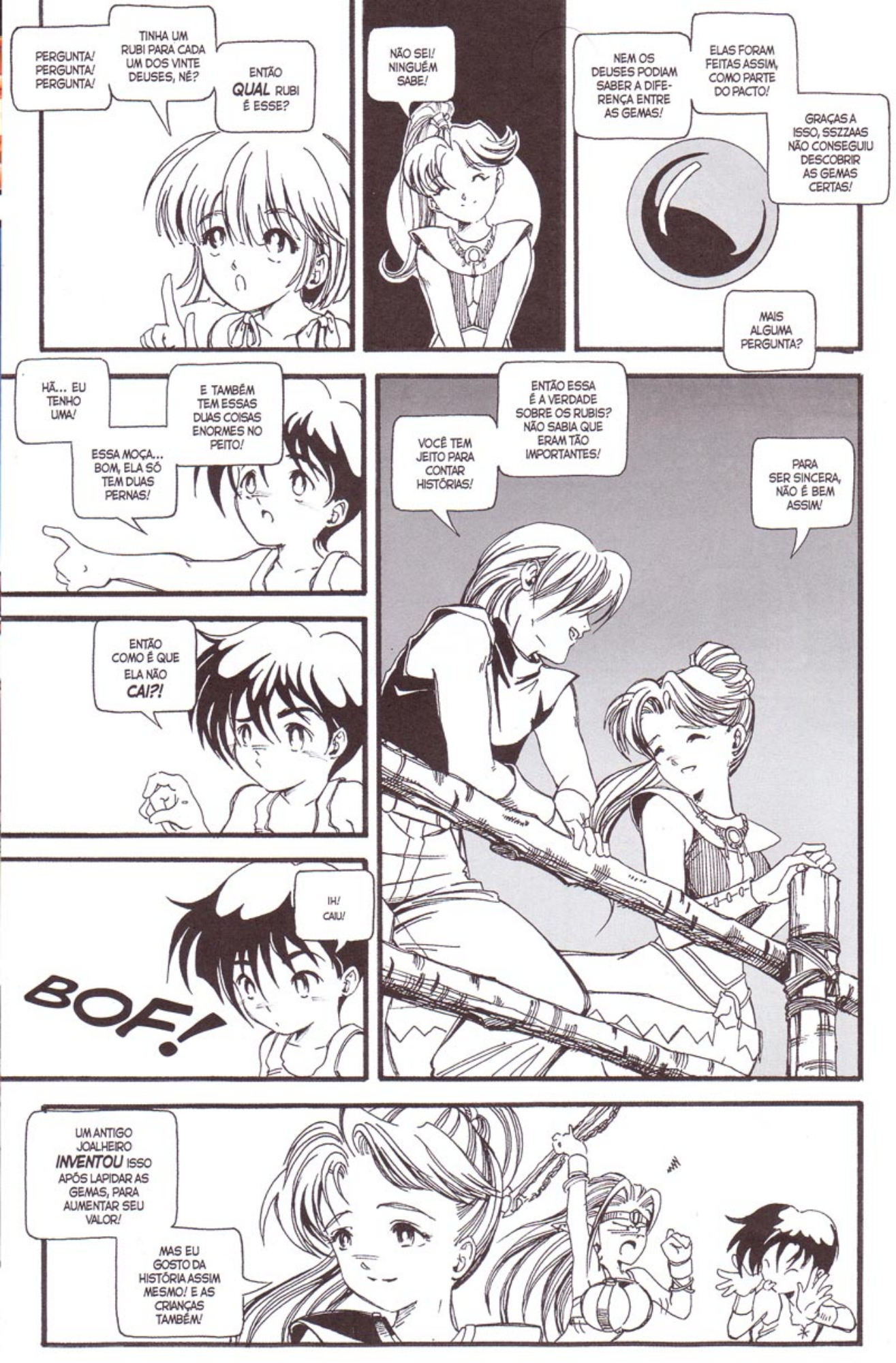

MEU PAI O RECEBEU DE UM PEREGRINO AGRADECIDO, POR SALVAR SUA VIDA!
ELE ME DEU O RUBI HÁ POUCO TEMPO, ANTES DE VIAJAR PARA JUNTO DE NOSSA QUERIDA ALLIHANNA!
ONTEM ELE FOI ROUBADO DE MIM PELOS KOBOLDS...
...MAS AGORA ESTÁ DE VOLTA! GRAÇAS A NOSSOS AMIGOS SANDRO E NIELE!

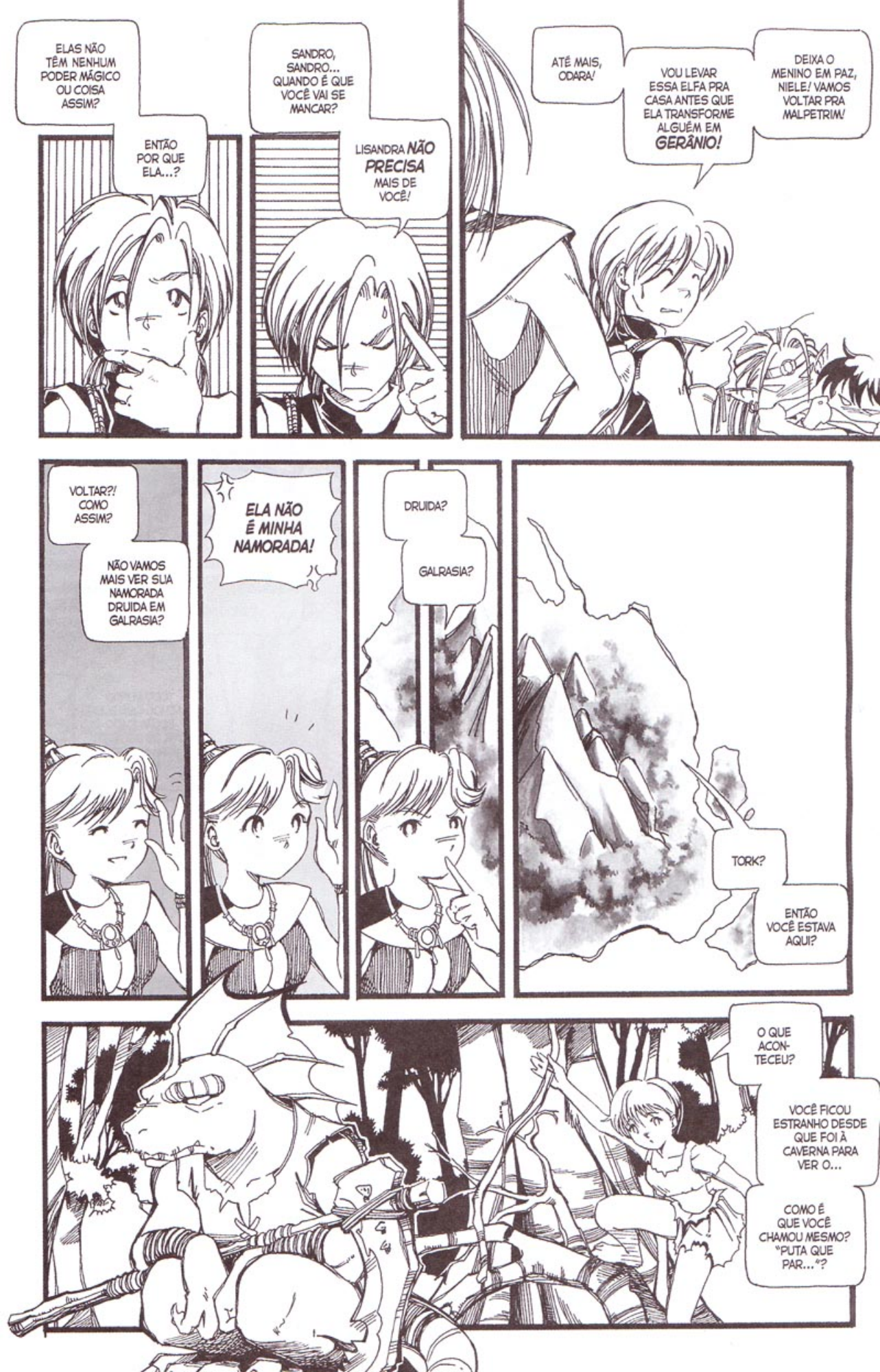

ELES NÃO SÓ DEVOLVERAM A GEMA, MAS TAMBÉM SALVARAM MINHA VIDA...
...E AGORA SERÃO PARA SEMPRE MEUS HERÓIS!
HEH, HEH...
OIII!

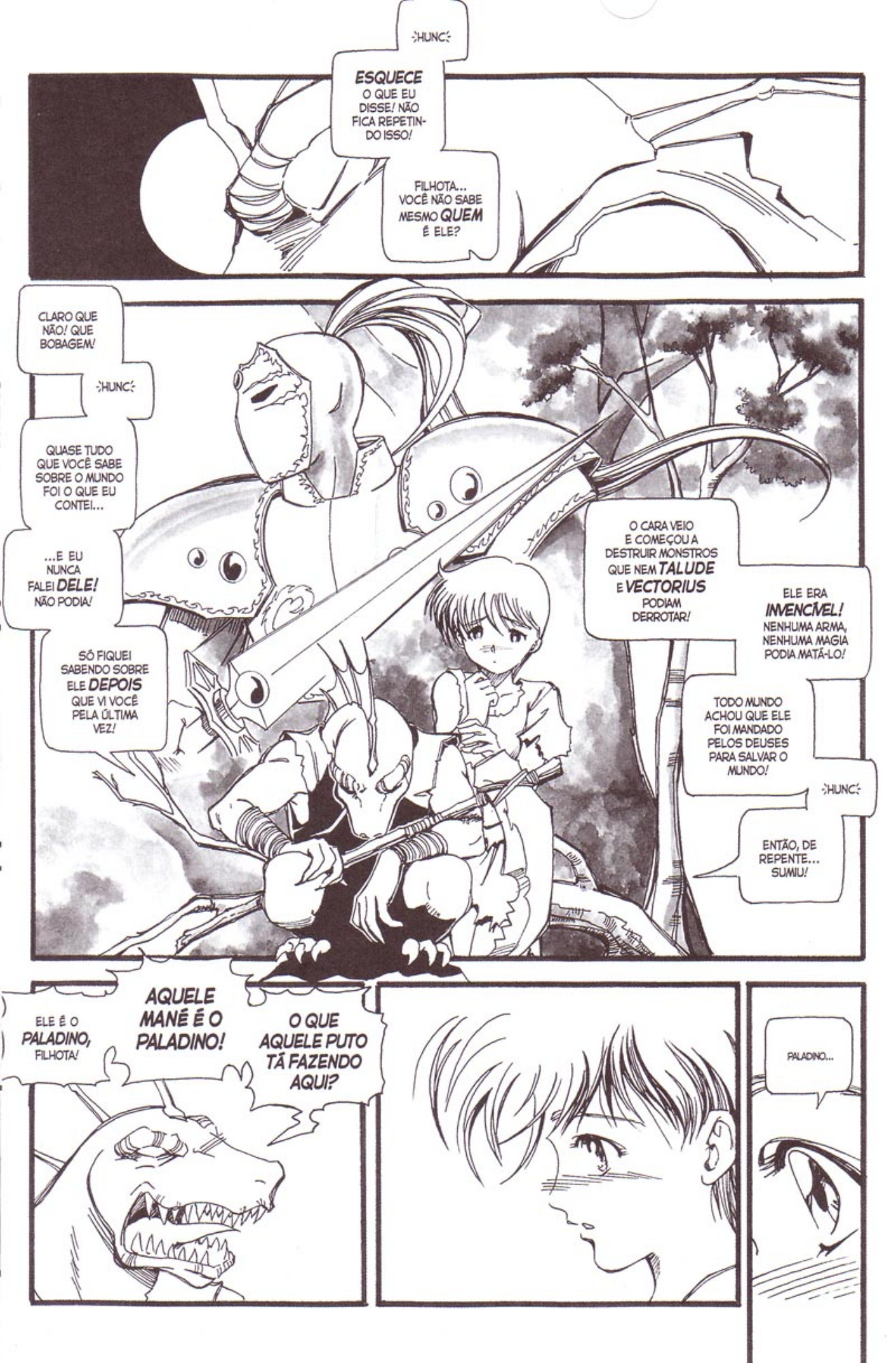
COISA ESTRANHA!
NÃO ACHO CERTO VENCER UNS KOBOLDS E SER CHAMADO DE HERÓI!
"UNS" KOBOLDS?! VOCÊ TÁ SENDO MODESTO, SANDRINHO!
LUTAMOS COM MAIS DE DUZENTOS DELES, NÃO LEMBRA?


E VOCÊ CHAMA AQUILO DE LUTA?!
VOCÊ SE TRANSFORMOU EM URSO E ESPANTOU TODOS!
MAS DEPOIS NÃO CONSEGUIA VOLTAR AO NORMAL! ENTÃO VIROU TODOS AQUELES...
PIKAAA!

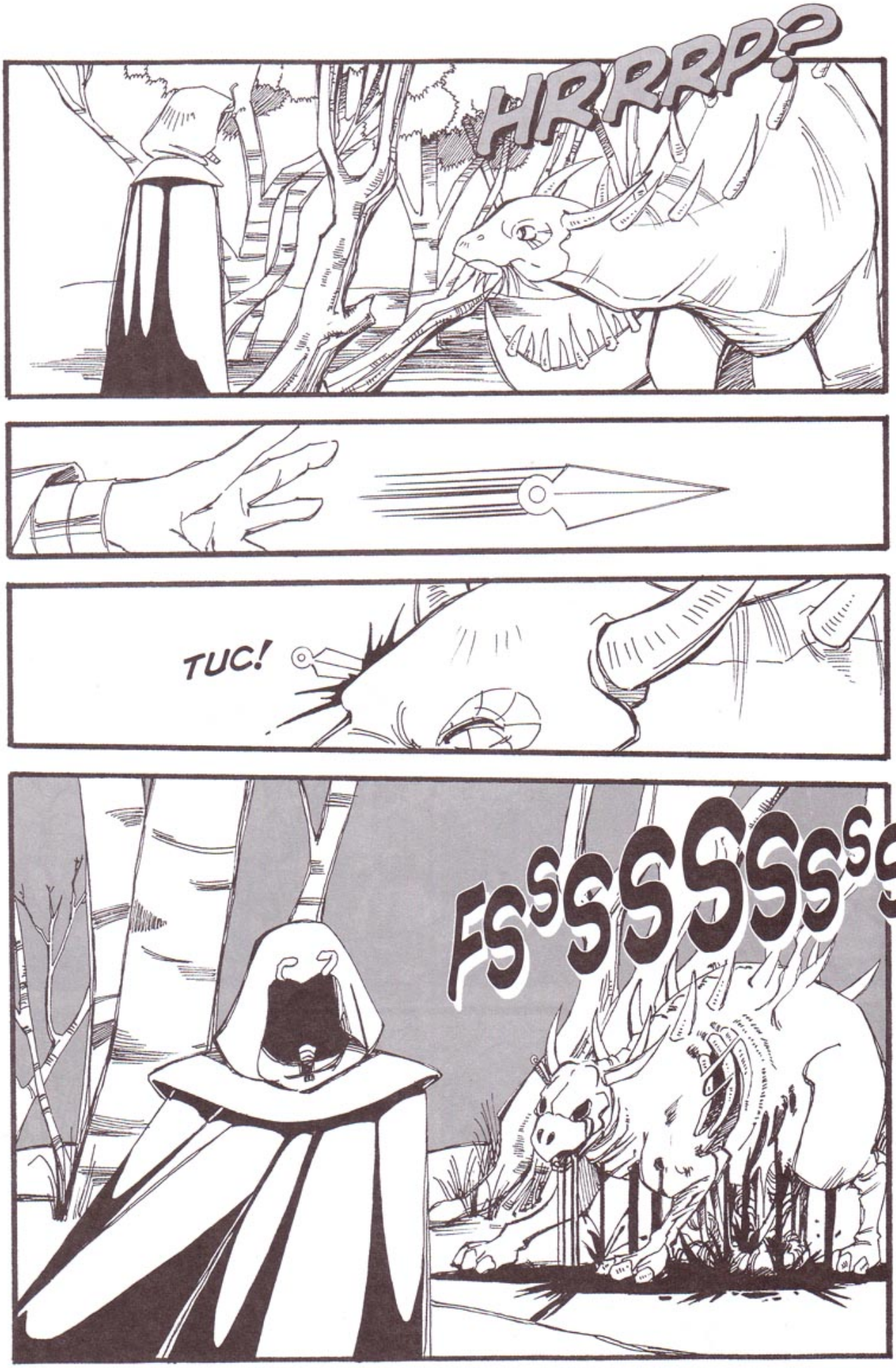

NÃO É MUITO SAUDÁVEL FICAR RECITANDO AS FALHAS DE UMA ARQUIMAGA, SABIA?
FALHAS? QUE FALHAS?

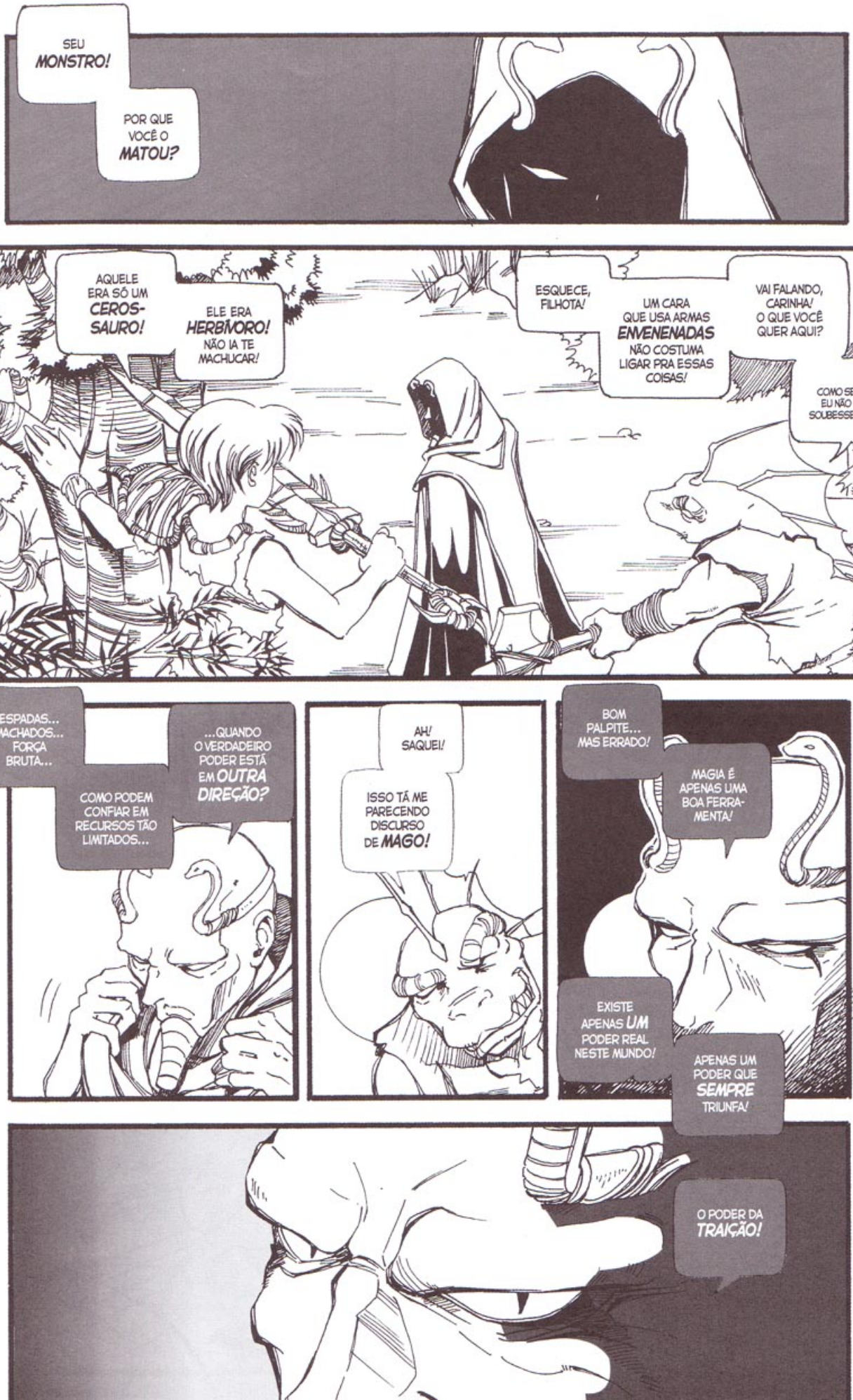

PERGUNTA! PERGUNTA! PERGUNTA!
TINHA UM RUBI PARA CADA UM DOS VINTE DEUSES, NÉ?
ENTÃO QUAL RUBI É ESSE?
NÃO SEI! NINGUÉM SABE!
NEM OS DEUSES PODIAM SABER A DIFERENÇA ENTRE AS GEMAS!
ELAS FORAM FEITAS ASSIM, COMO PARTE DO PACTO!
GRAÇAS A ISSO, SSZZAAS NÃO CONSEGUIU DESCOBRIR AS GEMAS CERTAS!
MAIS ALGUMA PERGUNTA?
HÃ... EU TENHO UMA!
ESSA MOÇA... BOM, ELA SÓ TEM DUAS PERNAS!
E TAMBÉM TEM ESSAS DUAS COISAS ENORMES NO PEITO!
VOCÊ TEM JEITO PARA CONTAR HISTÓRIAS!
ENTÃO ESSA É A VERDADE SOBRE OS RUBIS? NÃO SABIA QUE ERAM TÃO IMPORTANTES!
PARA SER SINCERA, NÃO É BEM ASSIM!
ENTÃO COMO É QUE ELA NÃO CAI?!
IH! CAIU!
BOF!
UM ANTIGO JOALHEIRO INVENTOU ISSO APÓS LAPIDAR AS GEMAS, PARA AUMENTAR SEU VALOR!
MAS EU GOSTO DA HISTÓRIA ASSIM MESMO! E AS CRIANÇAS TAMBÉM!


ELAS NÃO TÊM NENHUM PODER MÁGICO OU COISA ASSIM?
ENTÃO POR QUE ELA...?
SANDRO, SANDRO... QUANDO É QUE VOCÊ VAI SE MANCAR?
LISANDRA NÃO PRECISA MAIS DE VOCÊ!
ATÉ MAIS, ODARA!
VOU LEVAR ESSA ELFA PRA CASA ANTES QUE ELA TRANSFORME ALGUÉM EM GERÂNIO!
DEIXA O MENINO EM PAZ, NIELE! VAMOS VOLTAR PRA MALPETRIM!
VOLTAR?! COMO ASSIM?
NÃO VAMOS MAIS VER SUA NAMORADA DRUIDA EM GALRASIA?
ELA NÃO É MINHA NAMORADA!
DRUIDA?
GALRASIA?
TORK?
ENTÃO VOCÊ ESTAVA AQUI?
O QUE ACONTECEU?
VOCÊ FICOU ESTRANHO DESDE QUE FOI À CAVERNA PARA VER O...
COMO É QUE VOCÊ CHAMOU MESMO? "PUTA QUE PAR..."?

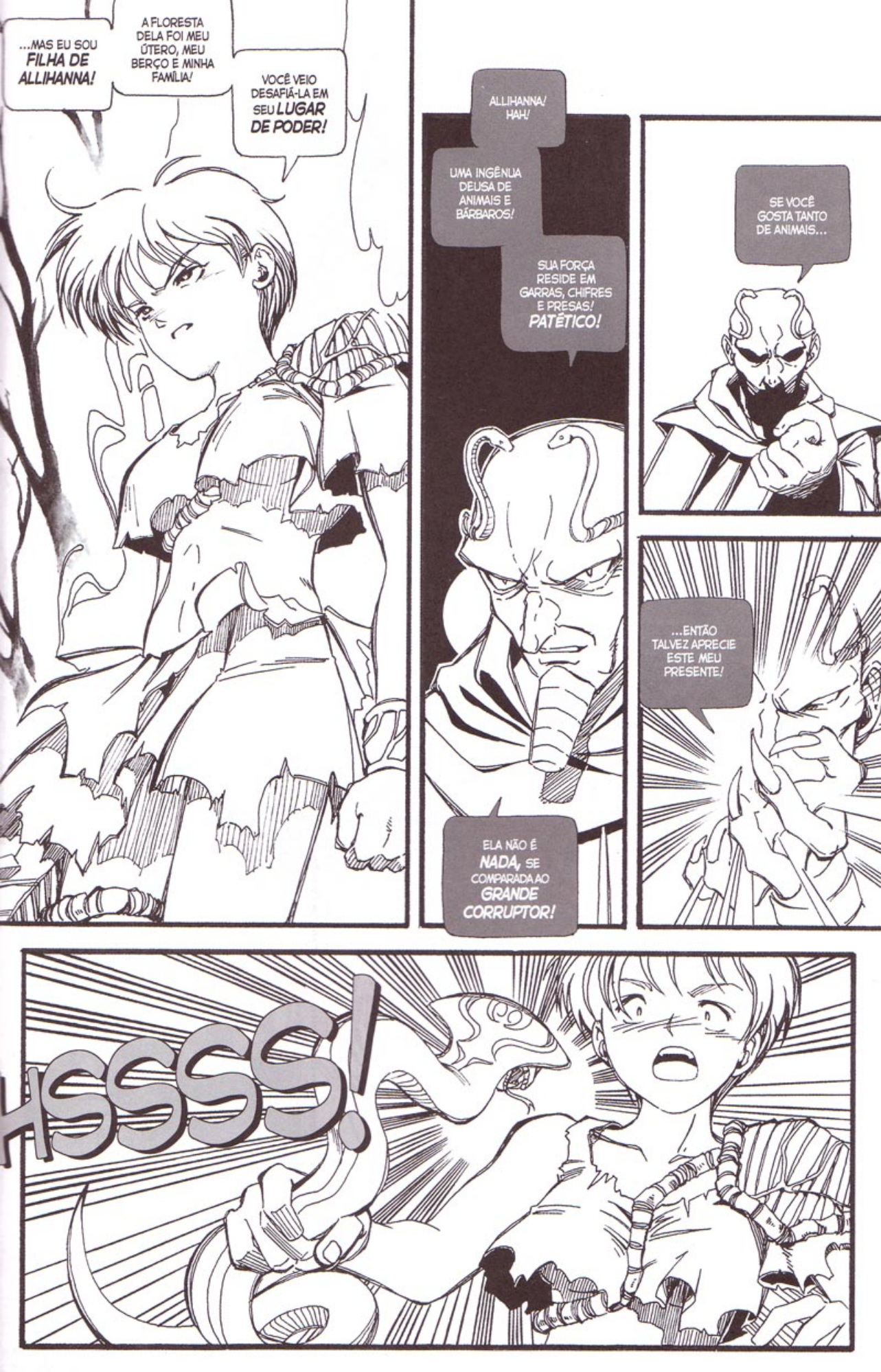

:HUNC:
ESQUECE O QUE EU DISSE! NÃO FICA REPETINDO ISSO!
FILHOTA... VOCÊ NÃO SABE MESMO QUEM É ELE?
CLARO QUE NÃO! QUE BOBAGEM!
:HUNC:
QUASE TUDO QUE VOCÊ SABE SOBRE O MUNDO FOI O QUE EU CONTEI...
...E EU NUNCA FALEI DELE! NÃO PODIA!
SÓ FIQUEI SABENDO SOBRE ELE DEPOIS QUE VI VOCÊ PELA ÚLTIMA VEZ!
O CARA VEIO E COMEÇOU A DESTRUIR MONSTROS QUE NEM TALUDE E VECTORIUS PODIAM DERROTAR!
ELE ERA INVENCÍVEL! NENHUMA ARMA, NENHUMA MAGIA PODIA MATÁ-LO!
TODO MUNDO ACHOU QUE ELE FOI MANDADO PELOS DEUSES PARA SALVAR O MUNDO!
:HUNC:
ENTÃO, DE REPENTE... SUMIU!
ELE É O PALADINO, FILHOTA!
AQUELE MANÉ É O PALADINO!
O QUE AQUELE PUTO TÁ FAZENDO AQUI?
PALADINO...

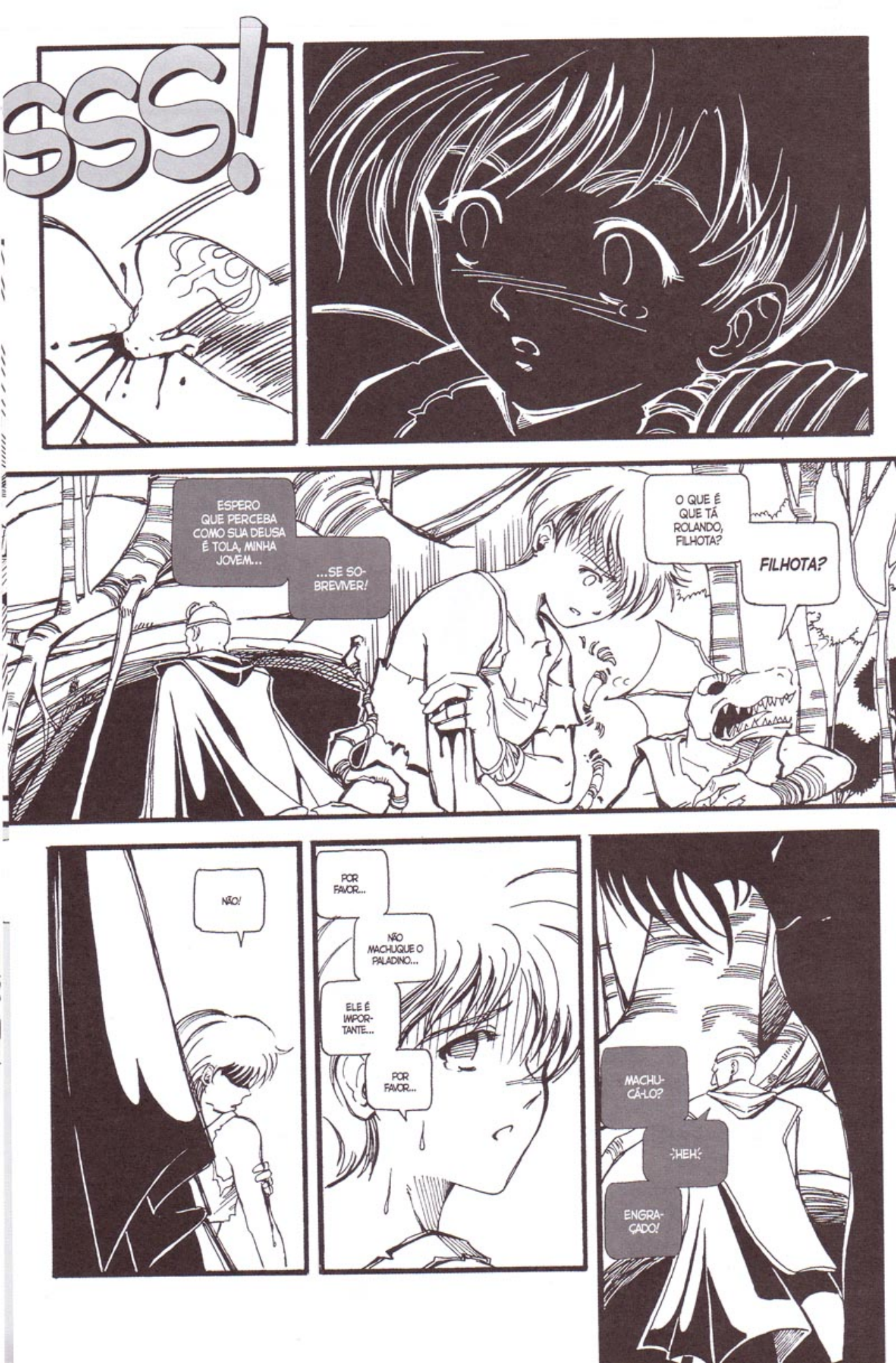
ACORDA, MENINA!
É ESSE O PROBLEMA! O CARA É IMPORTANTE DEMAIS!
ELE TEM INIMIGOS PODEROSOS! E AGORA ESTÁ VULNERÁVEL!
ENTÃO ERA VERDADE! OS SONHOS NÃO MENTIRAM!
ELE É UM HERÓI! UM CAMPEÃO!
ELE É IMPORTANTE!
:HUNC:
FILHOTA?
CRAA! CRAA!
É CHATO SER A METADE INTELIGENTE DA DUPLA!
:HUNC:
RRRRP?

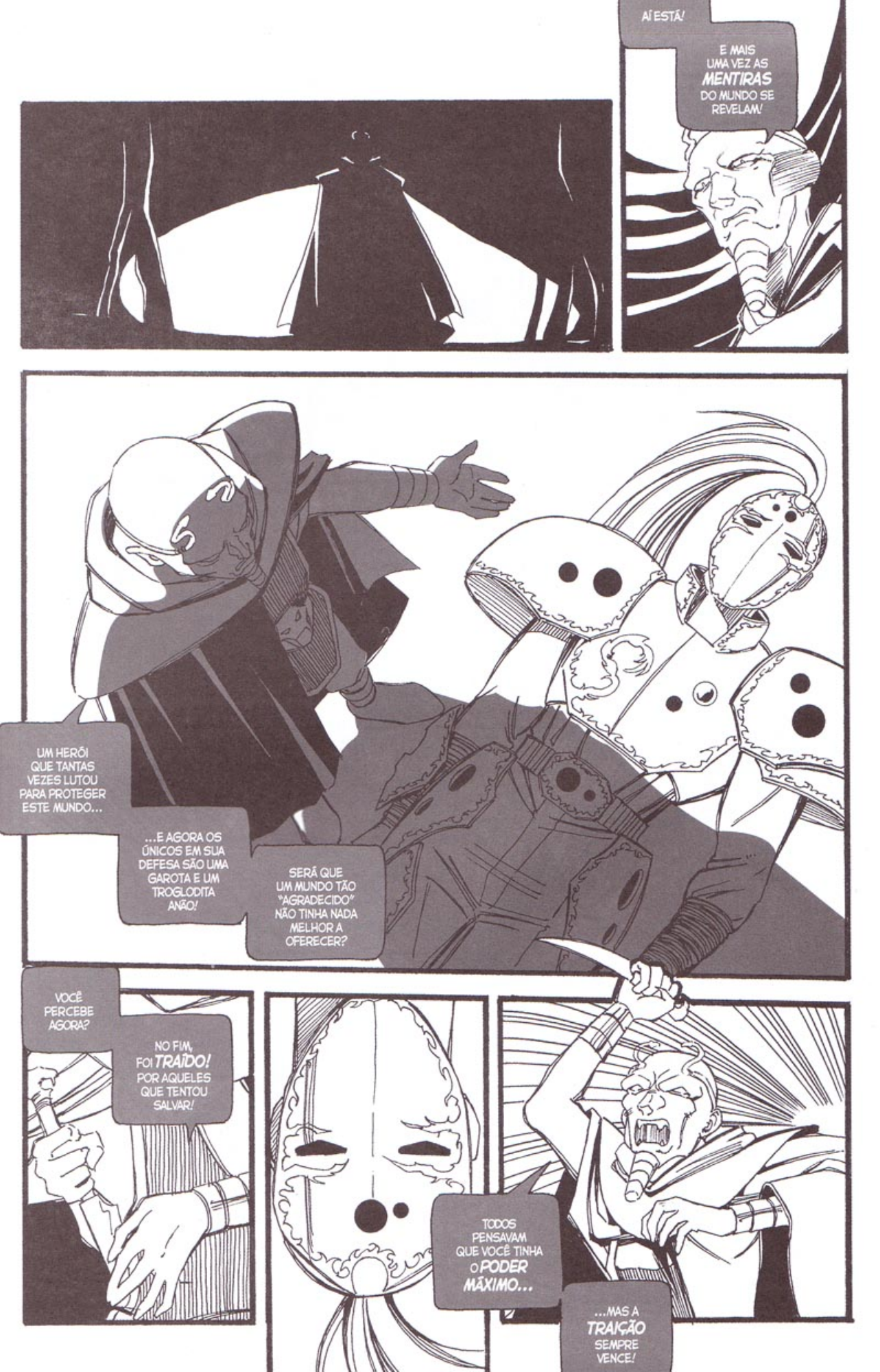

HRRRRP?
TUC!
FSSSSSSSSS

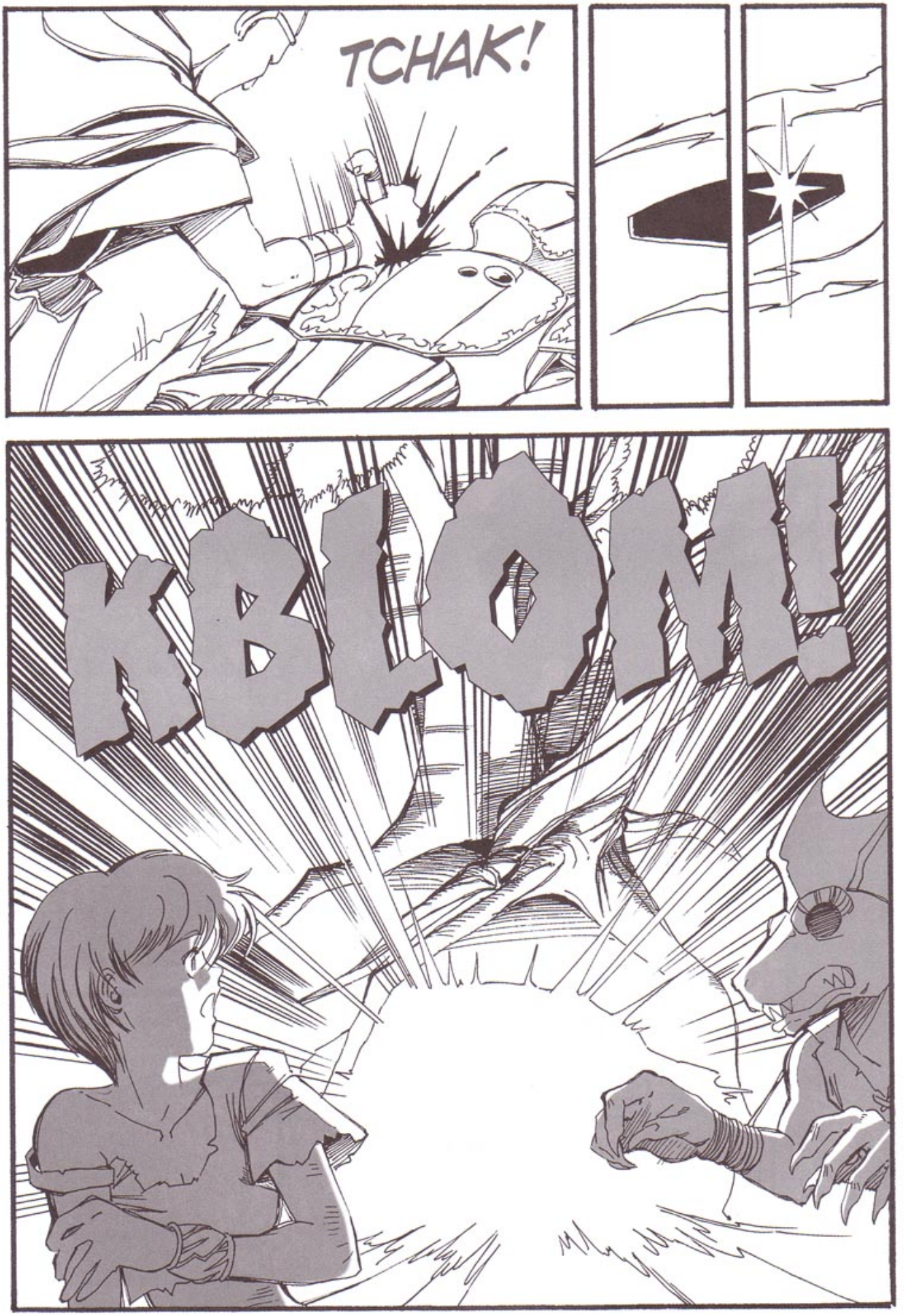

SEU MONSTRO!
POR QUE VOCÊ O MATOU?
AQUELE ERA SÔ UM CEROS-SAURO!
ELE ERA HERBÍVORO! NÃO IA TE MACHUCAR!
ESQUECE, FILHOTA!
UM CARA QUE USA ARMAS ENVENENADAS NÃO COSTUMA LIGAR PRA ESSAS COISAS!
VAI FALANDO, CARINHA! O QUE VOCÊ QUER AQUI?
COMO SE EU NÃO SOUBESSE...
ESPADAS... MACHADOS... FORÇA BRUTA...
COMO PODEM CONFIAR EM RECURSOS TÃO LIMITADOS...
...QUANDO O VERDADEIRO PODER ESTÁ EM OUTRA DIREÇÃO?
AH! SAQUEI!
ISSO TÁ ME PARECENDO DISCURSO DE MAGO!
BOM PALPITE... MAS ERRADO!
MAGIA É APENAS UMA BOA FERRAMENTA!
EXISTE APENAS UM PODER REAL NESTE MUNDO!
APENAS UM PODER QUE SEMPRE TRIUNFA!
O PODER DA TRAIÇÃO!

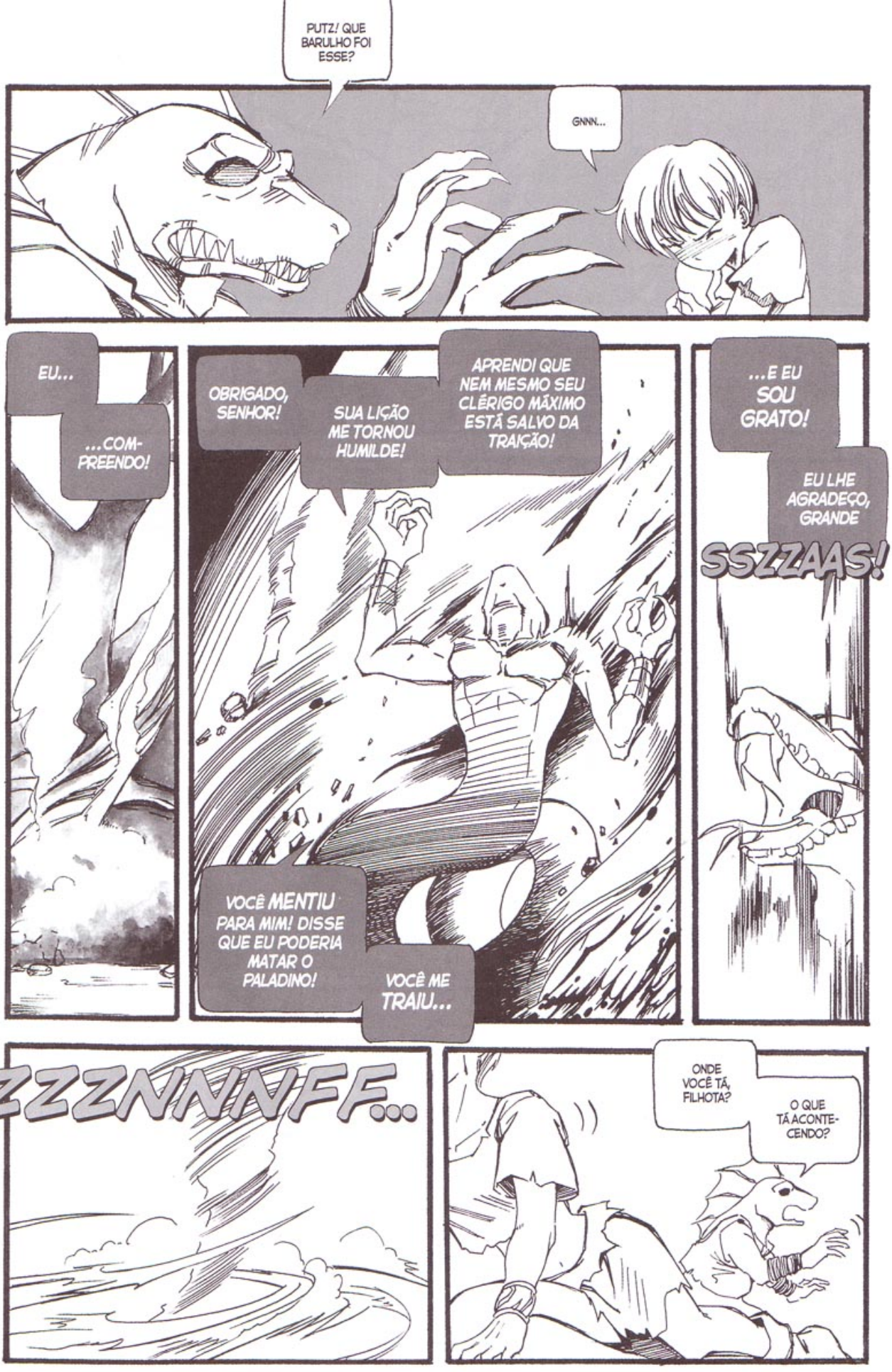
O PODER DA...?
MERDA! JÁ SEI QUEM É ESSE PUTO!
MORRE, CARA!
AAARRRRRH!
TORK! TORK!
O QUE ELE FEZ COM VOCÊ?
MEUS... OLHOS...
EU TÔ CEGO!
O SAFADO FILHO DA PUTA ME CEGOU!
FICA CALMO, TORK! VOU TENTAR CURAR VOCÊ DEPOIS!
DESGRAÇADO!
NÃO SEI QUE TIPO DE MAGIA NEGRA VOCÊ COMANDA...

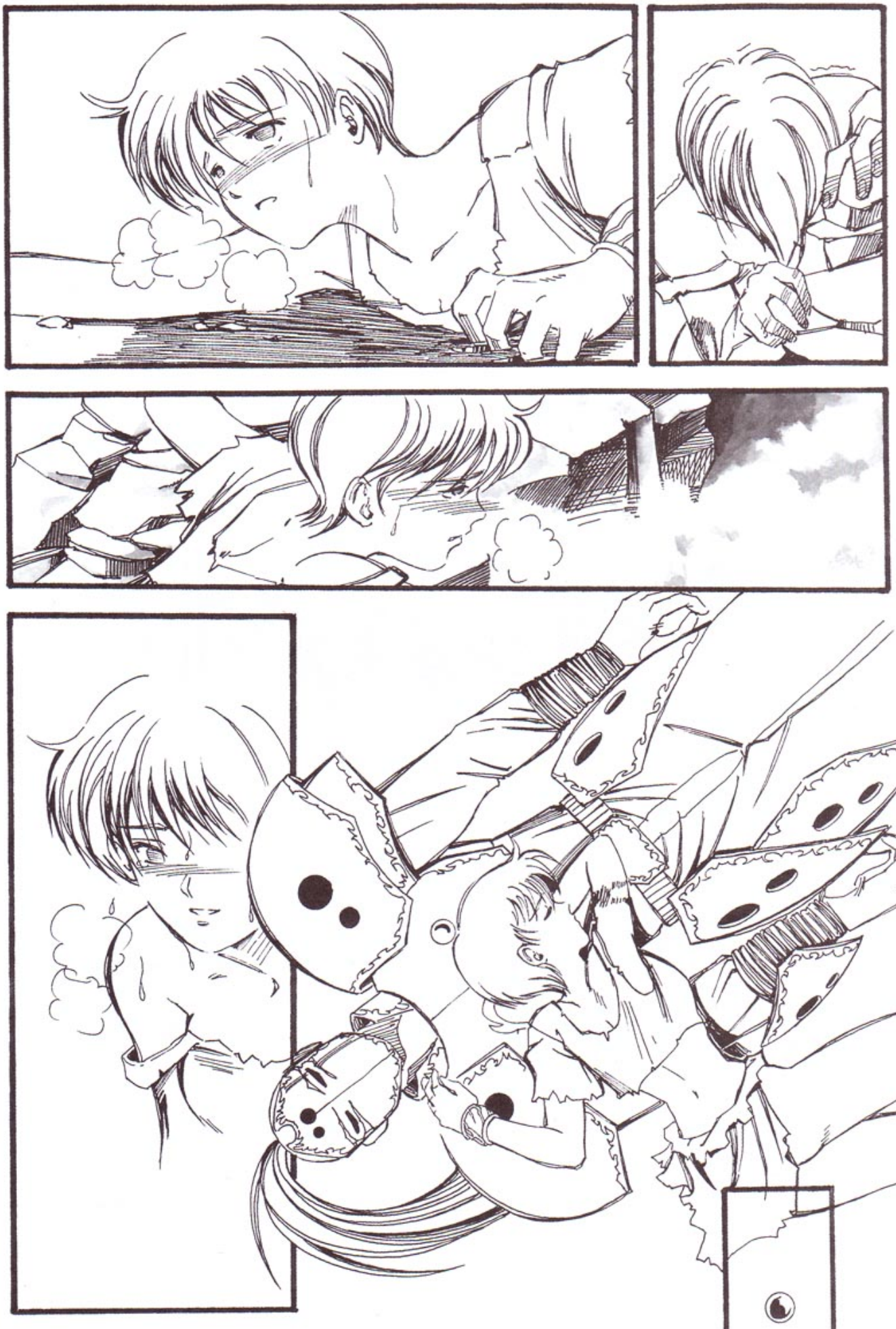

...MAS EU SOU FILHA DE ALLIHANNA!
A FLORESTA DELA FOI MEU ÚTERO, MEU BERÇO E MINHA FAMÍLIA!
VOCÊ VEIO DESAFIÁ-LA EM SEU LUGAR DE PODER!
ALLIHANNA! HAH!
UMA INGÊNUA DEUSA DE ANIMAIS E BÁRBAROS!
SUA FORÇA RESIDE EM GARRAS, CHIFRES E PRESAS! PATÉTICO!
ELA NÃO É NADA, SE COMPARADA AO GRANDE CORRUPTOR!
SE VOCÊ GOSTA TANTO DE ANIMAIS...
...ENTÃO TALVEZ APRECIE ESTE MEU PRESENTE!
HSSSS!

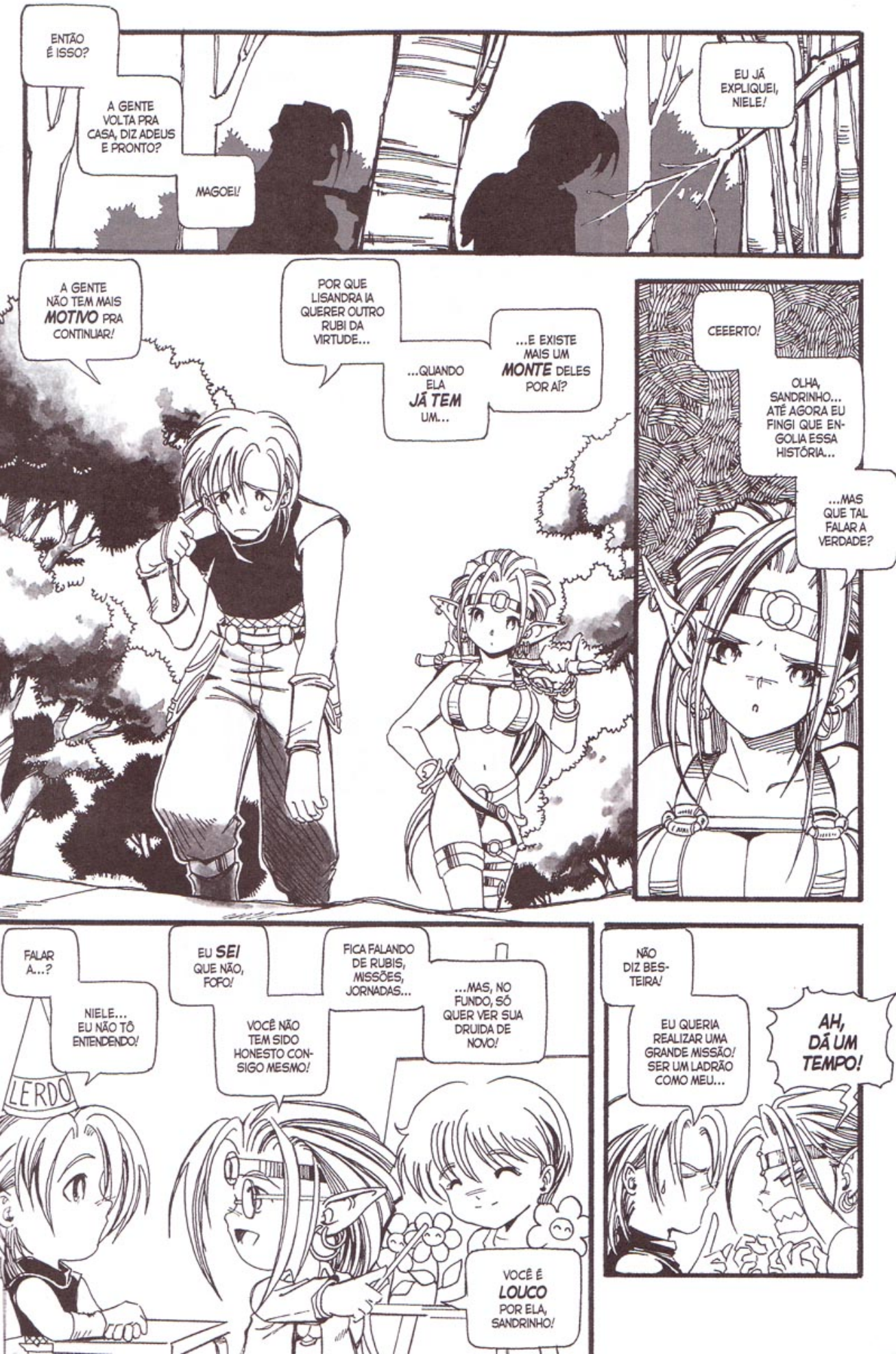

SSS!
ESPERO QUE PERCEBA COMO SUA DEUSA É TOLA, MINHA JOVEM...
...SE SOBREVIVER!
O QUE É QUE TÁ ROLANDO, FILHOTA?
FILHOTA?
NÃO!
POR FAVOR...
NÃO MACHUQUE O PALADINO...
ELE É IMPORTANTE...
POR FAVOR...
MACHUCÁ-LO?
:HEH:
ENGRAÇADO!

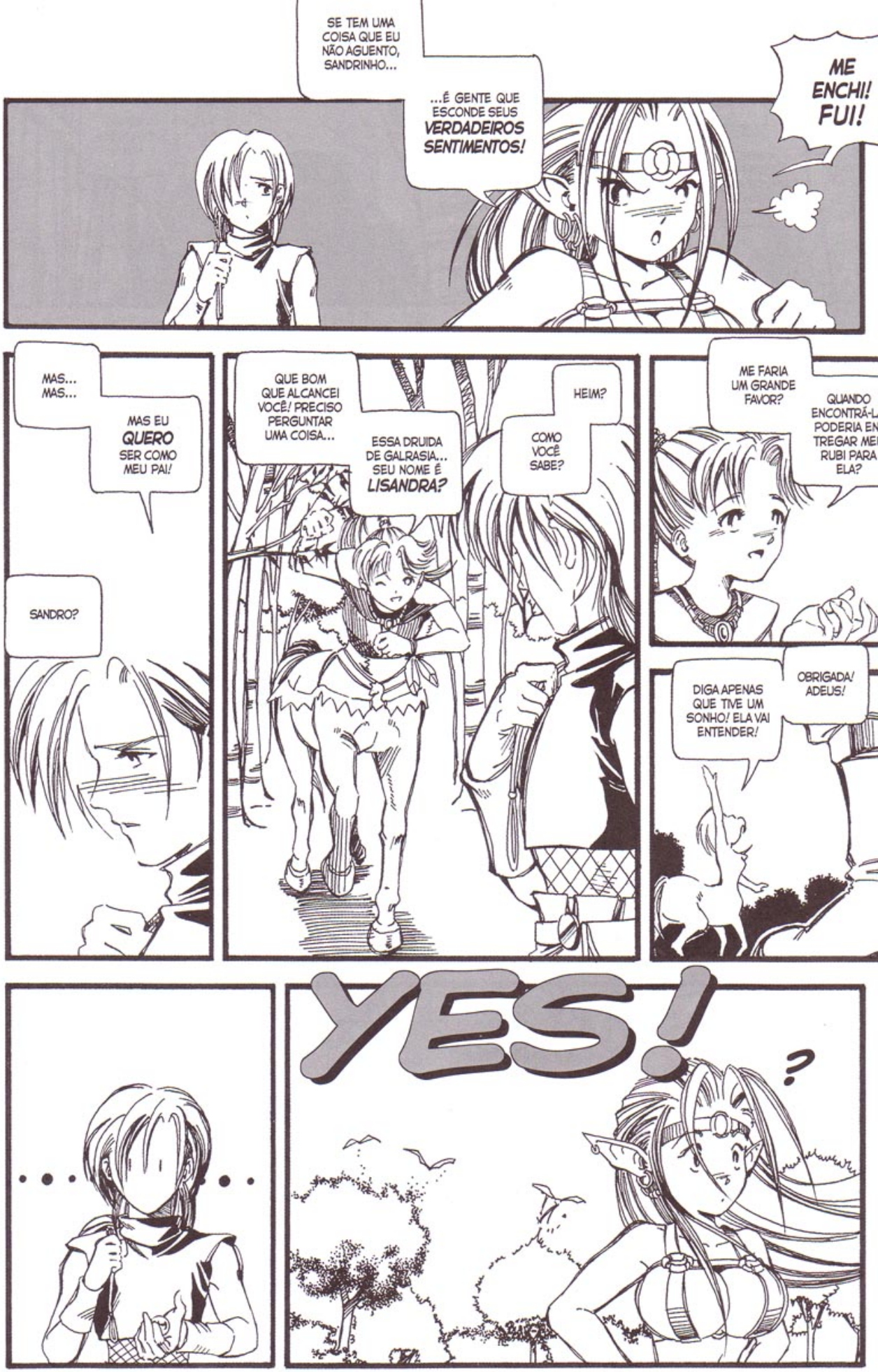

AÍ ESTÁ!
E MAIS UMA VEZ AS MENTIRAS DO MUNDO SE REVELAM!
UM HERÓI QUE TANTAS VEZES LUTOU PARA PROTEGER ESTE MUNDO...
...E AGORA OS ÚNICOS EM SUA DEFESA SÃO UMA GAROTA E UM TROGLODITA ANÃO!
SERÁ QUE UM MUNDO TÃO "AGRADECIDO" NÃO TINHA NADA MELHOR A OFERECER?
VOCÊ PERCEBE AGORA?
NO FIM, FOI TRAÍDO! POR AQUELES QUE TENTOU SALVAR!
TODOS PENSAVAM QUE VOCÊ TINHA O PODER MÁXIMO...
...MAS A TRAIÇÃO SEMPRE VENCE!


TCHAK!
KBLOM!


PUTZ! QUE BARULHO FOI ESSE?
GNNN...
EU...
...COMPREENDO!
OBRIGADO, SENHOR!
SUA LIÇÃO ME TORNOU HUMILDE!
APRENDI QUE NEM MESMO SEU CLÉRIGO MÁXIMO ESTÁ SALVO DA TRAIÇÃO!
VOCÊ MENTIU PARA MIM! DISSE QUE EU PODERIA MATAR O PALADINO!
VOCÊ ME TRAIU...
...E EU SOU GRATO!
EU LHE AGRADEÇO, GRANDE
SSZZAAS!
ZZZNNNFF...
ONDE VOCÊ TÁ, FILHOTA?
O QUE TÁ ACONTECENDO?




ENTÃO É ISSO?
A GENTE VOLTA PRA CASA, DIZ ADEUS E PRONTO?
MAGOEI!
EU JÁ EXPLIQUEI, NIELE!
A GENTE NÃO TEM MAIS MOTIVO PRA CONTINUAR!
POR QUE LISANDRA IA QUERER OUTRO RUBI DA VIRTUDE...
...QUANDO ELA JÁ TEM UM...
...E EXISTE MAIS UM MONTE DELES POR AÍ?
CEEERTO!
OLHA, SANDRINHO... ATÉ AGORA EU FINGI QUE ENGOLIA ESSA HISTÓRIA...
...MAS QUE TAL FALAR A VERDADE?
FALAR A...?
NIELE... EU NÃO TÔ ENTENDENDO!
LERDO
EU SEI QUE NÃO, FOFO!
VOCÊ NÃO TEM SIDO HONESTO CONSIGO MESMO!
FICA FALANDO DE RUBIS, MISSÕES, JORNADAS...
...MAS, NO FUNDO, SÓ QUER VER SUA DRUIDA DE NOVO!
VOCÊ É LOUCO POR ELA, SANDRINHO!
NÃO DIZ BESTEIRA!
EU QUERIA REALIZAR UMA GRANDE MISSÃO! SER UM LADRÃO COMO MEU...
AH, DÁ UM TEMPO!


SE TEM UMA COISA QUE EU NÃO AGUENTO, SANDRINHO...
...É GENTE QUE ESCONDE SEUS VERDADEIROS SENTIMENTOS!
ME ENCHI! FUI!
MAS... MAS...
MAS EU QUERO SER COMO MEU PAI!
SANDRO?
QUE BOM QUE ALCANCEI VOCÊ! PRECISO PERGUNTAR UMA COISA...
ESSA DRUIDA DE GALRASIA... SEU NOME É LISANDRA?
HEIM?
COMO VOCÊ SABE?
ME FARIA UM GRANDE FAVOR?
QUANDO ENCONTRÁ-L PODERIA EN TREGAR ME RUBI PARA ELA?
DIGA APENAS QUE TIVE UM SONHO! ELA VAI ENTENDER!
OBRIGADA! ADEUS!
. . . . . .
YES!
?

SSZZAAS

O Deus da Traição

Os Rubis da Virtude

Quase todos no mundo de Arton acreditam que a seguinte história foi inventada por um joalheiro esperto, apenas para valorizar ainda mais um conjunto valiosíssimo de vinte rubis magicamente lapidados como esferas. Mesmo assim, muitos sacerdotes gostam de contar esta lenda da origem dos Rubis da Virtude...

Logo após uma grave crise entre os deuses, cuja real natureza é desconhecida por todos (veja a coluna lateral), o deus da justiça Khalmyr conferenciou com as outras divindades. Eles deveriam evitar que tal coisa se repetisse — e foi uma entre as raríssimas ocasiões no decorrer dos milênios em que todo o Panteão concordou em algo. Tinha que haver uma forma de obrigar os deuses a confiar uns nos outros.

Foi Nimb, o deus do caos, quem trouxe a idéia. Cada deus deveria forjar um objeto, uma gema preciosa, que seria o símbolo de sua posição. As gemas seriam indestrutíveis por meios mortais — apenas os próprios deuses poderiam destruir uma delas. Então cada gema seria ofertada a outro deus, que ficaria responsável por sua guarda. Os próprios deuses não sabiam a quem pertencia a gema que cada um possuía. Se ela fosse destruída, o deus que a criou seria imediatamente privado de seu poder. Um plano ousado e caótico, digno de Nimb.

Essas gemas seriam conhecidas como os Rubis da Virtude.

Assim foi feito. Provando sua bravura e liderança, Khalmyr foi o primeiro a forjar sua gema — sendo logo seguido pelos demais. E Nimb rolou seus dados para determinar quem ficaria com cada pedra.

Milênios passaram, e a harmonia reinou. Mesmo os deuses inimigos, como Azgher e Tenebra, prosseguiam lutando por territórios e seguidores — mas nunca mais foi necessário punir um membro do Panteão.

Infelizmente, havia Sszzaas...

O Grande Corruptor

Patrono das víboras, das serpentes venenosas e de tudo que é traiçoeiro, Sszzaas era o senhor da intriga, perfídia e mentira. Astuto e sagaz, este deus também era venerado por diversas raças de criaturas reptilianas (como alguns dragões) e por aqueles que lidavam diretamente com intriga, como políticos, espiões e assassinos. Sszzaas também era chamado de O Grande Corruptor, Senhor das Víboras, Khassir-Thalier ("Demônio da Noite", entre os elfos) e Zhariesk (entre os dragões).

Sszzaas era temido pelos outros deuses do Panteão — nem tanto por seu poder, mas por sua incrível inteligência e espantosa capacidade manipuladora. Colocar um deus contra o outro era um feito comum para ele, desde que ganhasse algo com isso.

Tanto tempo se passou desde a criação dos Rubis da Virtude que os próprios deuses andavam quase esquecidos de sua existência. Havia sido uma boa idéia de Nimb — apesar de seus eternos e inevitáveis conflitos pessoais, nenhum deus voltou a tramar contra o Panteão. Pelo menos isso era o que todos pensavam...

Ninguém entre os deuses sabia disso, mas a idéia dos rubis havia sido sussurrada a Nimb pelo traiçoeiro Sszzass. O deus serpente nunca viu vantagens na liderança de Khalmyr, o deus da justiça e da ordem; ele preferia o caótico Nimb no comando, e apoiava todas as suas decisões — não por

O Segredo

Quase ninguém em Arton conhece este fato, mas os vinte deuses que compõem o Panteão artoniano nem sempre foram os mesmos.

O incidente que teria levado os deuses a criar os Rubis da Virtude foi um golpe tramado por três deles: Valkaria, Tilliann e o Terceiro (cujo nome não deve mais ser pronunciado). Juntos eles planejaram derrubar os outros deuses e tomar o controle do mundo de Arton.

Eles falharam. Por seu crime, foram punidos por Khalmyr e os outros deuses.

Valkaria teve a pena mais branda; apesar de transformada em pedra, foi permitido a ela conservar seu status como deusa e ser lembrada e louvada por seus seguidores — ainda que apenas nas proximidades da cidade com seu nome. Longe de Valkaria, poucas pessoas conhecem a deusa da ambição.

Thillian e o Terceiro não tiveram a mesma sorte: foram aprisionados em Arton e expulsos do Panteão. Além disso, nenhum mortal consegue sequer se lembrar de sua existência.

lealdade, claro, mas porque a liderança de Nimb traria muito mais oportunidades para um conspirador como ele.

Durante eras, sorrateiro e silencioso, Sszzaas fez o impensável. Ele se esgueirou pelos planos e roubou todos os Rubis da Virtude, um a um. Foi um trabalho paciente, sempre esperando durante séculos — ou até milênios — pelo momento certo para surrupiar cada gema sem ser notado. Então, um dia, ele conseguiu reunir todas. Sszzaas decidiu escondê-las em Arton, e as gemas foram entregues a clérigos de sua ordem e guardadas em lugares secretos.

Sua intenção era óbvia: destruir as gemas de todos os outros deuses e ser o único membro do Panteão. Contudo, justamente quando tentava descobrir qual era sua própria gema, Sszzaas foi apanhado por Khalmyr. Todos os outros deuses concordaram que, por seu crime, o deus da intriga devia ser eliminado: ele foi transformado em mortal e depois destruído (ou pelo menos assim se pensava; mas isso já é uma outra história...).

Os Rubis da Virtude, contudo, continuavam desaparecidos. Os outros deuses comandaram seus clérigos e paladinos para iniciar uma caçada implacável contra todos os sacerdotes de Sszzass, praticamente extinguindo o maléfico culto — mas mesmo assim as gemas não foram encontradas.

Os Sszzaazitas

Os diabólicos sacerdotes do deus Sszzaas, também conhecidos como sszzaazitas, sempre foram caçados como criminosos — e quando seu deus foi quase destruído, eles perderam boa parte de seus poderes e a ordem quase desapareceu. Mas no últimos tempos eles estão voltando à ativa.

Esses sacerdotes são extremamente práticos e inteligentes, quase sempre recorrendo a métodos considerados desonrados ou covardes: veneno, chantagem, intriga, mentiras e quaisquer meios que se provem úteis. Sua ordem crê que este é o caminho daqueles que devem comandar o mundo. Para eles a força bruta é apenas uma ferramenta, assim como magia, itens mágicos, aliados... seu único grande objetivo é o poder. Mesmo entre os sacerdotes não há uma união verdadeira, pois eles consideram plenamente normal matar um colega para tomar sua posição. Afinal, se a vítima não antecipou esse perigo, não era digna de servir a Sszzaas...

Poderes Garantidos: sszzaazitas podem usar armas de corte e perfuração, ao contrário de outros clérigos. Mas eles preferem armas mais leves, que não exigem força bruta. Arcos e bestas também são preferidos.

Sszzaazitas são mestres na fabricação de venenos. Em **AD&D**, suas armas são sempre envenenadas (quando conseguem um 20 na jogada de ataque, a vítima é envenenada; o tipo e efeito do veneno são escolhidos pelo Mestre). Em **GURPS,** recebem um bônus de +4 em Venefício. Em **3D&T,** sempre que conseguem um resultado 1 em seu teste de Habilidade para atacar, a vítima faz um teste de Resistência +2; falha provoca inconsciência (os PVs da vítima caem para 0).

Sszzaazitas são totalmente imunes a venenos de qualquer tipo, normais ou mágicos.

Obrigações e Restrições: sacerdotes de Sszzaas devem, pelo menos uma vez por semana, realizar um ato que resulte na corrupção de um inocente. Isso significa convencer ou enganar uma pessoa bondosa para que realize um ato genuinamente maligno, mesmo que seja sem ter consciência disso.

Nekapeth

AD&D

Homem-Serpente, Cruel; Terreno qualquer; Tamanho G (2m de altura); DV 8 (46 PVs); Moral 12; Int 19; Sab 16; Mov 12; RM 5%; CA 2; Tac0 7; Dano 1d6/1d6/2d4 (garra/garra/mordida + veneno; veja a descrição dos clérigos para o efeito). Tem poderes e magias equivalente a um clérigo de 12º nível.

GURPS

ST 16, DX 13, IQ 19, HT 14/46; Mov 7, Esq 5; DP 4; RD 4; Dano 1d6 corte ou 1d6+2 perfuração + veneno; Alcance C; Tamanho 2m; Peso 300kg

Perícias: Briga 16; Venefício 30; todas as Perícias Sociais e Externas com NH 19 a 21.

Magias: todas as Mágicas de Cura, de Luz e Trevas e Necromânticas com NH 17 a 20.

3D&T

F3, H3, R5, A4, PdF0

Vantagens e Desvantagens: Clericato, Paralisia, Crime, Sobrevivência

Caminhos da Magia: Ar 2, Água 1, Terra 2, Fogo 2, Trevas 5

Foram muitos os clérigos e paladinos que perderam seu status sagrado porque pensavam estar realizando o bem, mas na verdade eram enganados por sszzaazitas.

O clérigo também deve fazer um sacrifício ritual humano (ou semi-humano) em honra a Sszzaas, pelo menos uma vez por semana. Geralmente vários clérigos se reúnem para realizar o sacrifício em conjunto (basta uma vítima para cada ritual, não importa a quantidade de clérigos). Novamente, a vítima deve ser uma pessoa bondosa e inocente.

Sszzaazitas são temidos e perseguidos em toda Arton; quando reconhecidos, são imediatamente caçados pelas autoridades, heróis ou pelo próprio povo enfurecido. Apenas os reinos e cidades com leis muito tolerantes aceitam sua presença, e mesmo assim com desconfiança.

Sszzaazitas são vilões, expressamente proibidos como personagens jogadores em qualquer RPG.

Nekapeth, sumo-sacerdote de Sszzaas

Quando Sszzaas foi destruído, os outros deuses comandaram seus próprios clérigos em uma caçada sem trégua contra a ordem do deus serpente. Além de clérigos humanos, isso resultou na destruição de uma raça inteira de homens-serpente fiéis ao Senhor das Víboras. Ou assim se supunha.

O mais poderoso clérigo de Sszzaas havia morrido antes da grande caçada aos sszzaazitas, seu corpo mumificado em uma tumba secreta. Mas, de alguma forma, ele ressuscitou. A razão disso é um mistério: apenas o próprio Sszzaas poderia fazer isso, mas todos sabem que ele foi destruído... não é?

Nekapeth era seu nome, agora de volta ao mundo dos vivos — com força e vitalidade renovadas, aliadas à grande inteligência e astúcia acumuladas nos mais de cem anos de sua vida passada. Seguindo instruções secretas, ele permaneceu oculto durante algum tempo — ainda aprendendo sobre como o mundo mudou nestes últimos séculos...

O último homem-serpente anda percorrendo Arton em busca de mais seguidores para Sszzaas, em uma tentativa de reerguer a ordem. Ele não se restringe a humanóides: há boatos de que Nekapeth já tem entre seus aliados muitos monstros (todos aparentados com serpentes), inclusive um grande dragão negro.

O sumo-sacerdote de Sszzaas tem escamas pelo corpo todo, que é verde-escuro nas costas e membros, e verde-amarelado na barriga e pescoço. O rosto é comprido e reptiliano, com grandes olhos separados e uma boca larga e comprida, acompanhando o focinho. Tem olhos amarelos e vítreos, com pupila em fenda. Os dedos terminam em garras negras e afiadas. Ele não tem pernas, lembrando um ser meio humano e meio cobra.

Apesar da aparência monstruosa, Nekapeth pode usar poder ilusório para mascarar seu aspecto real. Quando usa essa habilidade, ele parece um humano ou elfo muito magro e alto, careca e com olhos fundos e negros, de fala sibilante e lenta. Quando está sob o efeito de alguma emoção forte, ou apenas quando quer impressionar alguém, seus olhos voltam a ser reptilianos, com pupilas em fenda.

3D&T • Nova Magia

Cajado em Cobra

Exigências: Terra 1, Trevas 3

Custo: 2 PVs

Duração: sustentável

Alcance: padrão

Esta mágica é parte de um novo sistema de magia para **3D&T**, a ser lançado em breve.

Ela transforma um cajado, vara, galho de árvore ou outro objeto de madeira semelhante em uma cobra venenosa, totalmente sob seu controle. A cobra tem F0, H3, R1, A0, PdF0; se acertar um ataque ela não causa dano imediato, mas a vítima deve ter sucesso em um teste de Resistência ou será envenenada.

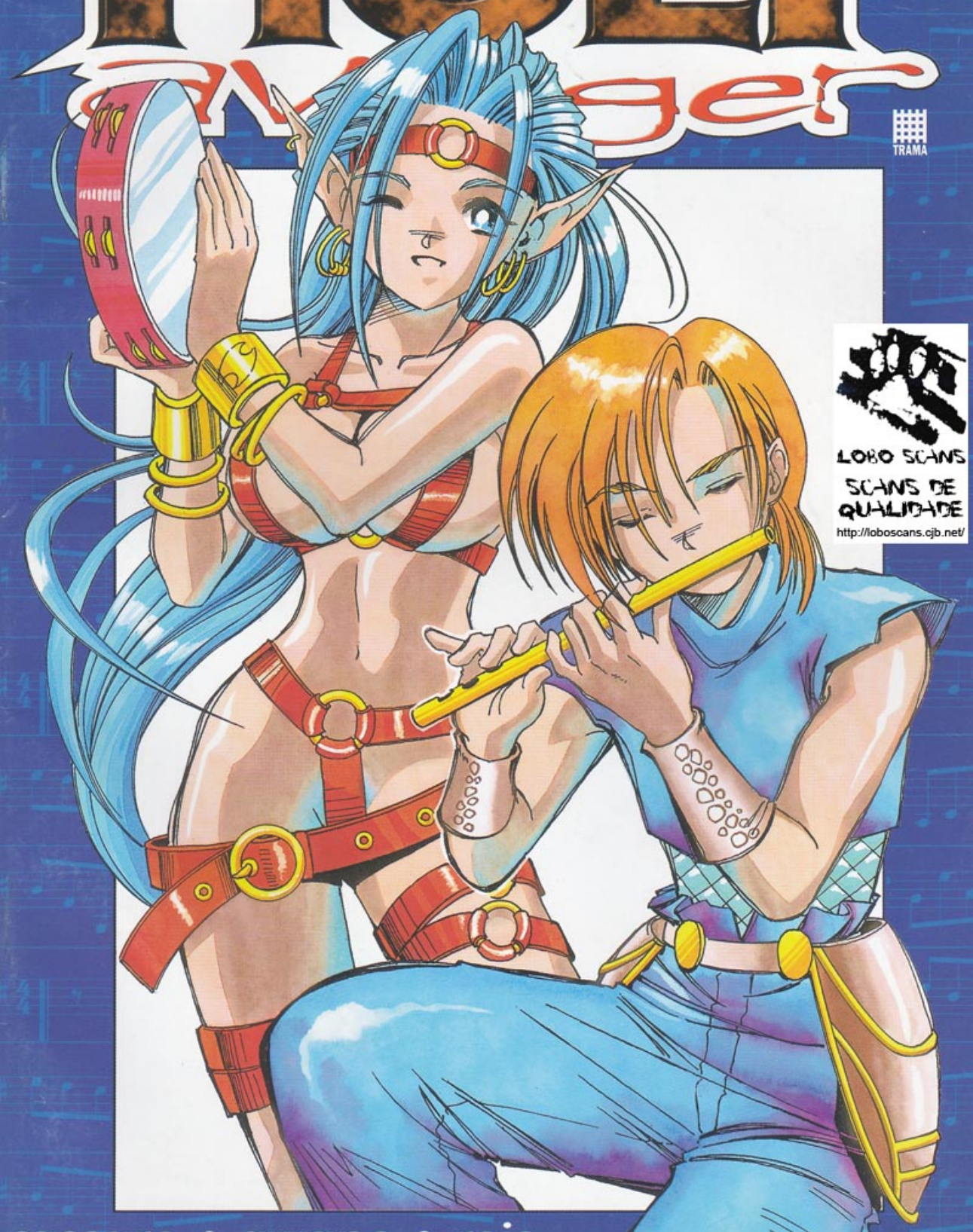
Uma vítima envenenada sofre um redutor temporário de -1em todas as suas Características e começa a perder 1 PV por rodada até a morte, ou até ser curada. O veneno pode ser detido com um teste bem sucedido de Medicina (Habilidade +1) ou qualquer magia de cura (mas usada deste modo a magia não restaura PVs; apenas impede que o veneno continue agindo).

DRAGÃO BRASIL APRESENTA:

6

HOLY Avenger

TRAMA



LOBO SCANS
SCANS DE QUALIDADE
http://loboscans.cjb.net/

cassaro • awano • reis

O Elenco

Lisandra
Uma jovem sacerdotiza da Mãe Natureza, empenhada em encontrar os vinte Rubis da Virtude

Sandro
Ladrão inexperiente que tenta seguir os passos do pai, ele quer reencontrar Lisandra. O motivo? Nem ele tem certeza...

Niele
A mais poderosa maga elfa de Arton... pelo menos para aqueles que não a conhecem de perto!

Tork
Bastante sensato (para um troglodita!), Tork foi um tipo de pai adotivo para Lisandra e agora quer ajudá-la.

Até Agora...

Em Galrasia, Tork explica a Lisandra que o Paladino é o maior herói de Arton — o que fortalece ainda mais a determinação da druida em trazê-lo de volta à vida. Mas em seguida ambos são atacados por um clérigo de Sszzaas, o deus-serpente. Vítimas de sua magia, Tork fica cego e Lisandra é envenenada. Contudo, ao tentar destruir o Paladino, o sacerdote é contra-atacado e descobre que foi traído por seu próprio deus. Antes de desaparecer, deixa cair o quinto Rubi da Virtude.

Enquanto isso, perto de Malpetrim, Sandro e Niele conhecem a lenda da origem dos vinte Rubis da Virtude e abandonam a aldeia dos centauros. Sandro pensa em desistir de procurar por Lisandra — mas Odara, a sacerdotiza centaura, pede a ele que entregue à druida seu próprio Rubi. A busca continua...

PARTE 6

Sonhos e Ilusões

HOLY avenger

Criação
MARCELO CASSARO
ROGERIO SALADINO
J.M.TREVISAN

Roteiro
MARCELO CASSARO

Arte
ERICA AWANO

DIRETOR
Ruy Pereira

EDITOR
Marcelo Cassaro

PRODUTOR GRÁFICO
Edson Moraes

CONTATO
Lourdes Maurício

SCANNER
Edilson Gedo • Wagner F. Nunes

DIAGRAMAÇÃO
Dawis Roos • Márcia Braga

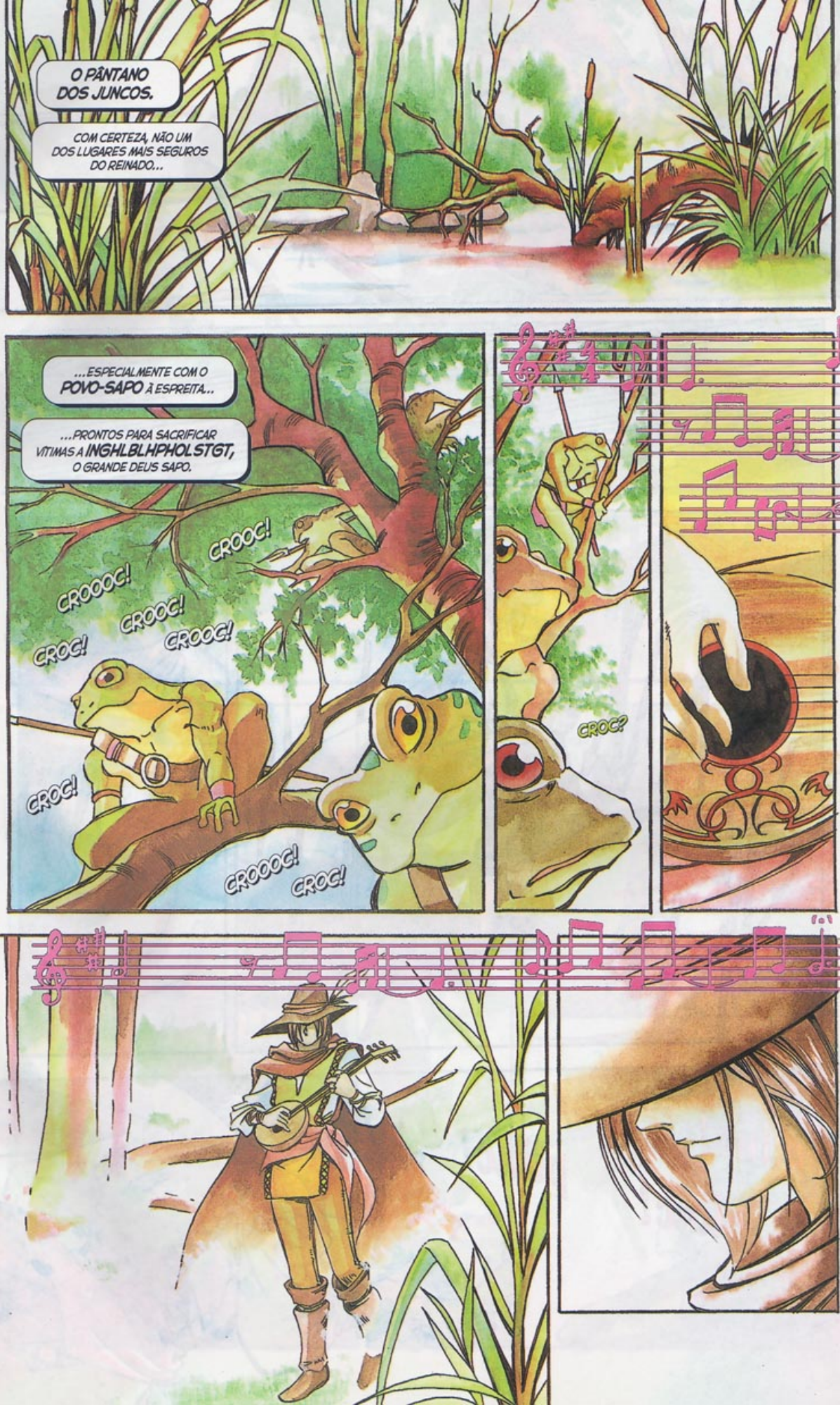
HOLY AVENGER é uma publicação mensal da Trama Editorial Ltda.

Administração, redação, assinaturas e publicidade:
R. Comendador Miguel Calfat, 421, 04537-081, SP/SP. Telefax (011) 829-1159/829-2266.
dragaobrasil@nw.com.br

Distribuição exclusiva para todo o Brasil:
Fernando Chinaglia S/A.

Impressão e acabamento: PARMA

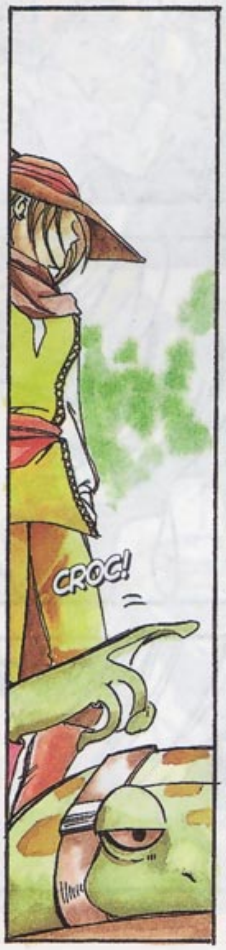
AD&D™ TSR Inc. GURPS™ Steve Jackson Games Inc. 3D&T™ Trama Editorial Ltda.


O PÂNTANO DOS JUNCOS.
COM CERTEZA, NÃO UM DOS LUGARES MAIS SEGUROS DO REINADO...
...ESPECIALMENTE COM O POVO-SAPO À ESPREITA...
...PRONTOS PARA SACRIFICAR VÍTIMAS A INGHLBLHPHOLSTGT, O GRANDE DEUS SAPO.
CROOC!
CROOOC!
CROOC!
CROOC!
CROC!
CROC!
CROOOC!
CROC!
CROC?

CROOC!
CROC!
CROOC!
CROC!
CROOOC!
CROOC!
HEH...
plinc!
plinc!
plinc!

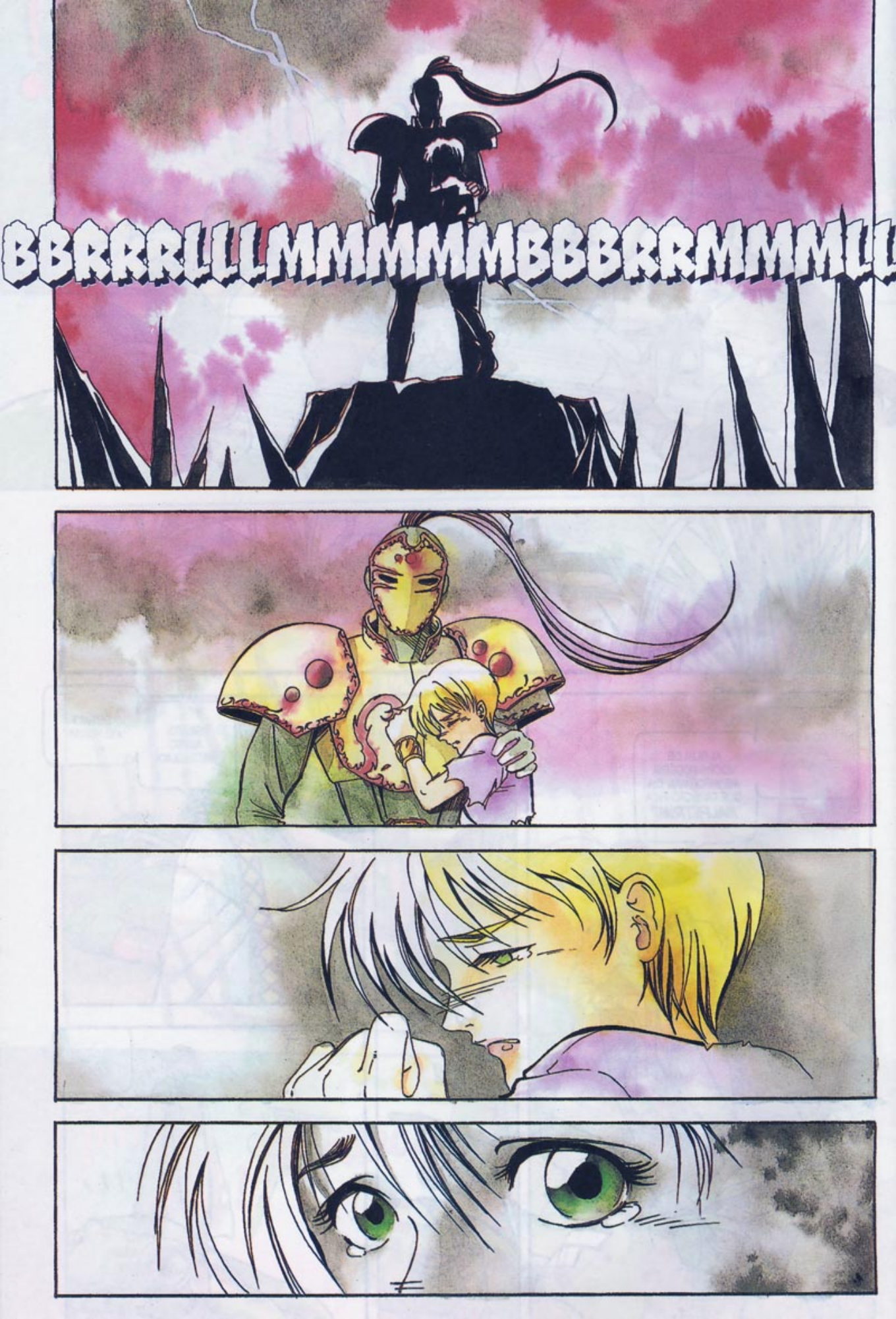
TOOOOMM!

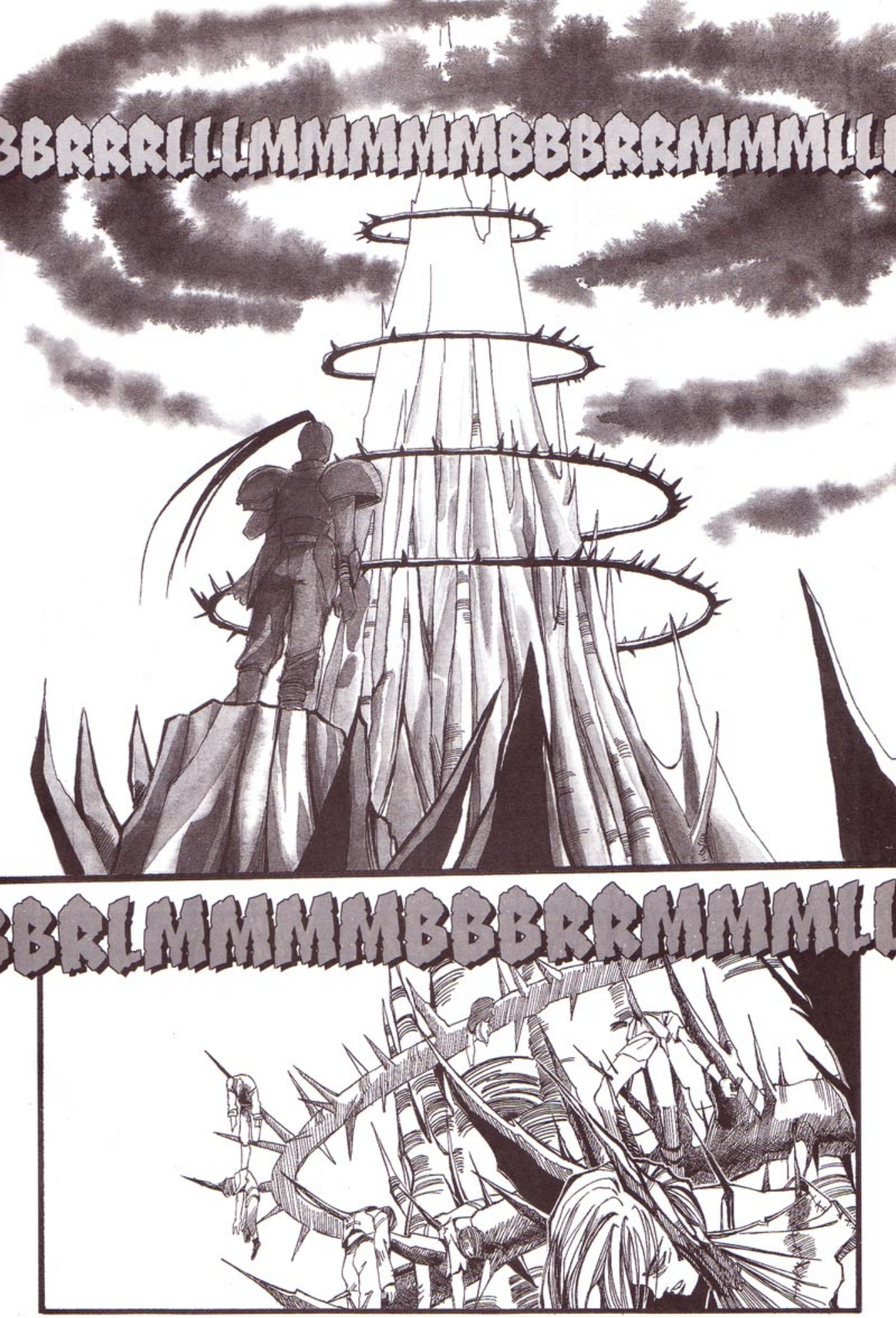
COM SUA LICENÇA, SENHORES...
ALGUM DE VOCÊS PODERIA ME INFORMAR EM QUE DIREÇÃO FICA MALPETRIM?

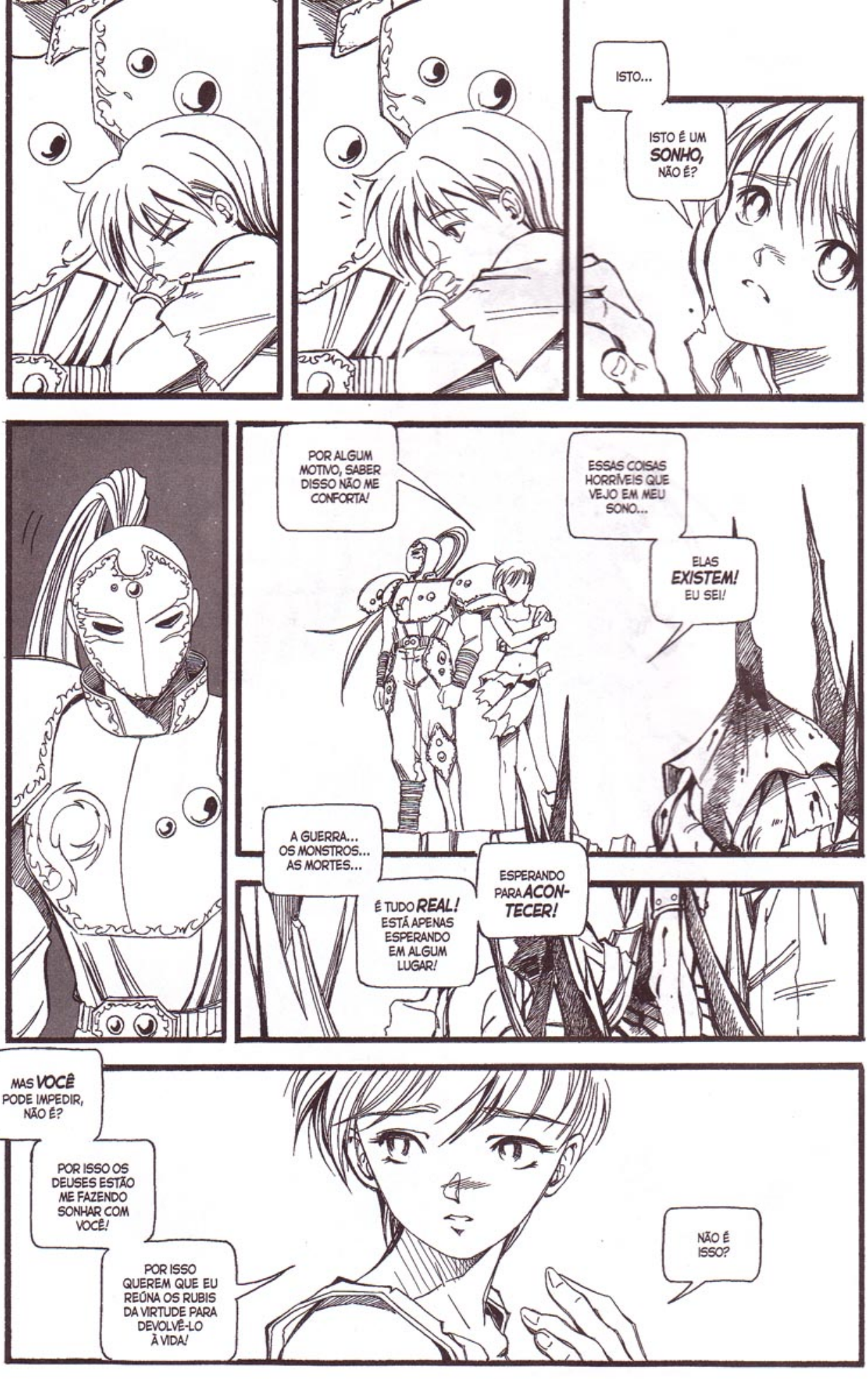

CROC!

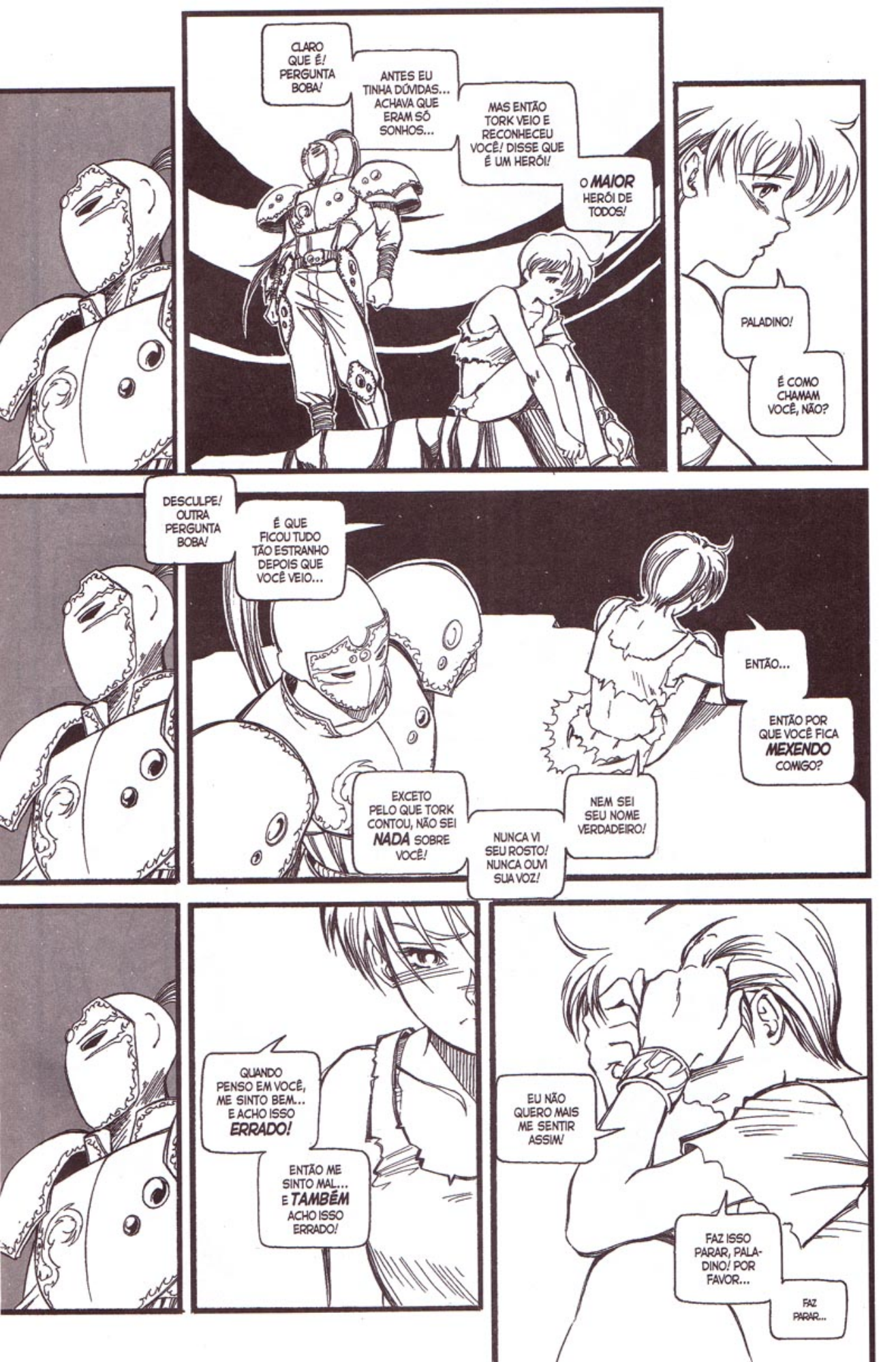
GRATO, AMIGO BATRÁQUIO!
ESTIMO MELHORAS!

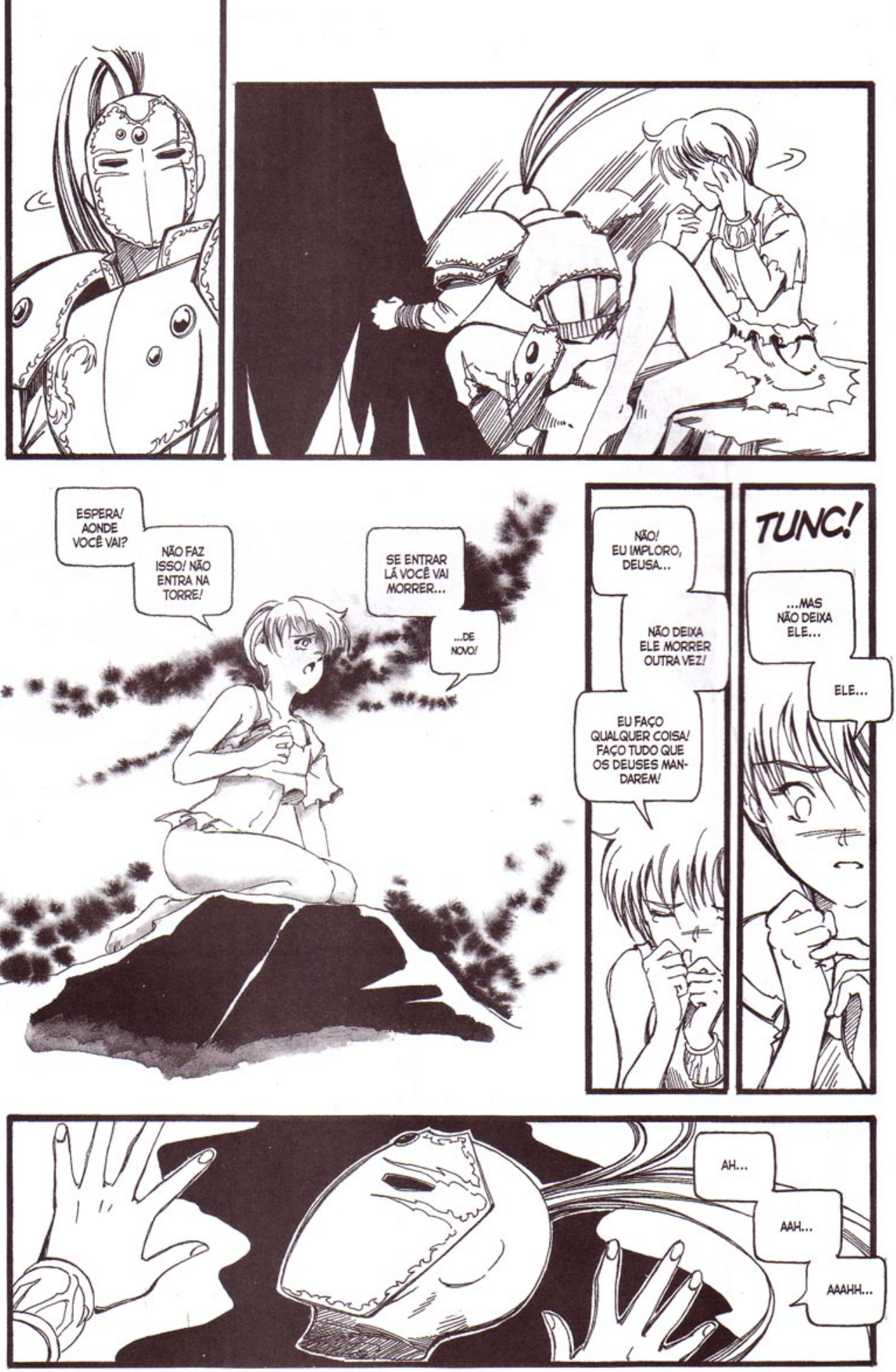
BRRRFFT...
HE, HE...

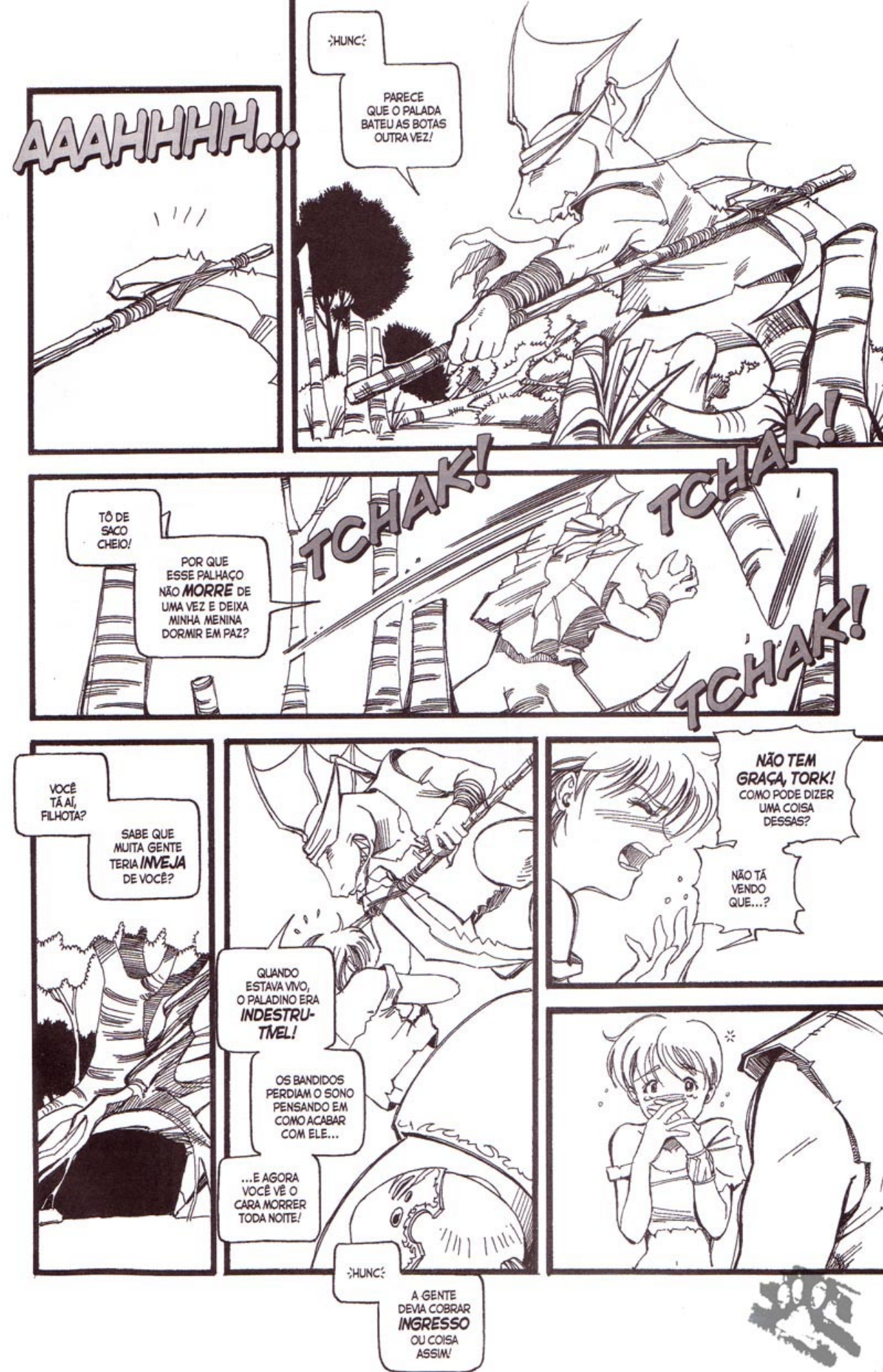

BBRRRLLLMMMMMMBBBRRRMMMMLL

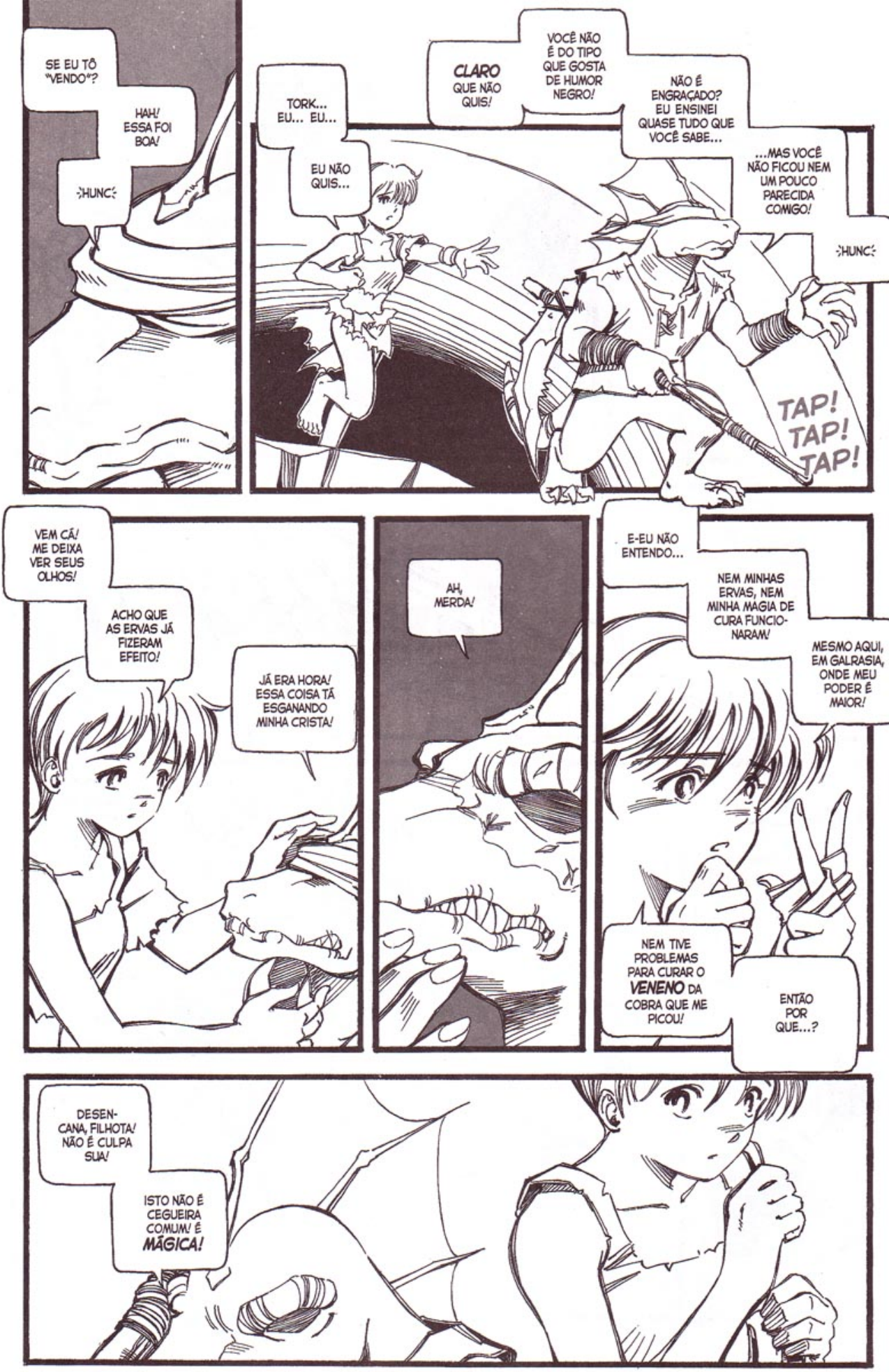

BBRRRLLLMMMMMMBBBRRMMMLL
BBRLMMMMMBBBRRMMMLL

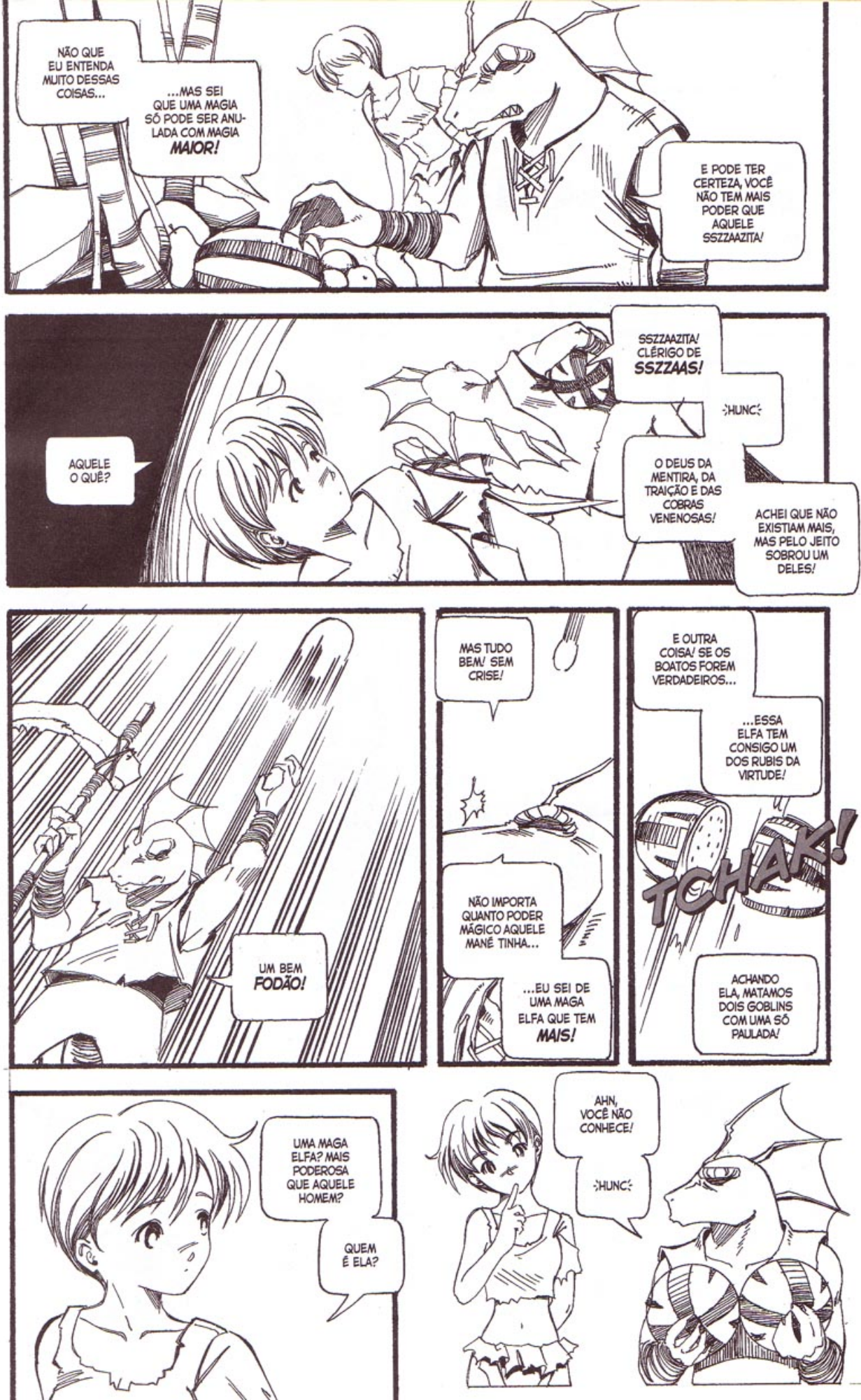

ISTO...
ISTO É UM SONHO, NÃO É?
POR ALGUM MOTIVO, SABER DISSO NÃO ME CONFORTA!
ESSAS COISAS HORRÍVEIS QUE VEJO EM MEU SONO...
ELAS EXISTEM! EU SEI!
A GUERRA... OS MONSTROS... AS MORTES...
É TUDO REAL! ESTÁ APENAS ESPERANDO EM ALGUM LUGAR!
ESPERANDO PARA ACONTECER!
MAS VOCÊ PODE IMPEDIR, NÃO É?
POR ISSO OS DEUSES ESTÃO ME FAZENDO SONHAR COM VOCÊ!
POR ISSO QUEREM QUE EU REÚNA OS RUBIS DA VIRTUDE PARA DEVOLVÊ-LO À VIDA!
NÃO É ISSO?

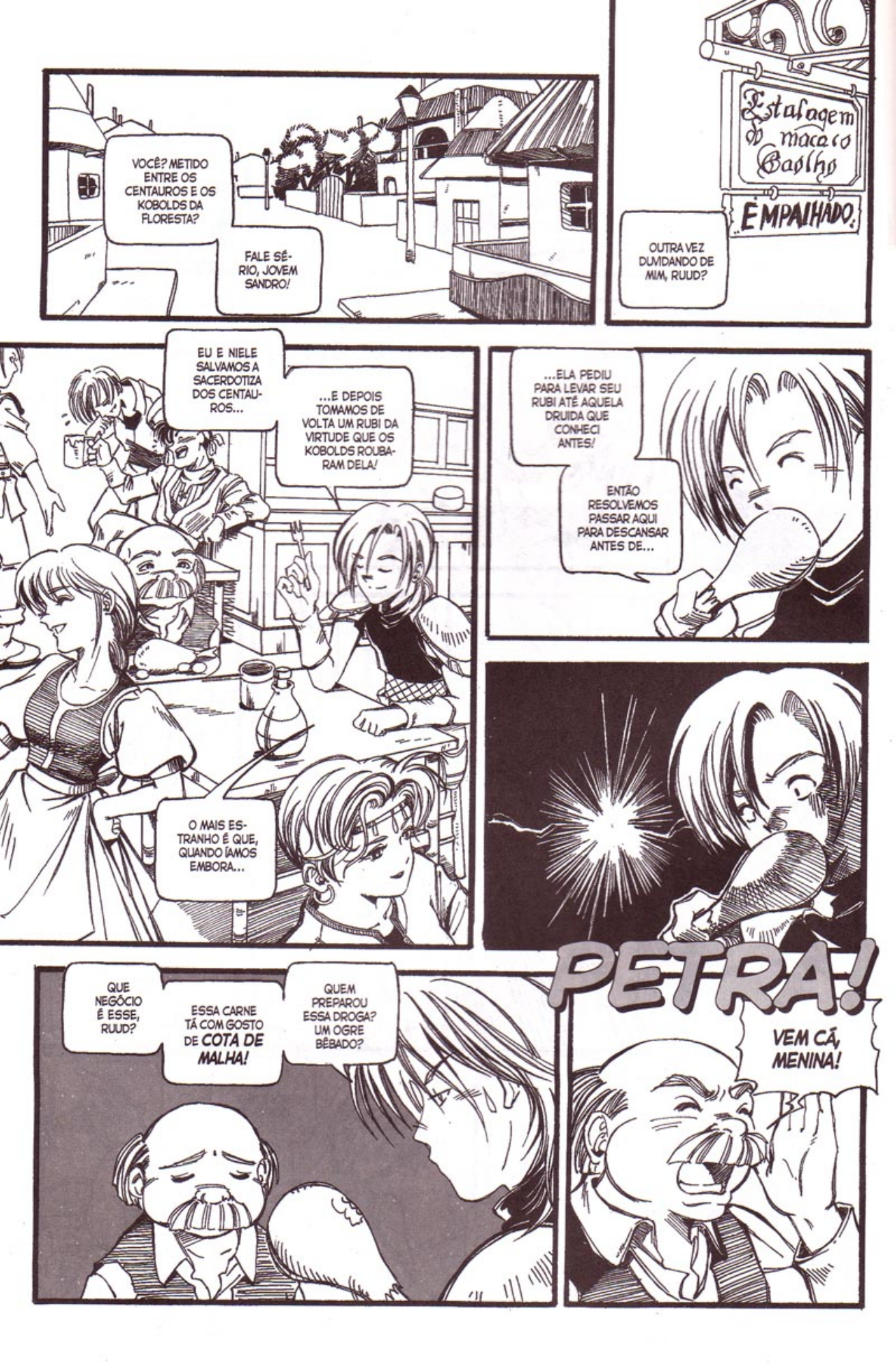

CLARO QUE É! PERGUNTA BOBA!
ANTES EU TINHA DÚVIDAS... ACHAVA QUE ERAM SÓ SONHOS...
MAS ENTÃO TORK VEIO E RECONHECEU VOCÊ! DISSE QUE É UM HERÓI!
O MAIOR HERÓI DE TODOS!
PALADINO!
É COMO CHAMAM VOCÊ, NÃO?
DESCULPE! OUTRA PERGUNTA BOBA!
É QUE FICOU TUDO TÃO ESTRANHO DEPOIS QUE VOCÊ VEIO...
ENTÃO...
ENTÃO POR QUE VOCÊ FICA MEXENDO COMIGO?
EXCETO PELO QUE TORK CONTOU, NÃO SEI NADA SOBRE VOCÊ!
NUNCA VI SEU ROSTO! NUNCA OUVI SUA VOZ!
NEM SEI SEU NOME VERDADEIRO!
QUANDO PENSO EM VOCÊ, ME SINTO BEM... E ACHO ISSO ERRADO!
ENTÃO ME SINTO MAL... E TAMBÉM ACHO ISSO ERRADO!
EU NÃO QUERO MAIS ME SENTIR ASSIM!
FAZ ISSO PARAR, PALADINO! POR FAVOR...
FAZ PARAR...

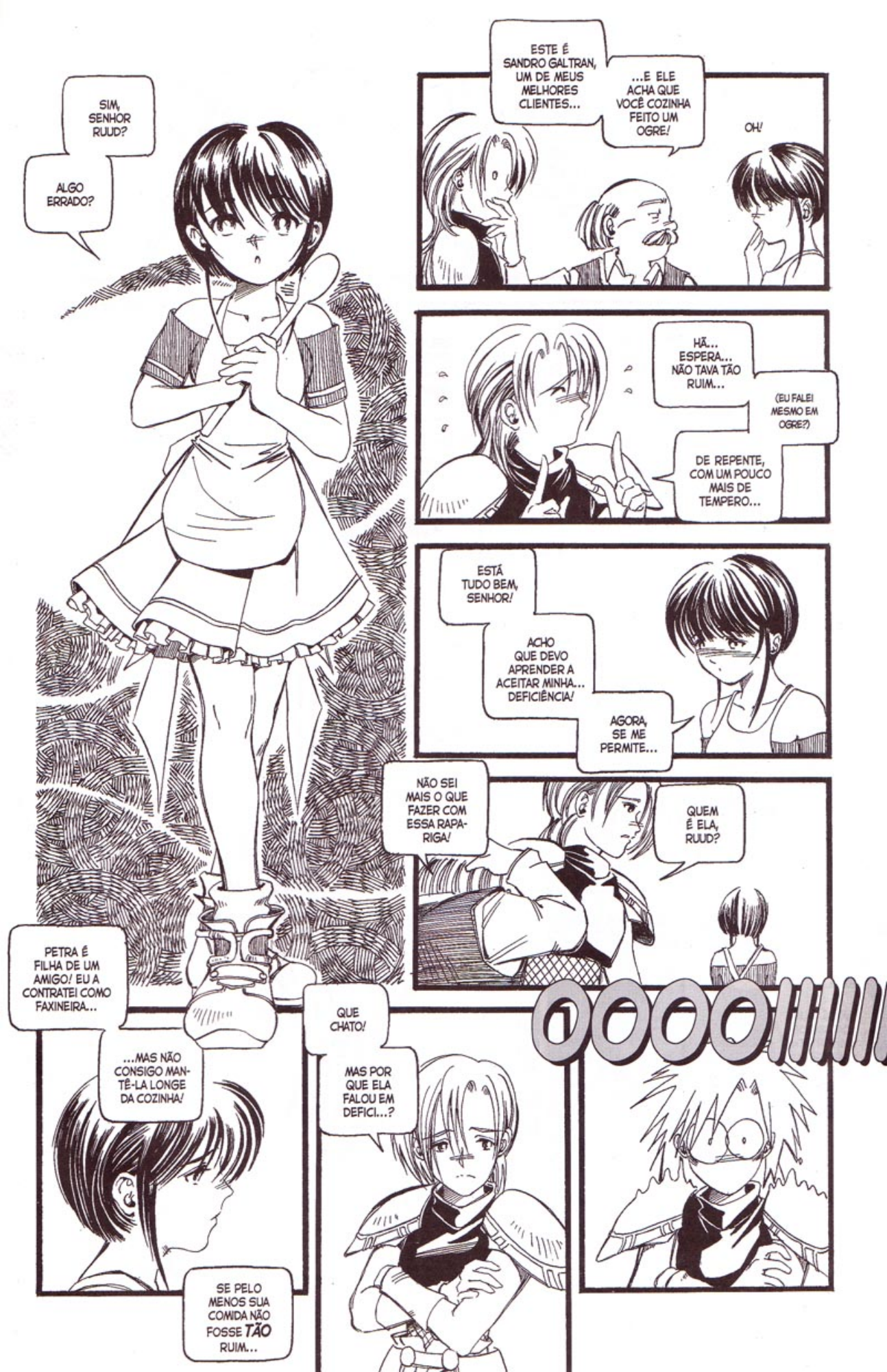

ESPERA! AONDE VOCÊ VAI?
NÃO FAZ ISSO! NÃO ENTRA NA TORRE!
SE ENTRAR LÁ VOCÊ VAI MORRER...
...DE NOVO!
NÃO! EU IMPLORO, DEUSA...
NÃO DEIXA ELE MORRER OUTRA VEZ!
EU FAÇO QUALQUER COISA! FAÇO TUDO QUE OS DEUSES MANDAREM!
TUNC!
...MAS NÃO DEIXA ELE...
ELE...
AH...
AAH...
AAAHH...

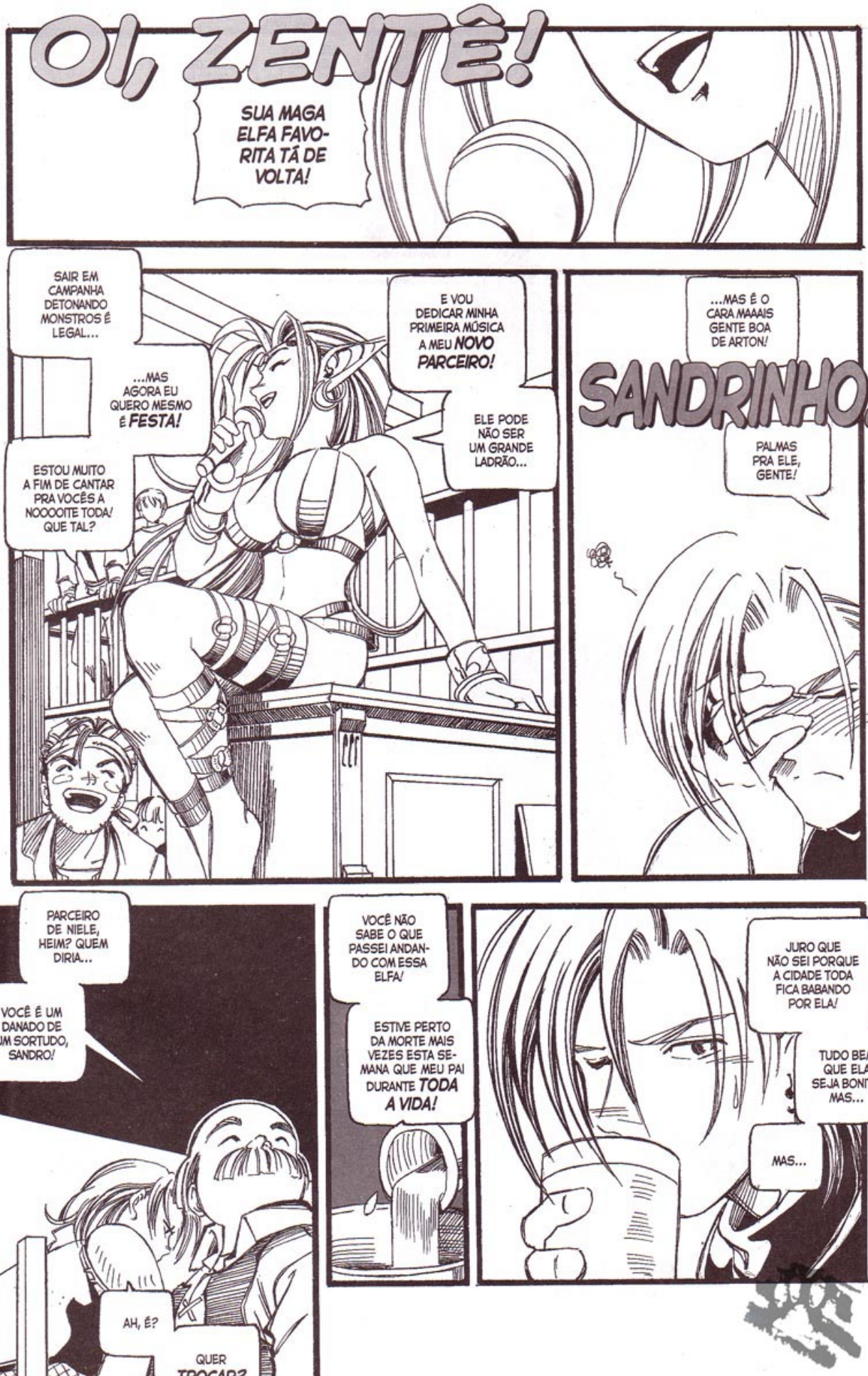

AAAHHHH...
:HUNC:
PARECE QUE O PALADA BATEU AS BOTAS OUTRA VEZ!
TÔ DE SACO CHEIO!
POR QUE ESSE PALHAÇO NÃO MORRE DE UMA VEZ E DEIXA MINHA MENINA DORMIR EM PAZ?
TCHAK!
TCHAK!
TCHAK!
VOCÊ TÁ AÍ, FILHOTA?
SABE QUE MUITA GENTE TERIA INVEJA DE VOCÊ?
QUANDO ESTAVA VIVO, O PALADINO ERA INDESTRUTÍVEL!
OS BANDIDOS PERDIAM O SONO PENSANDO EM COMO ACABAR COM ELE...
...E AGORA VOCÊ VÊ O CARA MORRER TODA NOITE!
:HUNC:
A GENTE DEVIA COBRAR INGRESSO OU COISA ASSIM!
NÃO TEM GRAÇA, TORK! COMO PODE DIZER UMA COISA DESSAS?
NÃO TÁ VENDO QUE...?

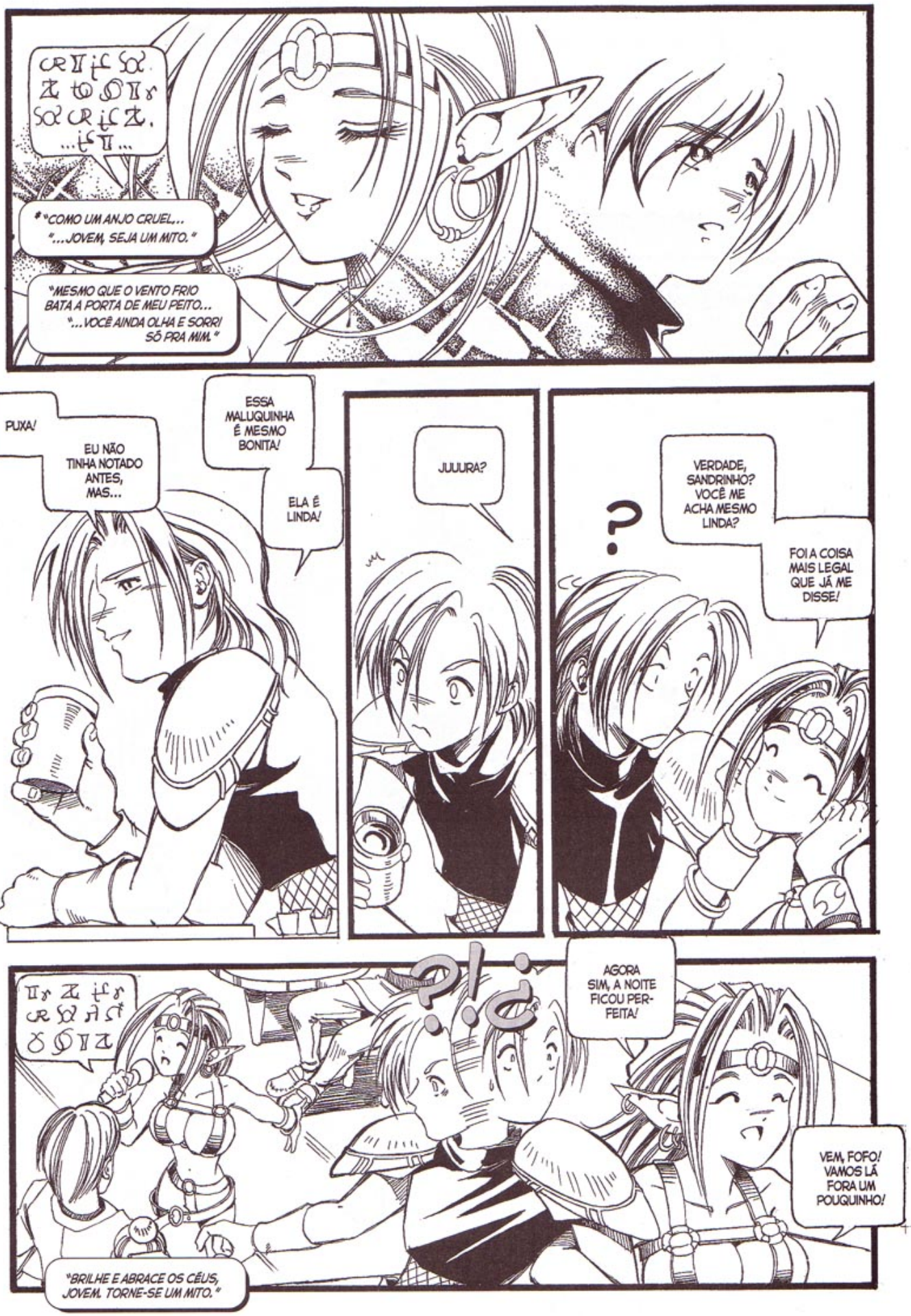

SE EU TÔ "VENDO"?
HAH! ESSA FOI BOA!
:HUNC:
TORK... EU... EU...
EU NÃO QUIS...
CLARO QUE NÃO QUIS!
VOCÊ NÃO É DO TIPO QUE GOSTA DE HUMOR NEGRO!
NÃO É ENGRAÇADO? EU ENSINEI QUASE TUDO QUE VOCÊ SABE...
...MAS VOCÊ NÃO FICOU NEM UM POUCO PARECIDA COMIGO!
:HUNC:
TAP! TAP! TAP!
VEM CÁ! ME DEIXA VER SEUS OLHOS!
ACHO QUE AS ERVAS JÁ FIZERAM EFEITO!
JÁ ERA HORA! ESSA COISA TÁ ESGANANDO MINHA CRISTA!
AH, MERDA!
E-EU NÃO ENTENDO...
NEM MINHAS ERVAS, NEM MINHA MAGIA DE CURA FUNCIONARAM!
MESMO AQUI, EM GALRASIA, ONDE MEU PODER É MAIOR!
NEM TIVE PROBLEMAS PARA CURAR O VENENO DA COBRA QUE ME PICOU!
ENTÃO POR QUE...?
DESENCANA, FILHOTA! NÃO É CULPA SUA!
ISTO NÃO É CEGUEIRA COMUM! É MÁGICA!

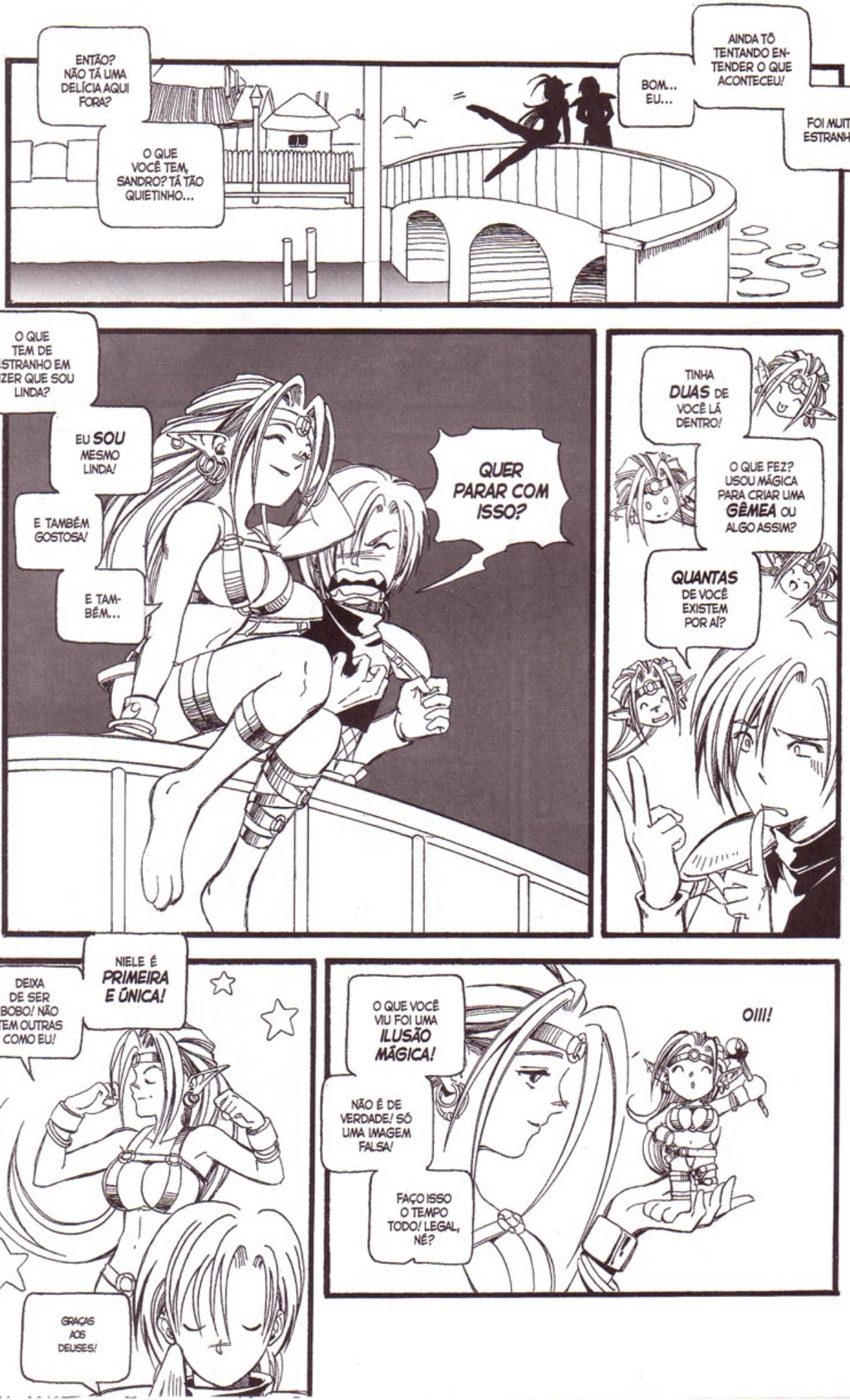

NÃO QUE EU ENTENDA MUITO DESSAS COISAS...
...MAS SEI QUE UMA MAGIA SÓ PODE SER ANULADA COM MAGIA MAIOR!
E PODE TER CERTEZA, VOCÊ NÃO TEM MAIS PODER QUE AQUELE SSZZAAZITA!
AQUELE O QUÊ?
SSZZAAZITA! CLÉRIGO DE SSZZAAS!
:HUNC:
O DEUS DA MENTIRA, DA TRAIÇÃO E DAS COBRAS VENENOSAS!
ACHEI QUE NÃO EXISTIAM MAIS, MAS PELO JEITO SOBROU UM DELES!
UM BEM FODÃO!
MAS TUDO BEM! SEM CRISE!
NÃO IMPORTA QUANTO PODER MÁGICO AQUELE MANÉ TINHA...
...EU SEI DE UMA MAGA ELFA QUE TEM MAIS!
E OUTRA COISA! SE OS BOATOS FOREM VERDADEIROS...
...ESSA ELFA TEM CONSIGO UM DOS RUBIS DA VIRTUDE!
TCHAK!
ACHANDO ELA, MATAMOS DOIS GOBLINS COM UMA SÓ PAULADA!
UMA MAGA ELFA? MAIS PODEROSA QUE AQUELE HOMEM?
QUEM É ELA?
AHN, VOCÊ NÃO CONHECE!
:HUNC:

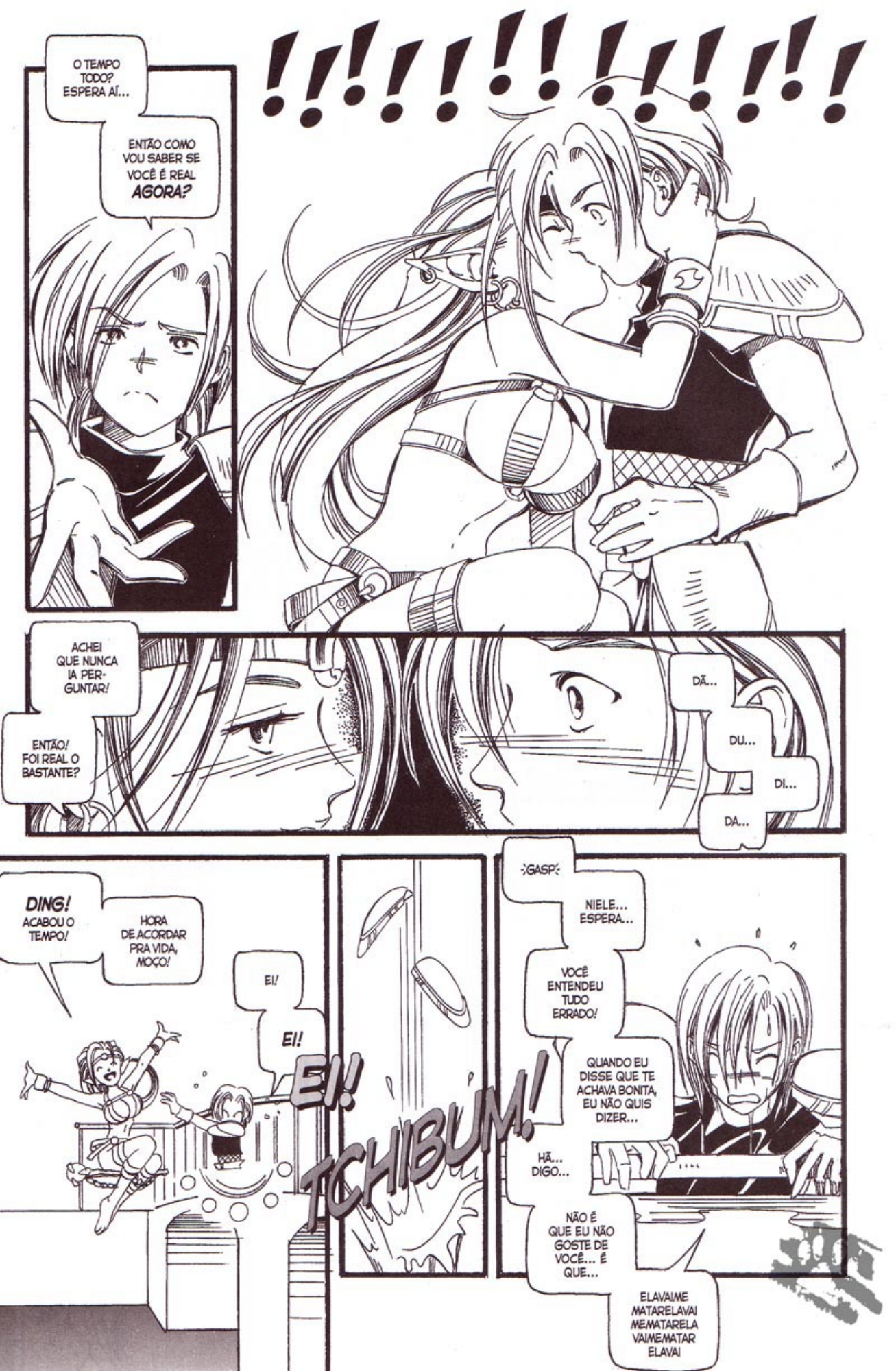

VOCÊ? METIDO ENTRE OS CENTAUROS E OS KOBOLDS DA FLORESTA?
FALE SÉRIO, JOVEM SANDRO!
Estalagem do macaco Gaslho
EMPALHADO.
OUTRA VEZ DUVIDANDO DE MIM, RUUD?
EU E NIELE SALVAMOS A SACERDOTIZA DOS CENTAUROS...
...E DEPOIS TOMAMOS DE VOLTA UM RUBI DA VIRTUDE QUE OS KOBOLDS ROUBARAM DELA!
O MAIS ESTRANHO É QUE, QUANDO ÍAMOS EMBORA...
...ELA PEDIU PARA LEVAR SEU RUBI ATÉ AQUELA DRUIDA QUE CONHECI ANTES!
ENTÃO RESOLVEMOS PASSAR AQUI PARA DESCANSAR ANTES DE...
PETRA!
VEM CÁ, MENINA!
QUE NEGÓCIO É ESSE, RUUD?
ESSA CARNE TÁ COM GOSTO DE COTA DE MALHA!
QUEM PREPAROU ESSA DROGA? UM OGRE BÊBADO?


SIM, SENHOR RUUD?
ALGO ERRADO?
ESTE É SANDRO GALTRAN, UM DE MEUS MELHORES CLIENTES...
...E ELE ACHA QUE VOCÊ COZINHA FEITO UM OGRE!
OH!
HÃ... ESPERA... NÃO TAVA TÃO RUIM...
(EU FALEI MESMO EM OGRE?)
DE REPENTE, COM UM POUCO MAIS DE TEMPERO...
ESTÁ TUDO BEM, SENHOR!
ACHO QUE DEVO APRENDER A ACEITAR MINHA... DEFICIÊNCIA!
AGORA, SE ME PERMITE...
NÃO SEI MAIS O QUE FAZER COM ESSA RAPARIGA!
QUEM É ELA, RUUD?
OOOOHHHH
PETRA É FILHA DE UM AMIGO! EU A CONTRATEI COMO FAXINEIRA...
...MAS NÃO CONSIGO MANTÊ-LA LONGE DA COZINHA!
SE PELO MENOS SUA COMIDA NÃO FOSSE TÃO RUIM...
QUE CHATO!
MAS POR QUE ELA FALOU EM DEFICI...?


OI, ZENTÊ!
SUA MAGA ELFA FAVORITA TÁ DE VOLTA!
SAIR EM CAMPANHA DETONANDO MONSTROS É LEGAL...
...MAS AGORA EU QUERO MESMO É FESTA!
ESTOU MUITO A FIM DE CANTAR PRA VOCÊS A NOOOOITE TODA! QUE TAL?
E VOU DEDICAR MINHA PRIMEIRA MÚSICA A MEU NOVO PARCEIRO!
ELE PODE NÃO SER UM GRANDE LADRÃO...
...MAS É O CARA MAAAIS GENTE BOA DE ARTON!
SANDRINHO!
PALMAS PRA ELE, GENTE!
PARCEIRO DE NIELE, HEIM? QUEM DIRIA...
VOCÊ É UM DANADO DE UM SORTUDO, SANDRO!
AH, É?
QUER TROCAR?
VOCÊ NÃO SABE O QUE PASSEI ANDANDO COM ESSA ELFA!
ESTIVE PERTO DA MORTE MAIS VEZES ESTA SEMANA QUE MEU PAI DURANTE TODA A VIDA!
JURO QUE NÃO SEI PORQUE A CIDADE TODA FICA BABANDO POR ELA!
TUDO BEM QUE ELA SEJA BONITA, MAS...
MAS...


"COMO UM ANJO CRUEL...
"...JOVEM, SEJA UM MITO."
"MESMO QUE O VENTO FRIO BATA A PORTA DE MEU PEITO...
"...VOCÊ AINDA OLHA E SORRI SÓ PRA MIM."
PUXA!
EU NÃO TINHA NOTADO ANTES, MAS...
ESSA MALUQUINHA É MESMO BONITA!
ELA É LINDA!
JUUURA?
?
VERDADE, SANDRINHO? VOCÊ ME ACHA MESMO LINDA?
FOI A COISA MAIS LEGAL QUE JÁ ME DISSE!
?!
AGORA SIM, A NOITE FICOU PERFEITA!
VEM, FOFO! VAMOS LÁ FORA UM POUQUINHO!
"BRILHE E ABRACE OS CÉUS, JOVEM. TORNE-SE UM MITO."


ENTÃO? NÃO TÁ UMA DELÍCIA AQUI FORA?
O QUE VOCÊ TEM, SANDRO? TÁ TÃO QUIETINHO...
BOM... EU...
AINDA TÔ TENTANDO ENTENDER O QUE ACONTECEU!
FOI MUITO ESTRANHO!
O QUE TEM DE ESTRANHO EM DIZER QUE SOU LINDA?
EU SOU MESMO LINDA!
E TAMBÉM GOSTOSA!
E TAMBÉM...
QUER PARAR COM ISSO?
TINHA DUAS DE VOCÊ LÁ DENTRO!
O QUE FEZ? USOU MÁGICA PARA CRIAR UMA GÊMEA OU ALGO ASSIM?
QUANTAS DE VOCÊ EXISTEM POR AÍ?
NIELE É PRIMEIRA E ÚNICA!
DEIXA DE SER BOBO! NÃO TEM OUTRAS COMO EU!
GRAÇAS AOS DEUSES!
O QUE VOCÊ VIU FOI UMA ILUSÃO MÁGICA!
NÃO É DE VERDADE! SÓ UMA IMAGEM FALSA!
FAÇO ISSO O TEMPO TODO! LEGAL, NÉ?
OIII!



!!!!!!!!!!!!!

O TEMPO TODO? ESPERA AÍ...

ENTÃO COMO VOU SABER SE VOCÊ É REAL **AGORA?**

DÃ...

DU...

DI...

DA...

ACHEI QUE NUNCA IA PER-GUNTAR!

ENTÃO! FOI REAL O BASTANTE?

GASP

NIELE... ESPERA...

VOCÊ ENTENDEU TUDO ERRADO!

QUANDO EU DISSE QUE TE ACHAVA BONITA, EU NÃO QUIS DIZER...

HÃ... DIGO...

NÃO É QUE EU NÃO GOSTE DE VOCÊ... É QUE...

ELAVAIME MATARELAVAI MEMATARELA VAIMEMATAR ELAVAI

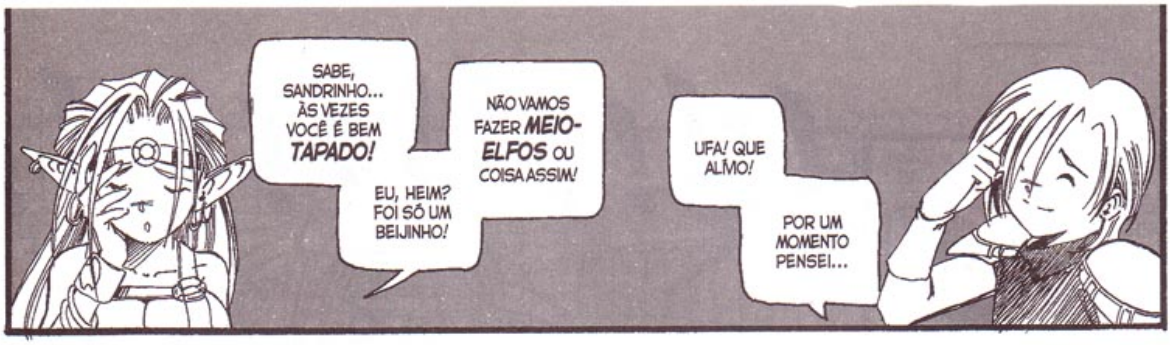
EI!

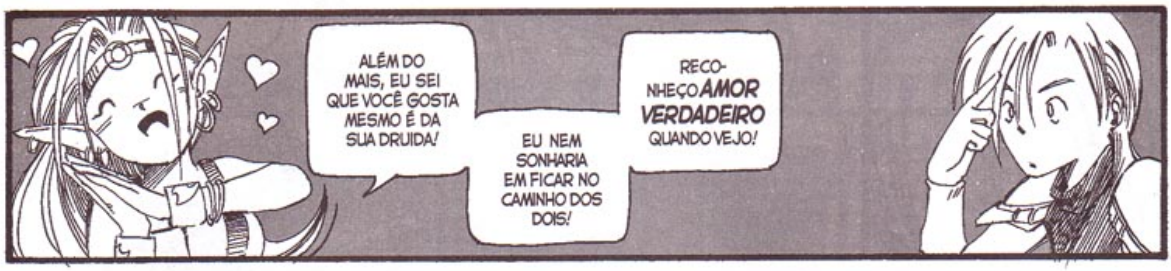
EI!

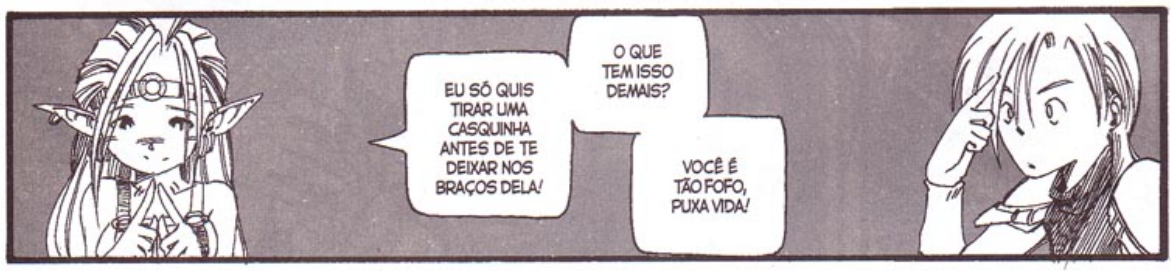
TCHIBUM!

HORA DE ACORDAR PRA VIDA, MOÇO!

DING! ACABOU O TEMPO!

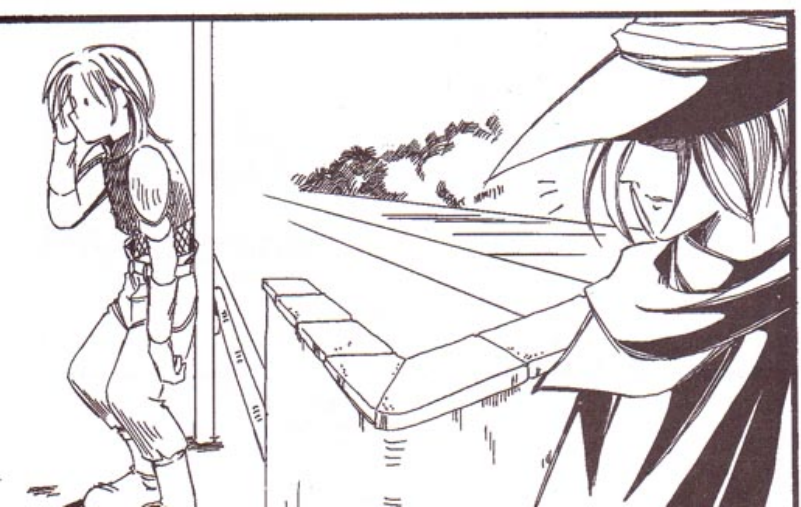

SABE, SANDRINHO... ÀS VEZES VOCÊ É BEM TAPADO!
EU, HEIM? FOI SÓ UM BEIJINHO!
NÃO VAMOS FAZER MEIO-ELFOS OU COISA ASSIM!
UFA! QUE ALÍVIO!
POR UM MOMENTO PENSEI...


ALÉM DO MAIS, EU SEI QUE VOCÊ GOSTA MESMO É DA SUA DRUIDA!
EU NEM SONHARIA EM FICAR NO CAMINHO DOS DOIS!
RECONHEÇO AMOR VERDADEIRO QUANDO VEJO!

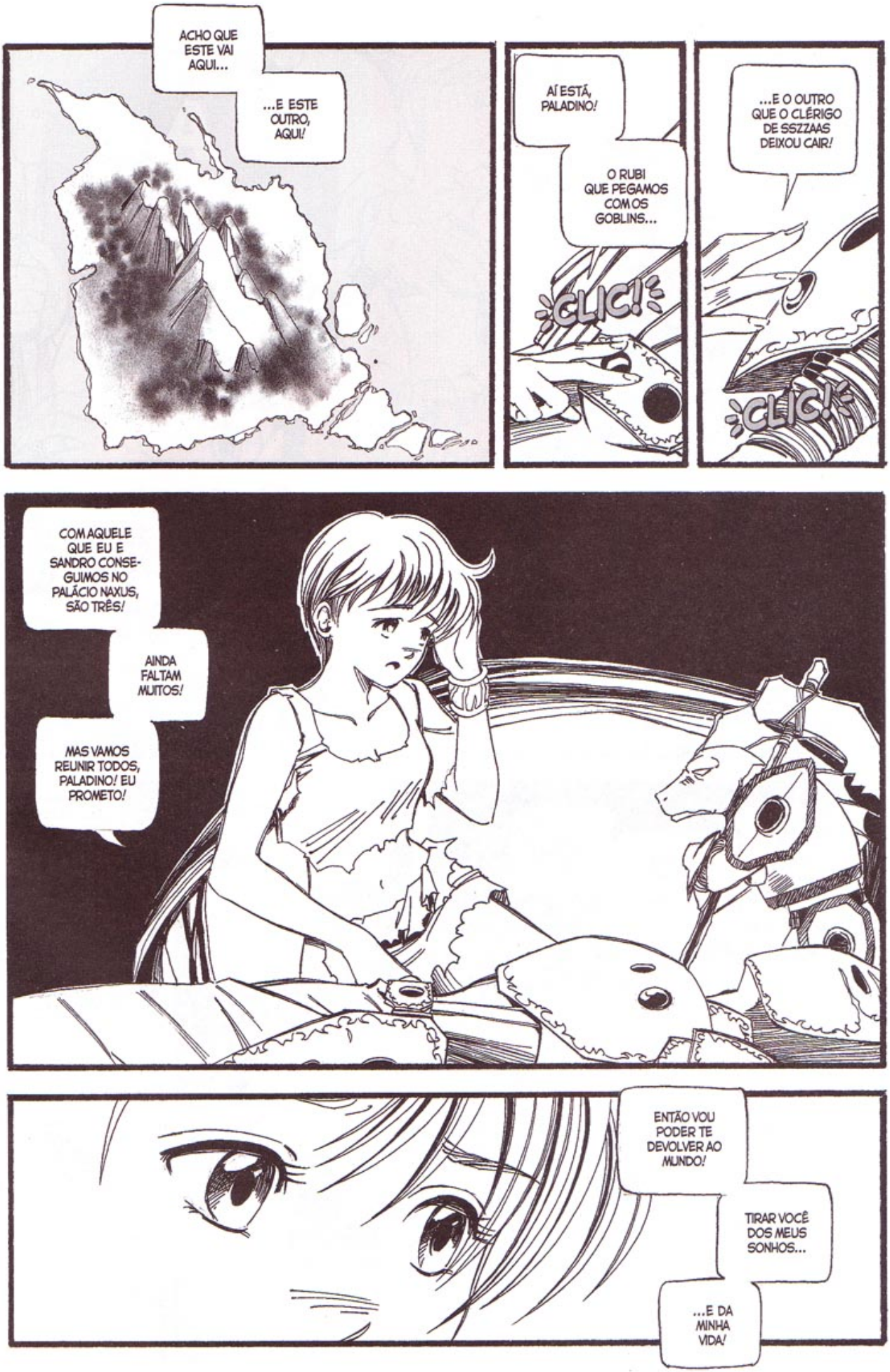

EU SÓ QUIS TIRAR UMA CASQUINHA ANTES DE TE DEIXAR NOS BRAÇOS DELA!
O QUE TEM ISSO DEMAIS?
VOCÊ É TÃO FOFO, PUXA VIDA!

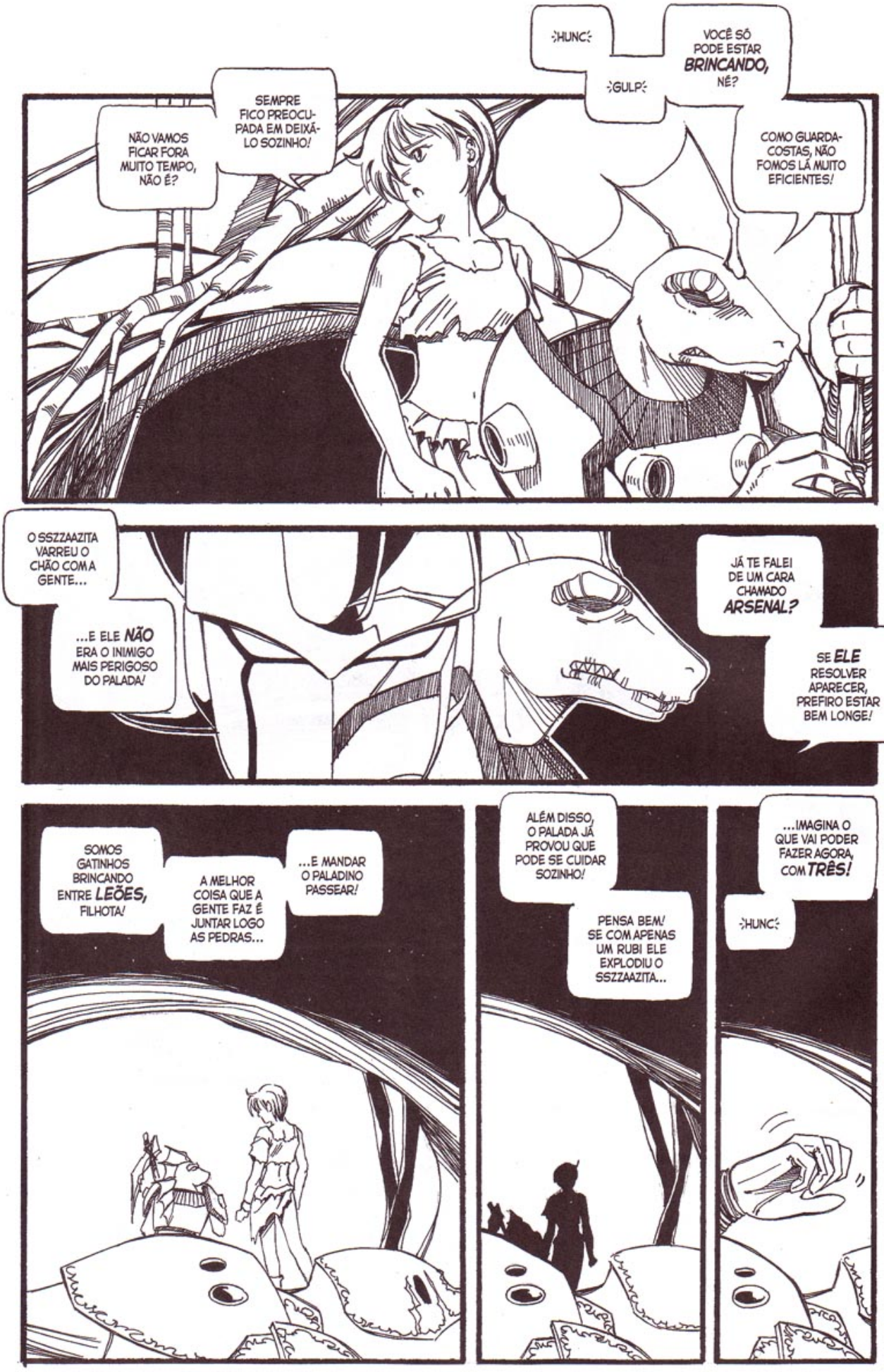
UAHHHH! SONINHO!
TÔ INDO PRA CAMA! AMANHÃ TENTAMOS CHEGAR A GALRASIA DE NOVO!
ACHO QUE DESTA VEZ MINHA MAGIA DE TELEPORTE VAI FUNCIONAR!

SONHA COMIGO, TÁ?
BOA NOITE!

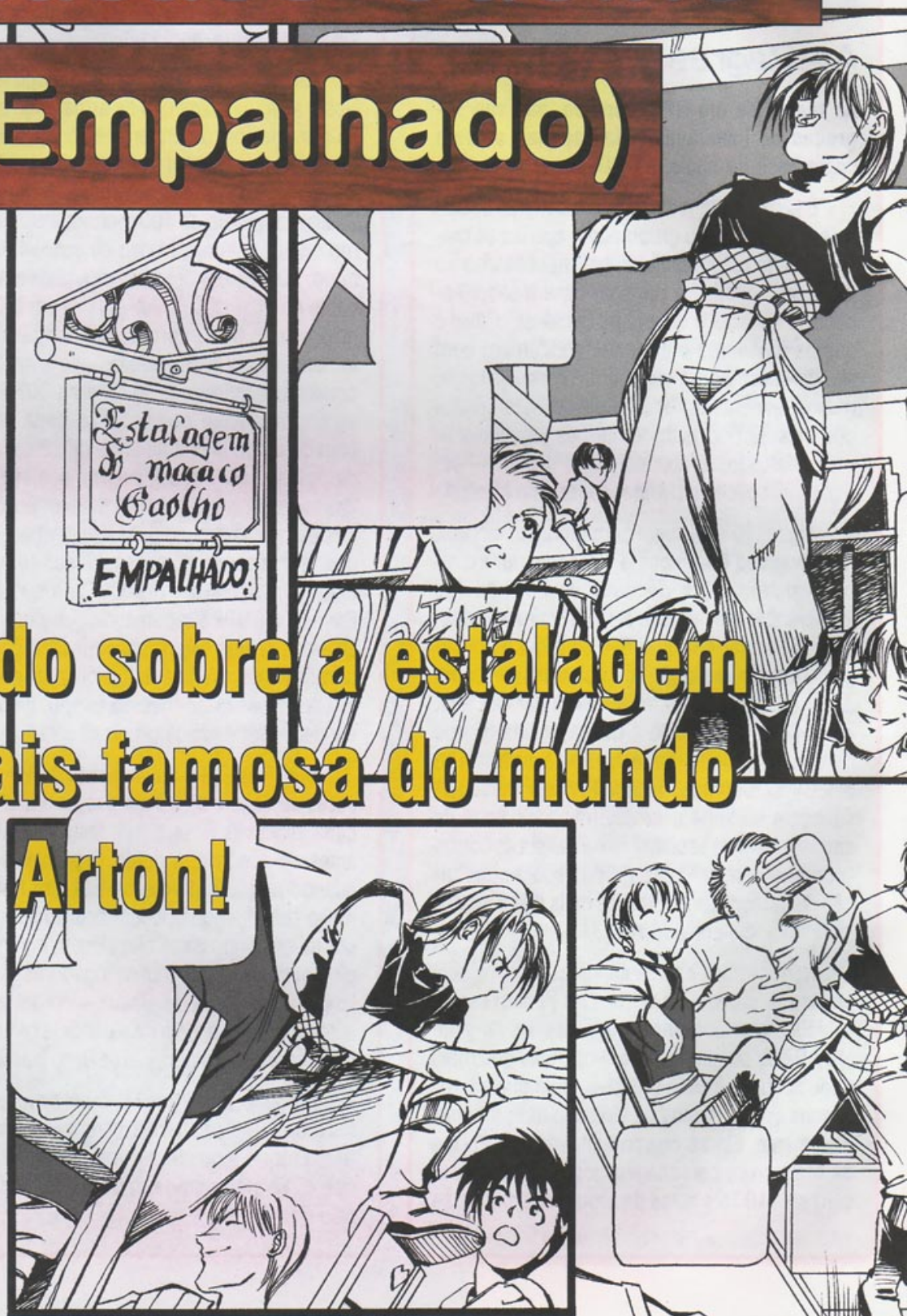


SANDRO GALTRAN!
HEH...

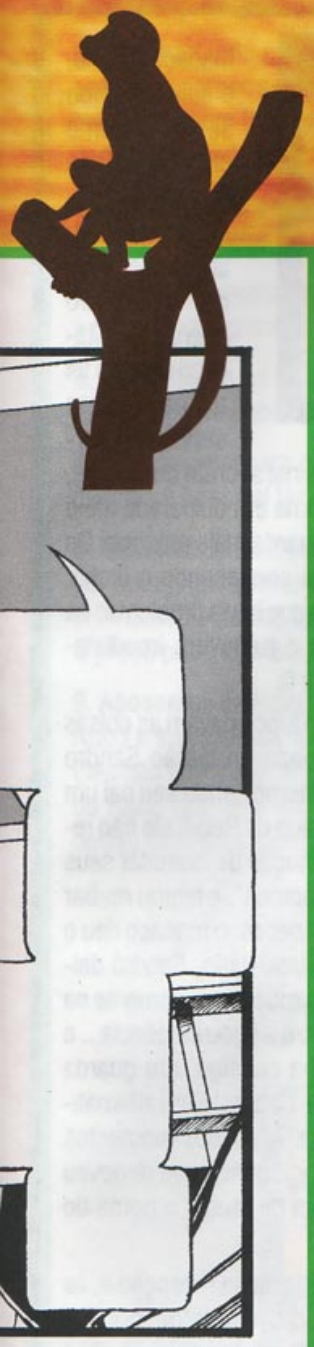

ACHO QUE ESTE VAI AQUI...
...E ESTE OUTRO, AQUI!
AÍ ESTÁ, PALADINO!
O RUBI QUE PEGAMOS COM OS GOBLINS...
CLIC!
...E O OUTRO QUE O CLÉRIGO DE SSZZAAS DEIXOU CAIR!
CLIC!
COM AQUELE QUE EU E SANDRO CONSEGUIMOS NO PALÁCIO NAXUS, SÃO TRÊS!
AINDA FALTAM MUITOS!
MAS VAMOS REUNIR TODOS, PALADINO! EU PROMETO!
ENTÃO VOU PODER TE DEVOLVER AO MUNDO!
TIRAR VOCÊ DOS MEUS SONHOS...
...E DA MINHA VIDA!


:)HUNC:
:)GULP:
VOCÊ SÓ PODE ESTAR BRINCANDO, NÉ?
COMO GUARDA-COSTAS, NÃO FOMOS LÁ MUITO EFICIENTES!
SEMPRE FICO PREOCUPADA EM DEIXÁ-LO SOZINHO!
NÃO VAMOS FICAR FORA MUITO TEMPO, NÃO É?
O SSZZAAZITA VARREU O CHÃO COM A GENTE...
...E ELE NÃO ERA O INIMIGO MAIS PERIGOSO DO PALADA!
JÁ TE FALEI DE UM CARA CHAMADO ARSENAL?
SE ELE RESOLVER APARECER, PREFIRO ESTAR BEM LONGE!
SOMOS GATINHOS BRINCANDO ENTRE LEÕES, FILHOTA!
A MELHOR COISA QUE A GENTE FAZ É JUNTAR LOGO AS PEDRAS...
...E MANDAR O PALADINO PASSEAR!
ALÉM DISSO, O PALADA JÁ PROVOU QUE PODE SE CUIDAR SOZINHO!
PENSA BEM! SE COM APENAS UM RUBI ELE EXPLODIU O SSZZAAZITA...
...IMAGINA O QUE VAI PODER FAZER AGORA, COM TRÊS!
:)HUNC:

A Estalagem do Macaco Caolho (Empalhado)



Tudo sobre a estalagem mais famosa do mundo de Arton!



Taverna ou Estalagem?

Afinal, qual a diferença entre uma taverna e uma estalagem? Em poucas palavras, tavernas são como bares e restaurantes; e estalagens são como pensões e hotéis.

Em épocas ou mundos medievais como Arton, tavernas são lugares onde pessoas se reúnem para beber (vinho, cerveja, leite azedo ou outras bebidas, dependendo dos costumes locais) e comer, embora nem todas sirvam comida. Tavernas também são conhecidas por apresentar shows de cantores, músicos, poetas, magos, malabaristas e bardos em geral.

Tavernas servem como tradicionais pontos de encontro para guerreiros, soldados, ladrões, espiões, mercenários... enfim, aventureiros em geral, sejam bons ou maus. Quando alguém deseja contratar um grupo para realizar uma missão, a taverna local é o primeiro lugar onde procurar. Infelizmente, isso também faz das tavernas lugares perigosos; uma vez que são freqüentadas por pessoas com poderes ou habilidades de combate superiores, um pouco mais de bebida pode resultar em batalhas terríveis.

Estalagens são completamente diferentes — sua principal função é fornecer cama e comida para viajantes por algumas noites. As menores são simples casas de família com um ou dois quartos extras; as maiores podem ser quase pequenos palácios, como é o caso da Estalagem Águia Dourada em Malpetrim (onde mora Niele).

Ao contrário das suspeitas tavernas, estalagens são lugares de respeito; muitas não servem bebidas alcoólicas e nem aceitam hospedar tipos suspeitos. Estalagens sempre servem refeições, normalmente pão e carne assada — mas o cardápio pode variar, dependendo da culinária local e qualidade do estabelecimento. Apenas as melhores estalagens possuem camas; as mais baratas têm apenas colchões de palha sobre o chão.

Em Arton, no território do Reinado, um dia de hospedagem pode custar desde cinco Tibares (um estábulo ou pensão familiar modesta) até 150 Tibares (uma torre luxuosa com lençóis de seda). Um Tibar (T$) é uma pequena moeda de cobre, a unidade monetária padrão do Reinado — e também o nome de uma divindade menor do comércio.

Apesar das diferenças gritantes entre estes dois estabelecimentos, não é raro que uma grande estalagem tenha também uma taverna como parte de suas dependências. São lugares muito parecidos com os "saloons" dos filmes de faroeste: um casarão de dois andares com um bar no andar inferior e quartos no andar superior. Este é exatamente o caso da Estalagem do Macaco Caolho Empalhado, em Malpetrim.

O Caso do Macaco

A já lendária, folclórica e extremamente conhecida Estalagem do Macaco Caolho Empalhado conquistou sua notoriedade há pouco tempo, após a incursão de um aventureiro singular: Sandro, o Ladrão.

Antes porém, cabem algumas explicações. George Ruud, quando decidiu ser dono de uma estalagem, sabia da concorrência que enfrentaria estabelecendo seu negócio na movimentada Malpetrim — afinal, estalagens não são raras em uma cidade costeira. Ele precisava de algo para chamar a atenção, algo divertido e útil ao mesmo tempo. Respondendo às suas preces surgiu em sua janela, como que por encanto, um macaco. Um macaco caolho.

George acolheu e alimentou o estranho animal. Com sua presença, em pouco tempo seu estabelecimento ficou conhecido pelo público como a Estalagem do

Andar Inferior

Macaco Caolho, e este terminou sendo o nome oficial. O próprio macaco (que jamais recebeu um nome, sendo chamado apenas de Macaco Caolho) foi treinado para servir de alarme: a um sinal secreto de George, o bicho corria em disparada até o posto da guarda mais próximo. Os guardas, já conhecendo o bicho, percebiam que havia problemas na estalagem e rumavam imediatamente para lá.

Assim funcionavam as coisas até a chegada do ladrão Sandro Galtran. Mesmo sendo seu pai um grande amigo de Ruud, ele não resistiu à tentação de exercitar seus "talentos ladinos", e tentou roubar algumas moedas: o macaco deu o alarme e, assustado, Sandro deixou cair as moedas novamente na gaveta. Mas era tarde, e em instantes a guarda surgiu. Sandro alegou inocência... e acusou o macaco! Após revistar o ladrão, que nada tinha consigo, um guarda resolveu vasculhar a casinha do macaco... e encontrou dez Tibares! Sem alternativa, a guarda de Malpetrim levou o macaco para a masmorra — um dos momentos mais ridículos de sua história. George ficou tão chateado e indignado que removeu a placa que há anos sustentava à porta da estalagem, afim de mudar o nome do estabelecimento.

No dia seguinte, Sandro encontrou George Ruud sorridente na recepção e, às suas costas, lá estava outra vez o macaco! Intrigado, Sandro perguntou: por que manter o bicho, que já havia causado tantos problemas? O estalajadeiro sorriu e garantiu que AQUELE macaco jamais causaria aborrecimentos. Ainda mais confuso, Sandro saiu da estalagem e observou a nova placa: "Estalagem do Macaco Caolho Empalhado".

As Dependências

1. Salão: esta é a taverna propriamente dita, uma salão onde duas mesas maiores e várias mesas menores acolhem os clientes. Todo este andar fica abaixo do nível da rua; as janelas são estreitas, próximas do teto. A mesa marcada **A** fica mais distante e parcialmente escondida em noites agitadas: ela é preferida por ladrões, espiões e outros apreciadores de privacidade...

2. Balcão: George Ruud costuma ficar por aqui, registrando hóspedes e servindo bebida. O lugar marcado **B** é um alçapão secreto onde Ruud se esconde quando uma luta começa...

3. Armários de Bebidas: em meio a barris de vinho e cerveja, Ruud também

guarda aqui uma garrafa contendo um líquido esverdeado onde um minúsculo esqueleto parece se mover: até hoje ninguém teve coragem de provar a coisa! No canto nordeste fica o famoso Macaco Caolho Empalhado, posicionado em um pedaço de madeira.

4. Palco: aqui os artistas fazem apresentações para os clientes. Obviamente, os números de maior sucesso são as canções de Niele.

5. Cozinha: o aposento da esquerda abriga uma mesa, um fogão e sua chaminé; à direita, uma grande pia para lavagem de canecas e pratos.

6. Despensa: aqui é estocada a comida (pão, frutas, carne e peixe defumados) e mais barris de bebida.

7. Escada: leva para o andar superior e para a saída. Dos corredores diante dos quartos é possível ter uma vista ampla do salão e do palco.

8. Quartos: a estalagem tem seis quartos individuais com camas macias (10T$ por noite), um quarto com duas camas (20T$) e dois grandes quartos coletivos com quatro beliches cada, com colchões de palha bem duros (5T$ por ocupante). O preço pode cair um pouco se a comida foi preparada por Petra...

9. Aposentos de Ruud: esta parte da estalagem serve de habitação para o próprio Ruud e sua esposa, que geralmente dormem durante o dia e trabalham à noite. Eles não têm filhos, mas recentemente acolheram Petra, filha de um velho amigo de Ruud que vive em Valkaria. Aqui também há aposentos para duas ou três outras raparigas que trabalham para Ruud.

Quebrando Regras

Mesmo que o RPG tenha muitas regras, você não precisa ser advogado para lidar com elas!

Como todos já sabemos, RPG quer dizer Role Playing Game — Jogo de Interpretação de Papéis. Os jogadores participam como personagens de uma história fantástica que se desenrola em sua imaginação. São protagonistas de um filme interativo, atores de uma peça teatral improvisada, heróis de uma história que vai sendo escrita à medida que acontece. RPG é uma espécie de "Realidade Virtual", mas sem computador.

O fundamento do RPG não é nada revolucionário. Já existia há milhares de anos, antes mesma da linguagem falada, quando homens-das-cavernas simulavam caçadas dançando à volta de suas fogueiras. Podemos recuar mais ainda no tempo, quando sequer existiam seres humanos — e os filhotes de cinodite, o ancestral pré-histórico do cão doméstico, simulavam lutas de brincadeira como treino para as caçadas que viriam. E esse costume perdura até os dias de hoje: brincadeiras de "caubói-e-índio", "polícia-e-ladrão" e até "casinha"estão aí para provar. Fazer-de-conta é parte integrante de nosso crescimento, nossa preparação para as dificuldades do futuro.

Então, qual da diferença entre o sofisticado RPG e o simples faz-de-conta? São as regras.

Nas brincadeiras de polícia-e-ladrão, são comuns as discussões do tipo: "Eu acertei o tiro! Você tá morto, tira!"; "Não acertou, seu verme! Eu estava atrás do poste!"; "Eu atirei quando você espiou!"; "Mas estou usando colete à prova de bala!"; e por aí vai. Sem regras específicas, não

há como evitar esse tipo de confusão. Por isso precisamos dos sistemas de RPG e dos regulamentos que eles trazem. Em um RPG, não haveria dúvidas sobre a existência de um colete à prova de balas — pois ele estava registrado na Ficha de Personagem. E o tiro do ladrão seria resolvido com uma mera jogada de dados, computando os eventuais modificadores do poste e do colete. Sem problemas!

As Regras Opcionais

As regras de um RPG, contudo, não são sagradas ou invioláveis. Elas apenas servem como base de apoio, e PODEM ser mudadas.

É aí que entram as chamadas regras opcionais, aquelas que o grupo adota apenas se quiser. Elas não são absolutamente necessárias ao jogo, servem apenas para dar-lhe um sabor especial. Para adotar uma regra opcional, o ideal é que os jogadores e o Mestre concordem com ela. Um Mestre pode impôr uma regra pela força, mas geralmente um sujeito desses não consegue mestrar por muito tempo: os jogadores ficam chateados e abandonam o grupo — ou, digamos, solicitam o *impeachment* do Mestre!

Alguns RPGs já vêm com regras opcionais. No **Advanced Dungeons & Dragons,** por exemplo, existe a regra opcional de Perícias (ou *Proficiences*, em inglês): sem elas, um personagem sabe usar qualquer tipo de arma e consegue executar qualquer ação comum — como andar a cavalo, caçar, nadar, cozinhar, dar nós, se disfarçar... Isso não é muito realista, já que nem todo mundo sabe fazer de tudo, feito MacGyver. Contudo, usando Perícias, cada personagem só sabe usar determinados tipos de armas — e deve escolher em uma lista as coisas "comuns" que sabe fazer. Com isso a construção de personagens torna-se mais difícil, mas o jogo fica mais convincente.

Nem sempre, entretanto, uma regra opcional precisa vir pronta nos livros. Elas podem ser inventadas pelos próprios jogadores. Novamente em **AD&D,** existia uma regra opcional que mais tarde acabou virando oficial — a de que personagens com 0 Pontos de Vida não morrem imediatamente. Ela se chama Flutuando às Portas da Morte: um personagem jogador pode ficar com até -10 PVs antes de morrer realmente; se nesse meio tempo ele receber socorro, ainda pode ser salvo.

Regras que Atrapalham

Assim, as regras opcionais servem para enriquecer o jogo. Mas, por vezes, também pode acontecer o contrário: uma regra excessivamente complexa pode ser simplificada, ou então ignorada — mesmo que NÃO seja uma regra opcional.

Vamos tomar como exemplo o jogo **GURPS.** Neste sistema, cada tipo de arma pode ter mais de dez informações referentes a ela. Veja uma pistola laser, por exemplo: dano tipo perfurante; dano de 1d; parâmetro de tiro rápido 9; precisão 7; alcance médio de 400 metros; alcance máximo de 500 metros; 1 quilo de peso; 4 tiros por turno; 20 tiros por célula de energia; sem recuo; custo de U$ 1.000,00; disponível em Nível Tecnológico 8. São informações completas, que tornam o jogo bem realista — e o realismo é coisa muito valorizada no sistema **GURPS.** Mas as coisas podem complicar se cada personagem do grupo tiver uma arma diferente, e se todas essas informações tiverem que ser checadas cada vez que alguém dá um tiro. Pelo menos três ou quatro desses dados podem ser ignorados, sacrificando o realismo, mas tornando o jogo mais simples e rápido. O próprio Módulo Básico de **GURPS** recomenda que algumas que algumas regras sejam abandonadas para uma partida mais movimentada, ou quando jogam muitas pessoas ao mesmo tempo. Isso, claro, vai depender de cada grupo de jogo.

Outro exemplo: no sistema **3D&T • Defensores de Tóquio 3ª Edição** a regra oficial diz que cada lutador deve fazer um teste de Habilidade antes de acertar um golpe. O problema é que, quando os participantes da luta têm Habilidade muito baixa, ambos podem ficar rolando dados por muito tempo antes que alguém consiga atingir o outro. Por isso, muitos jogadores escolhem ignorar essa etapa do ataque — o golpe acerta automaticamente, sem rolar dados, e os lutadores fazem seus testes normais de dano e proteção.

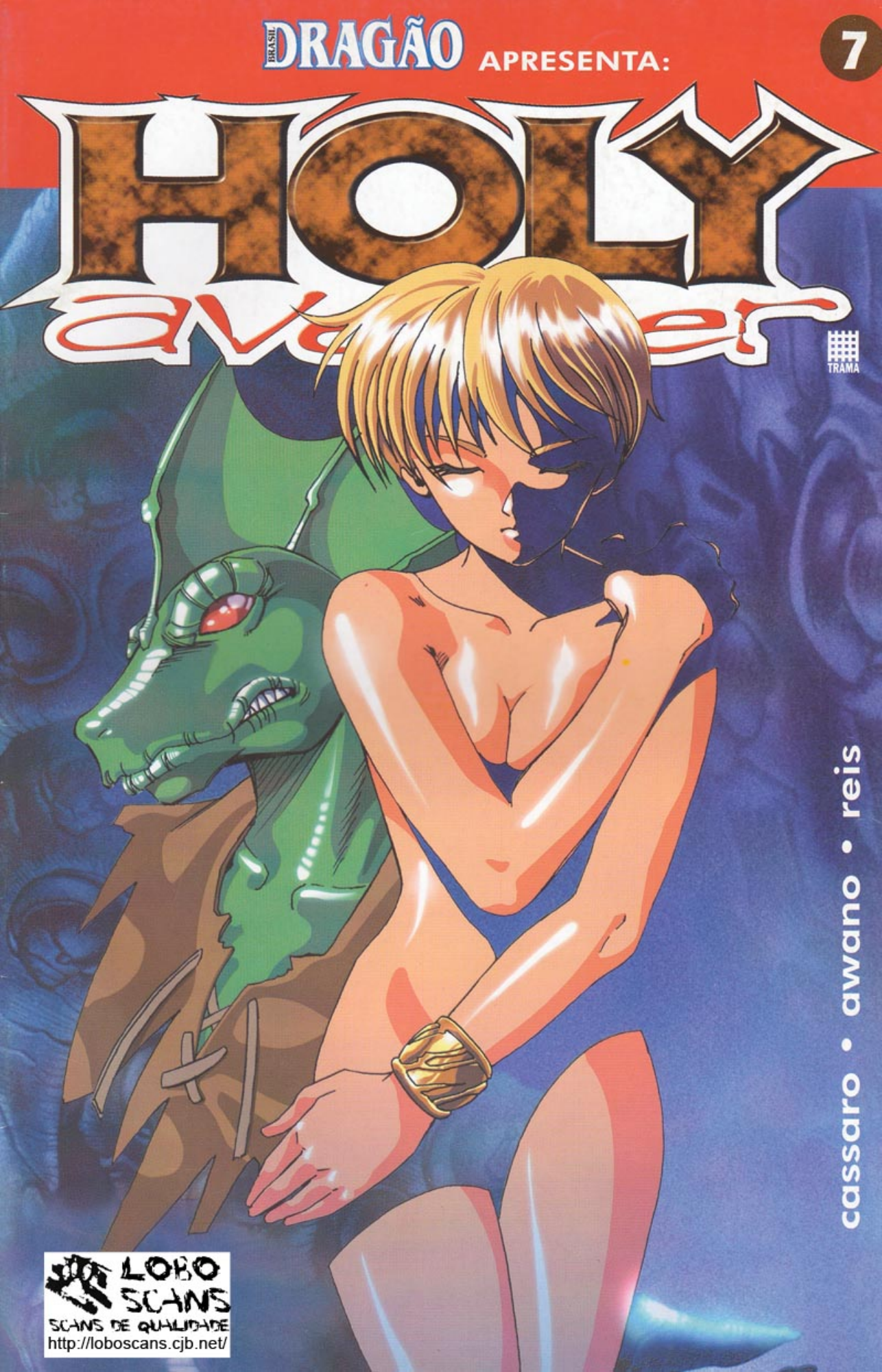
Portanto, agora você já sabe: os regulamentos de um RPG são tão elásticos e variáveis quanto o próprio jogo. Se uma regra agrada você, use-a. Se não agrada, mude-a ou jogue fora. Não é proibido.

DRAGÃO BRASIL APRESENTA:

7

HOLY avenger

TRAMA



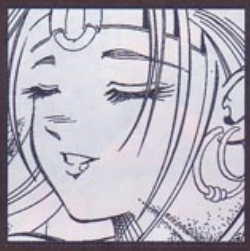
cassaro • awano • reis

LOBO SCANS
SCANS DE QUALIDADE
http://loboscans.cjb.net/

O Elenco

Lisandra
Sacerdotiza da natureza, ela pode criar uma armadura e armas mágicas a partir da vegetação local.

Sandro
Ele quer ser um ladrão aventureiro, mas está confuso entre caçar os Rubis da Virtude e reencontrar Lisandra.



Niele
A mais encantadora maga elfa de Arton decidiu que vai ajudar Sandro em sua busca... queira ele ou não!

Tork
Antigo parceiro de Lisandra, este troglodita mercenário volta a agir ao lado de sua "filhota".

Até Agora...

Lisandra continua tendo sonhos horríveis em que testemunha a morte do Paladino — o maior herói de Arton, cujo corpo ela guarda na ilha de Galrasia. Para salvá-lo ela deve recolocar os vinte Rubis da Virtude em sua armadura: três já estão no lugar. Agora ela e Tork partem em busca da próxima gema — e também uma cura para a cegueira do troglodita, vítima de uma magia rogada por um sumo-sacerdote maligno.

Em Malpetrim, Sandro de Niele descansam antes de seguir para Galrasia. Na Estalagem do Macaco Caolho, Sandro se surpreende ao notar como a elfa é atraente — e a surpresa é ainda maior quando ela retribui o sentimento. Mas ela faz questão de afirmar que acredita no amor de Sandro por Lisandra, embora o próprio ladrão nem tenha idéia disso...

Parte 7

Senhor da Guerra

HOLY avenger

Criação
MARCELO CASSARO
ROGERIO SALADINO
J.M.TREVISAN

Roteiro
MARCELO CASSARO

Desenho e Arte-Final
ERICA AWANO

Cores
RODRIGO REIS

Capa
ERICA AWANO & ANDRÉ VAZZIOS

Bravado, Capitão Jim K. e Anne criados por
ERICA AWANO

DIRETOR
Ruy Pereira

EDITOR
Marcelo Cassaro

PRODUTOR GRÁFICO
Edson Moraes

CONTATO
Lourdes Maurício

SCANNER
Edilson Gedo • Wagner F. Nunes

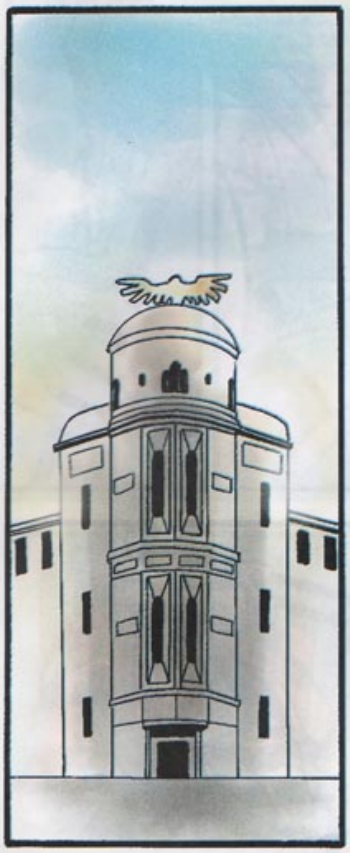
DIAGRAMAÇÃO
Dawis Roos • Márcia Braga

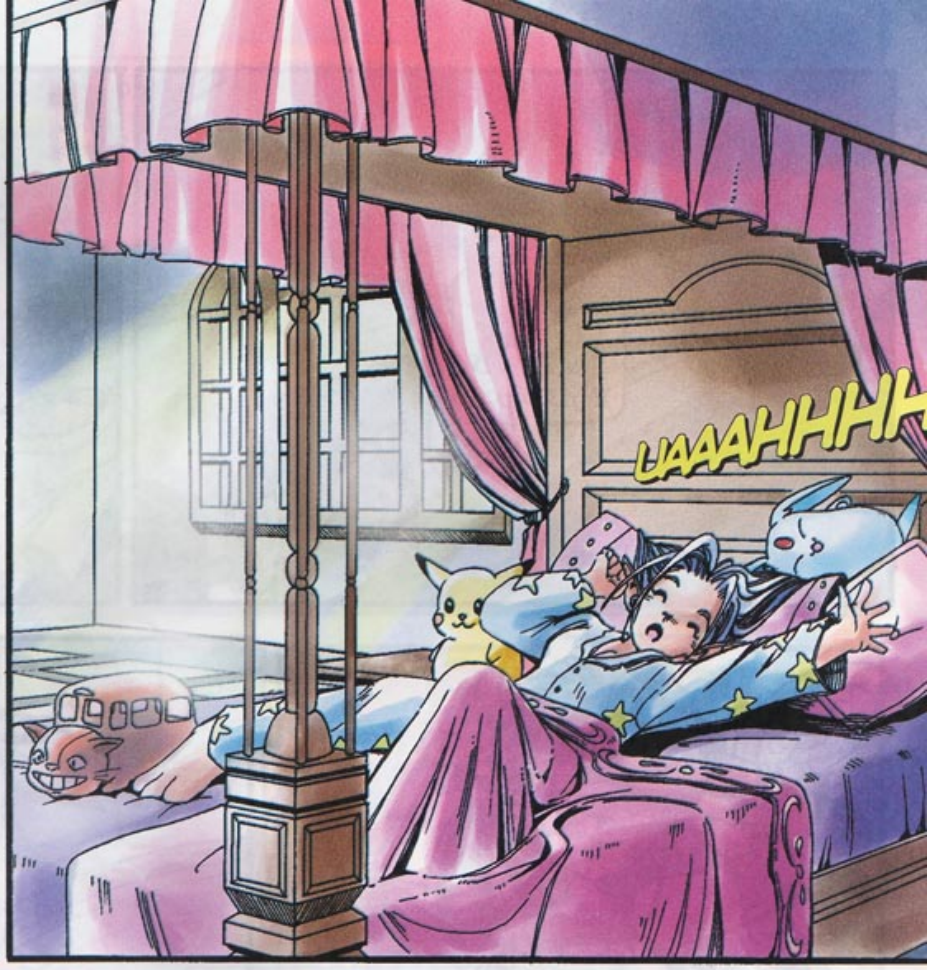
HOLY AVENGER é uma publicação mensal da Trama Editorial Ltda.

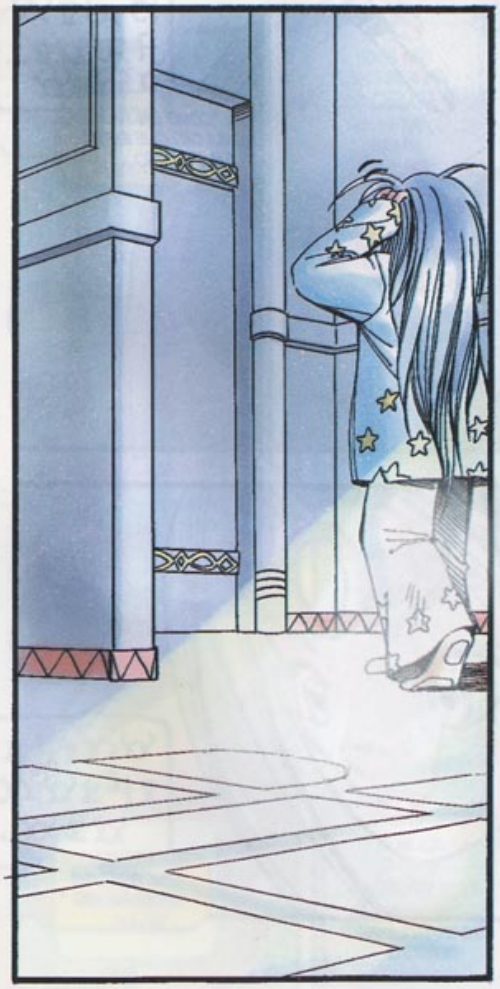
Administração, redação, assinaturas e publicidade:
R. Comendador Miguel Calfat, 421, 04537-081,
SP/SP. Telefax (011) 829-3849. dragaobrasil@uol.com.br

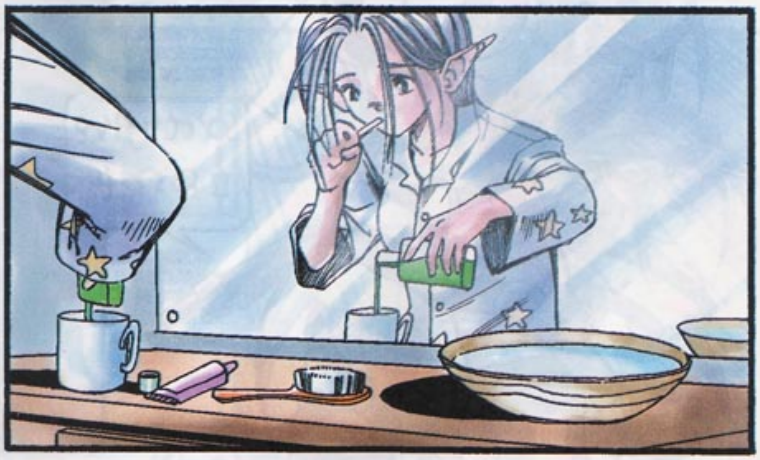
Distribuição exclusiva para todo o Brasil: Fernando Chinaglia S/A.

Impressão e acabamento: PARMA



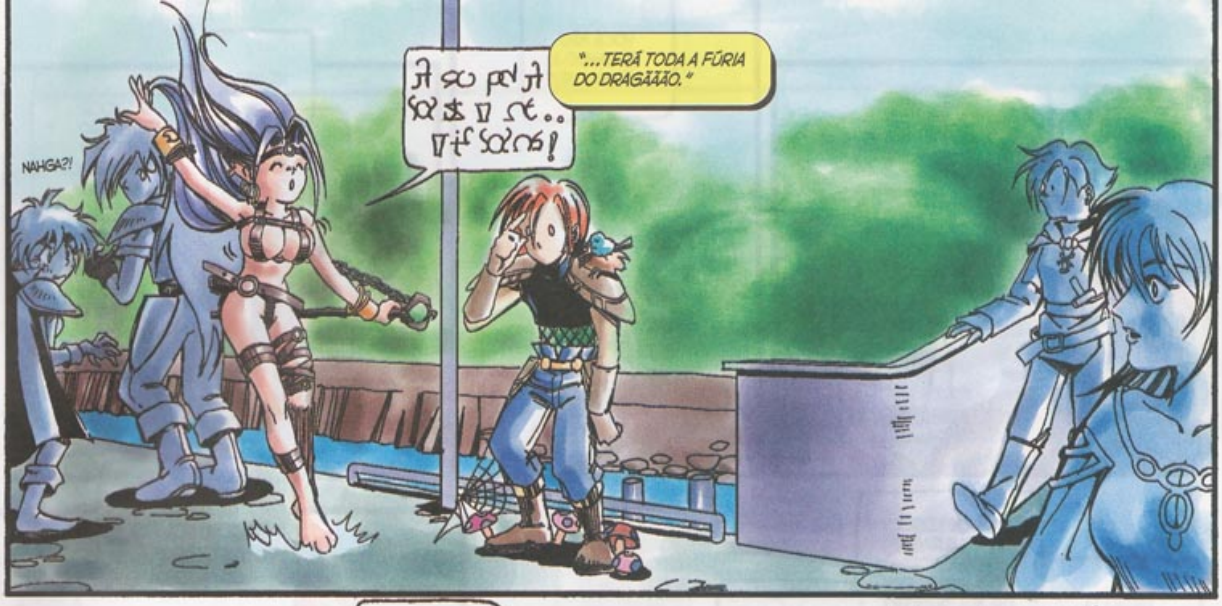

UAAAHHHH





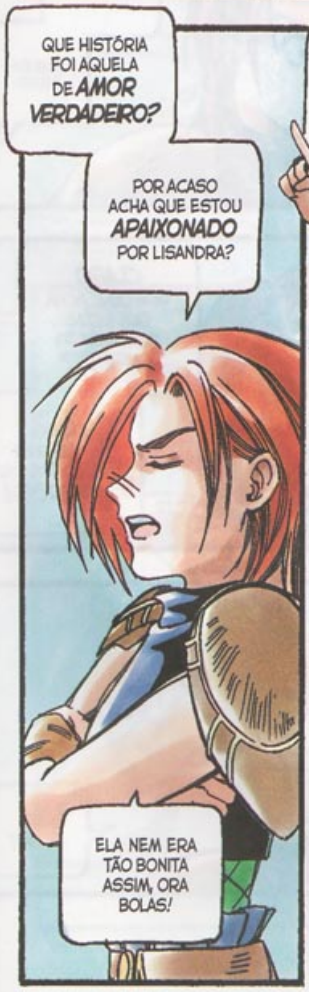
"O CÉU RESPLANDECE AO MEU REDOR..."

"...PELO AR, ESTRELAS BRILHAM ENTRE AS NUVENS SEM FIM."
"SÓ A VERDADE VAI PULSAR PELO CÉU AZUL..."
"...E A VERDADE VAI CRESCER DENTRO DE MIM."
"COMO UM VULCÃO QUE ENTRA EM ERUPÇÃO..."
"...SUA LAVA VAI ESPALHAR."

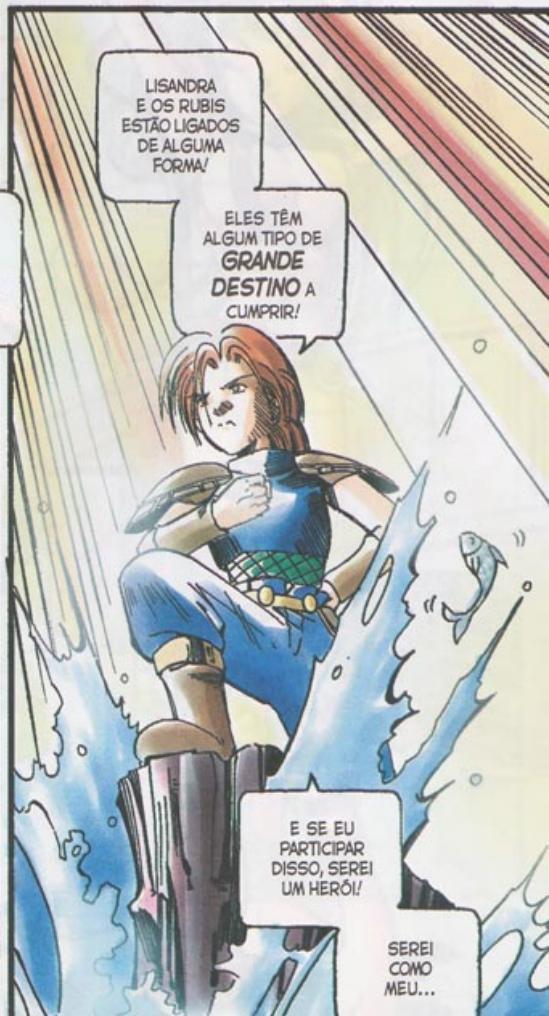

NAHGA?!
"...TERÁ TODA A FÚRIA DO DRAGÃÃÃO."

BOM DIA, SANDRINHO! DORMIU BEM?
TÁ PRONTO PRA SEGUIR VIAGEM?

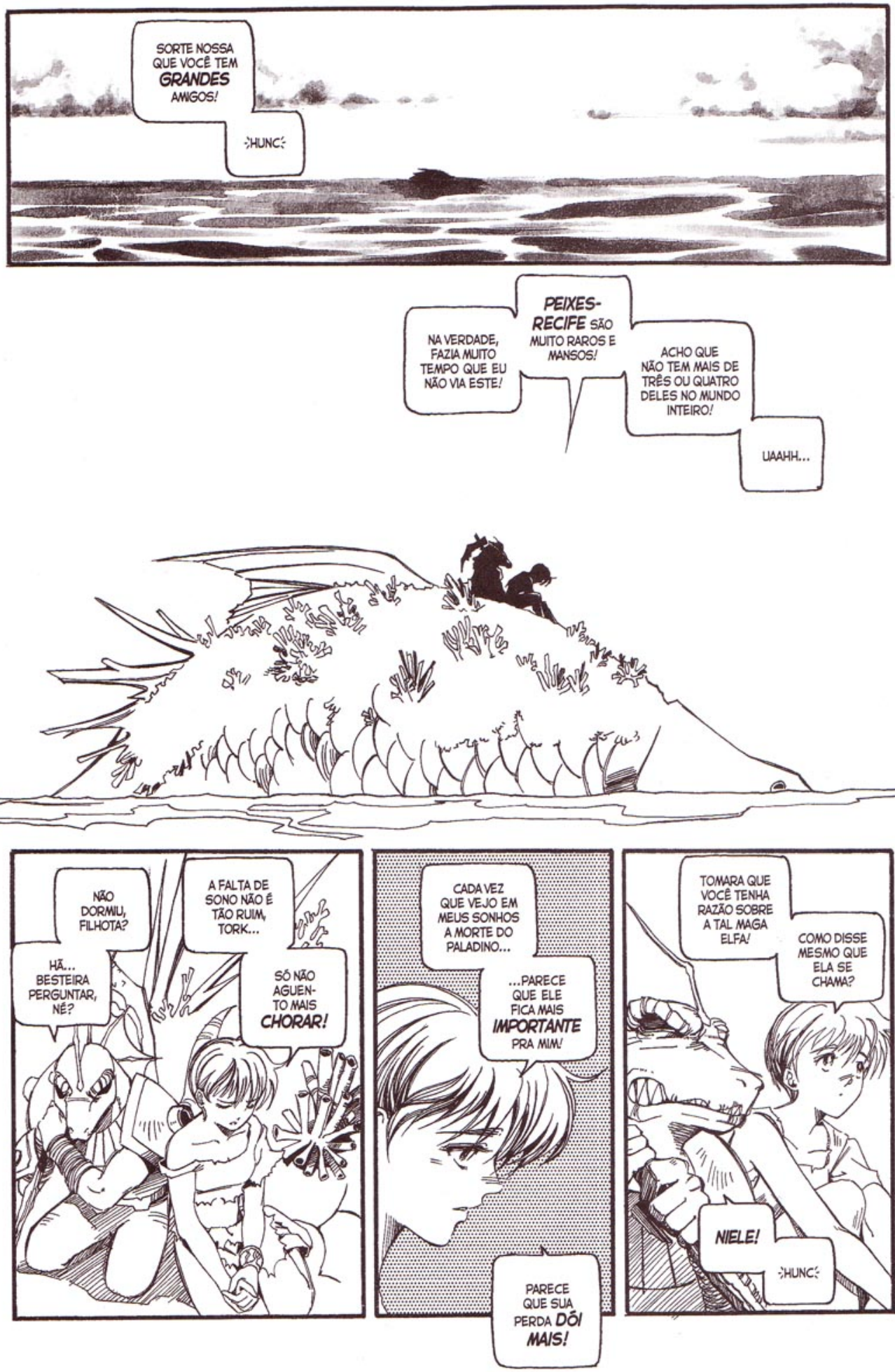
O QUE VOCÊ QUIS DIZER COM AQUILO?

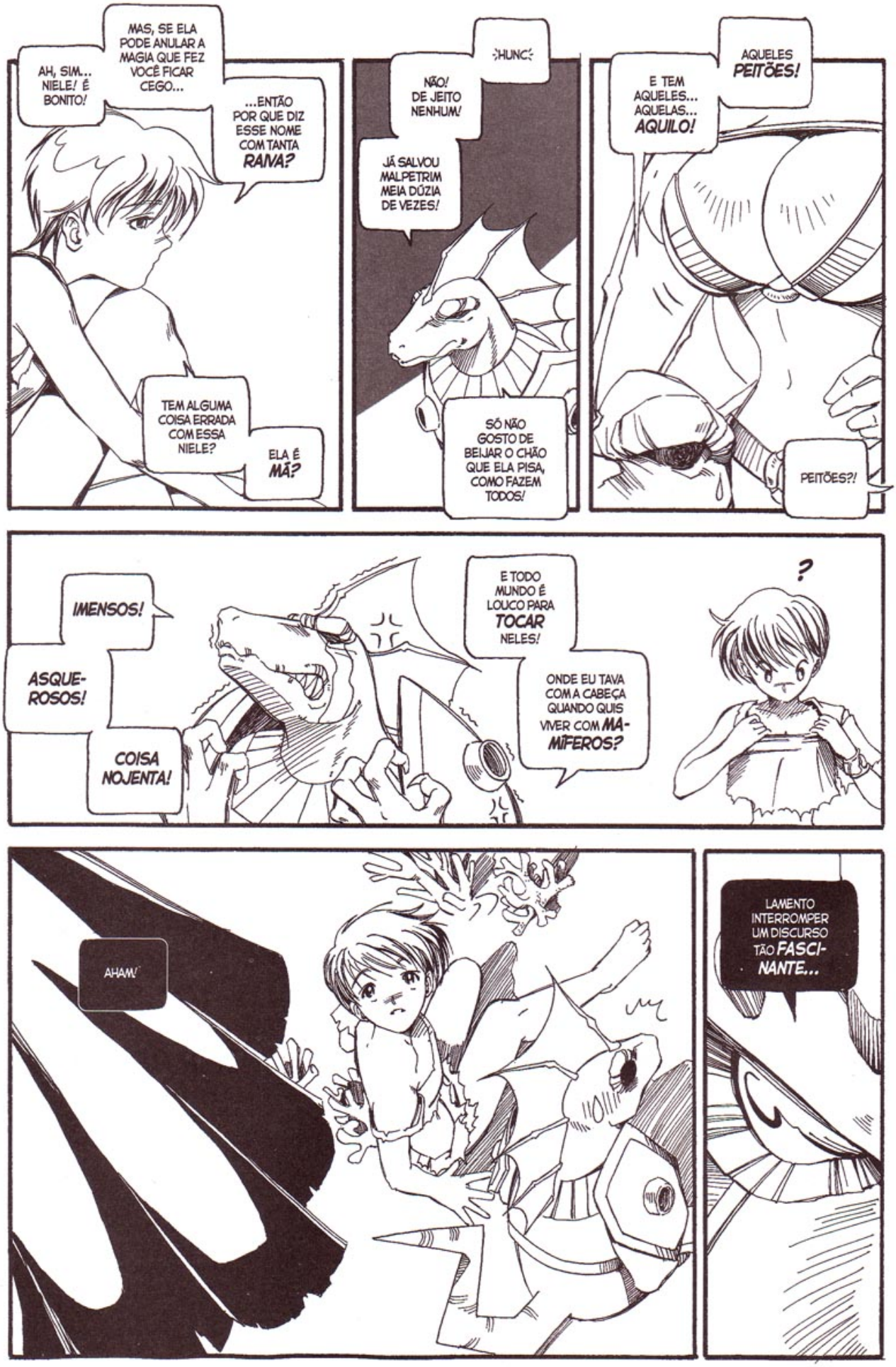

QUE HISTÓRIA FOI AQUELA DE AMOR VERDADEIRO?
POR ACASO ACHA QUE ESTOU APAIXONADO POR LISANDRA?
ELA NEM ERA TÃO BONITA ASSIM, ORA BOLAS!

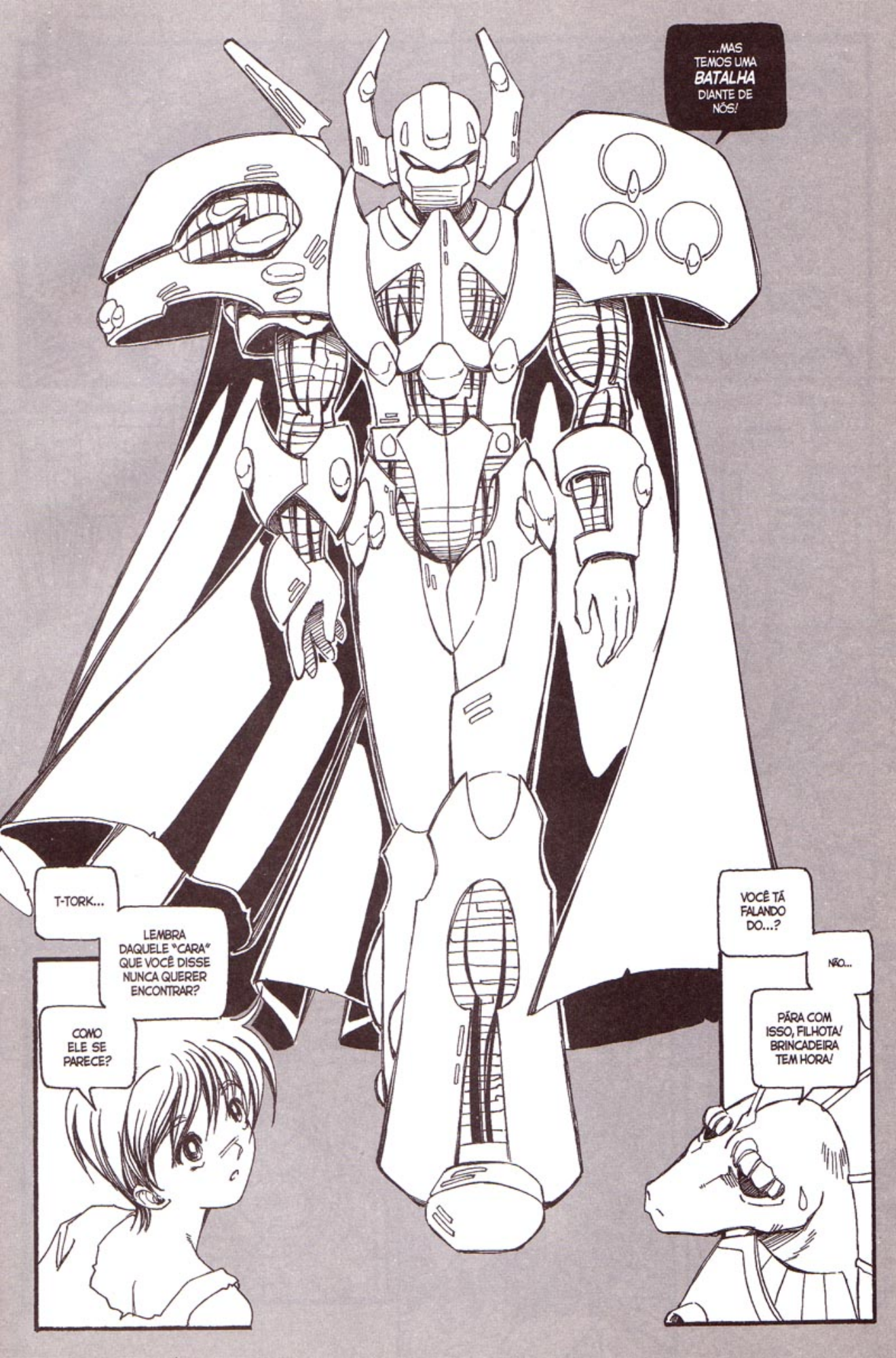
VOCÊ NÃO PERCEBE A MÃO DOS DEUSES NISSO TUDO, NIELE!
PRIMEIRO A DRUIDA ME PROCURA PARA PEGAR UM RUBI DA VIRTUDE...
...E DEPOIS DUAS OUTRAS PEDRAS APARECEM EM MEU CAMINHO!
TÁ NA CARA! O GRANDE HYNINN ESTÁ TESTANDO MINHAS HABILIDADES DE LADRÃO!

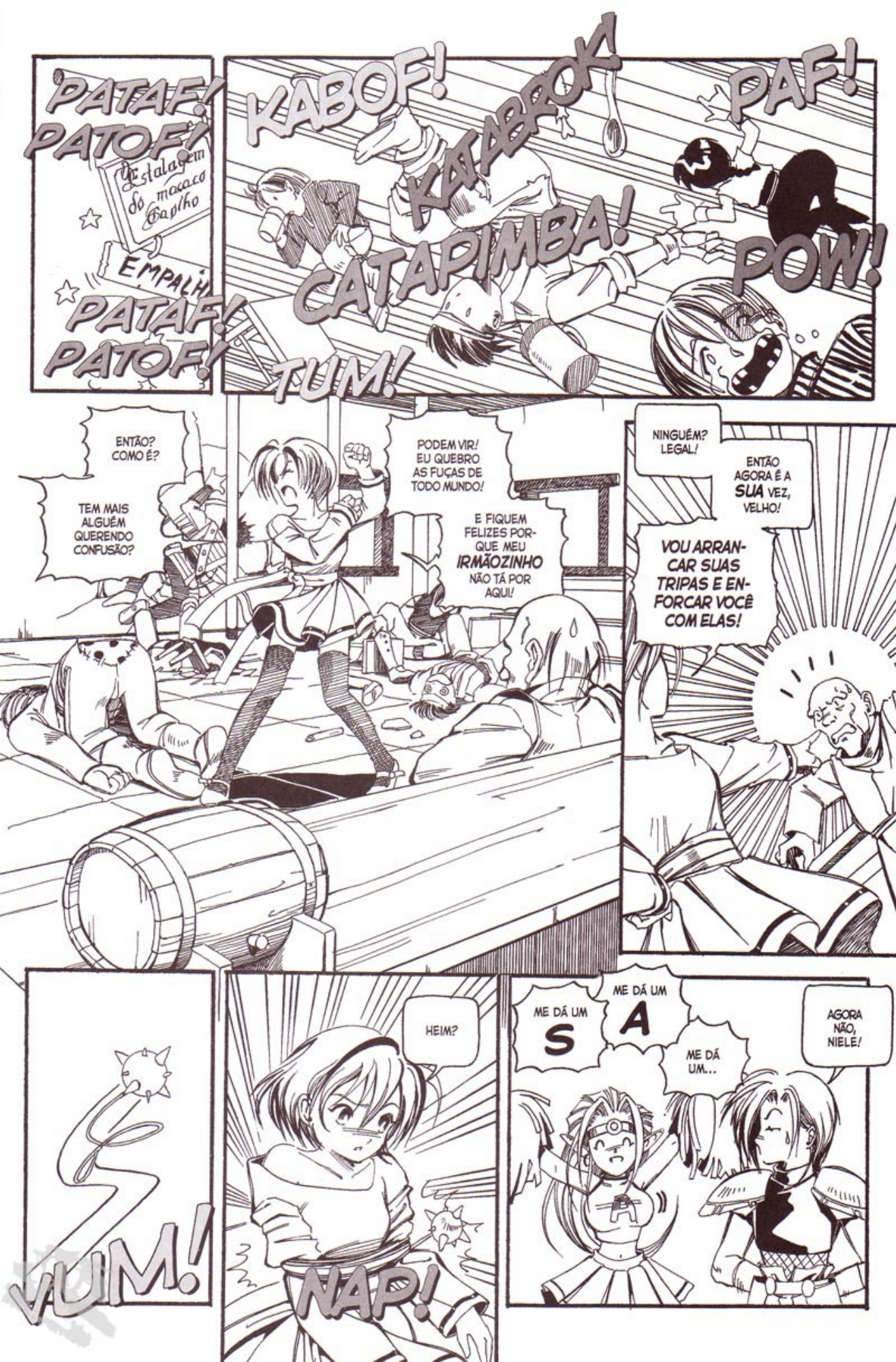

LISANDRA E OS RUBIS ESTÃO LIGADOS DE ALGUMA FORMA!
ELES TÊM ALGUM TIPO DE GRANDE DESTINO A CUMPRIR!
E SE EU PARTICIPAR DISSO, SEREI UM HERÓI!
SEREI COMO MEU...

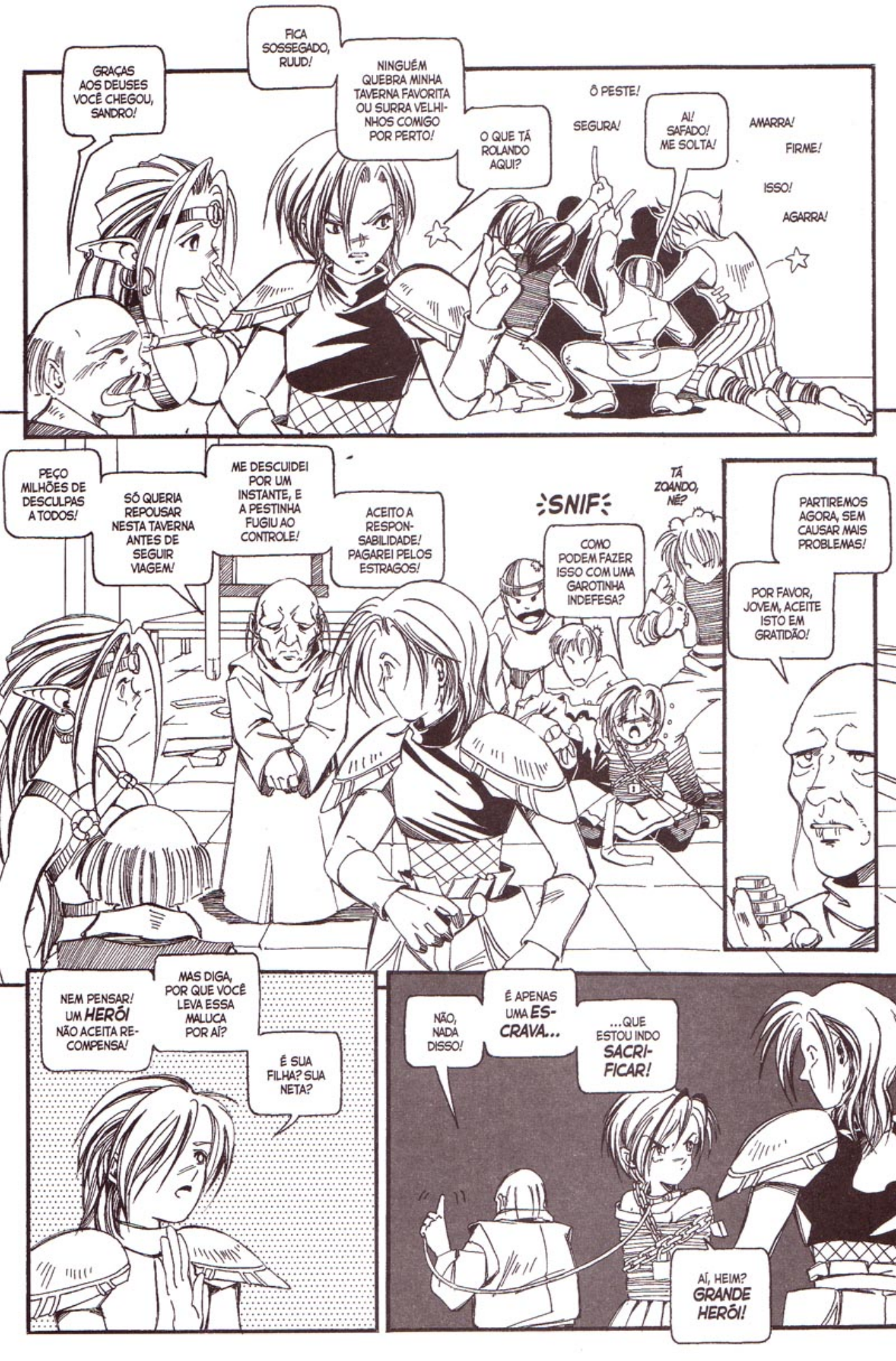
MEU...
VOCÊ NÃO TÁ DANDO A MÍNIMA, NÉ?
NÃ-NÃO!
MAS VOCÊ FICA TÃÃÃO BONITINHO QUANDO BANCA O PALADINO!
NÃO QUERO CAIR NO COLO DE UM ORC OU COISA ASSIM!
A GENTE NÃO PODIA PEGAR UM NAVIO? SÓ DESTA VEZ?
POR FAVORPOR FAVORPORFA VORPORFA VOR
VAMOS LOGO PRA GALRASIA! TÔ LOUCA PARA CONHECER ESSA DRUIDA "NÃO TÃO BONITA ASSIM"!
ENTÃO TÁ, SANDRINHO! COMO QUISER!
DOIS PARA DESCER, SENHOR SCOTT!
NÃO! ESPERA! TEMPO!
SEM TELEPOR-TAÇÃO!
SOCORRO!
ALGUÉM AJUDE!
VOCÊ OUVIU...?
CLARO QUE OUVI! ACHA QUE ESTAS ORELHAS SÃO ENFEITE?
RÁPIDO, SANDRINHO! ALGUÉM PRECISA DE HERÓIS!
AI!
DE NOVO?

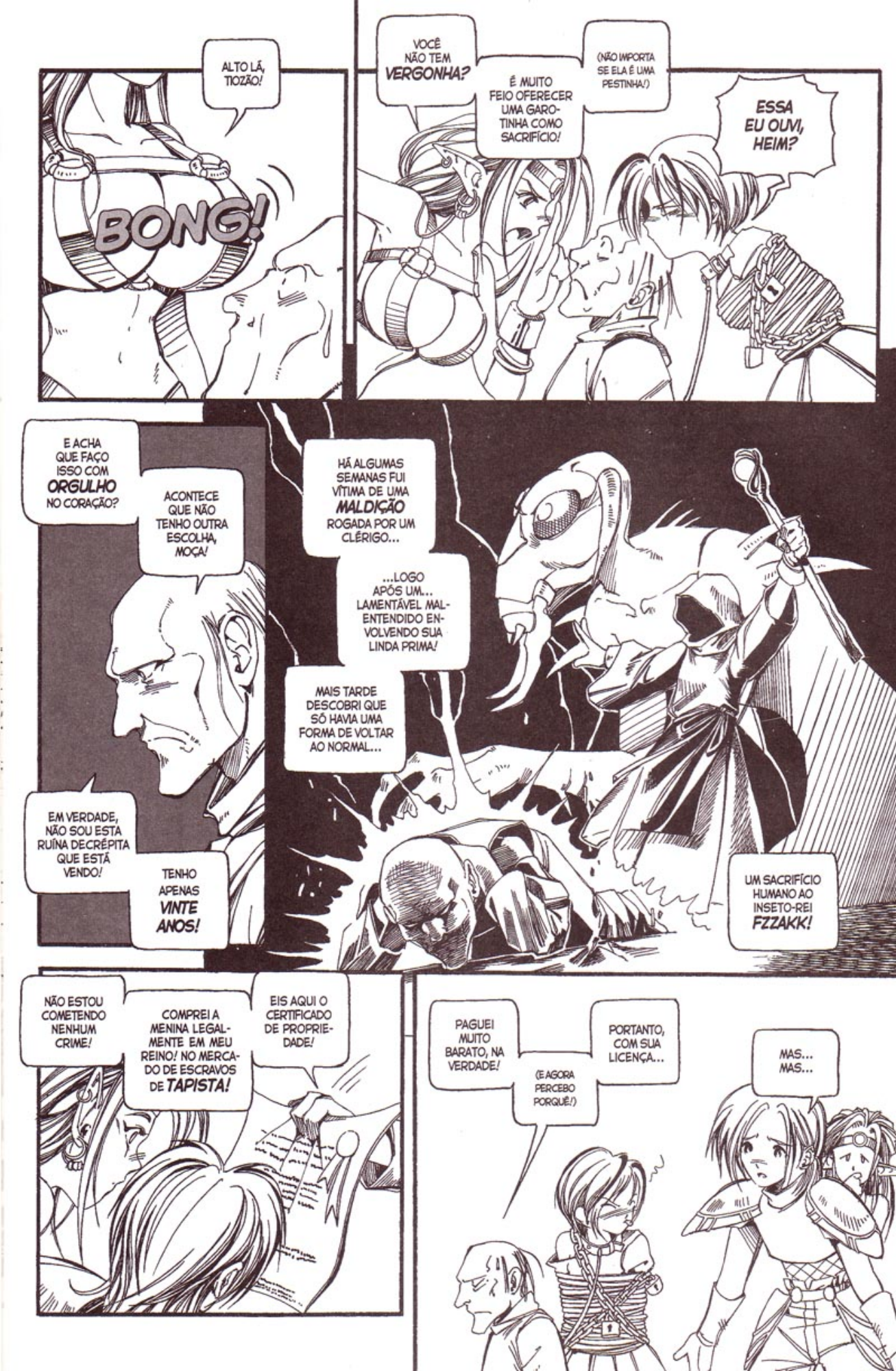

SORTE NOSSA QUE VOCÊ TEM GRANDES AMIGOS!
:HUNC:
NA VERDADE, FAZIA MUITO TEMPO QUE EU NÃO VIA ESTE!
PEIXES-RECIFE SÃO MUITO RAROS E MANSOS!
ACHO QUE NÃO TEM MAIS DE TRÊS OU QUATRO DELES NO MUNDO INTEIRO!
UAAHH...
NÃO DORMIU, FILHOTA?
HÃ... BESTEIRA PERGUNTAR, NÉ?
A FALTA DE SONO NÃO É TÃO RUIM, TORK...
SÓ NÃO AGUENTO MAIS CHORAR!
CADA VEZ QUE VEJO EM MEUS SONHOS A MORTE DO PALADINO...
...PARECE QUE ELE FICA MAIS IMPORTANTE PRA MIM!
PARECE QUE SUA PERDA DÓI MAIS!
TOMARA QUE VOCÊ TENHA RAZÃO SOBRE A TAL MAGA ELFA!
COMO DISSE MESMO QUE ELA SE CHAMA?
NIELE!
:HUNC:

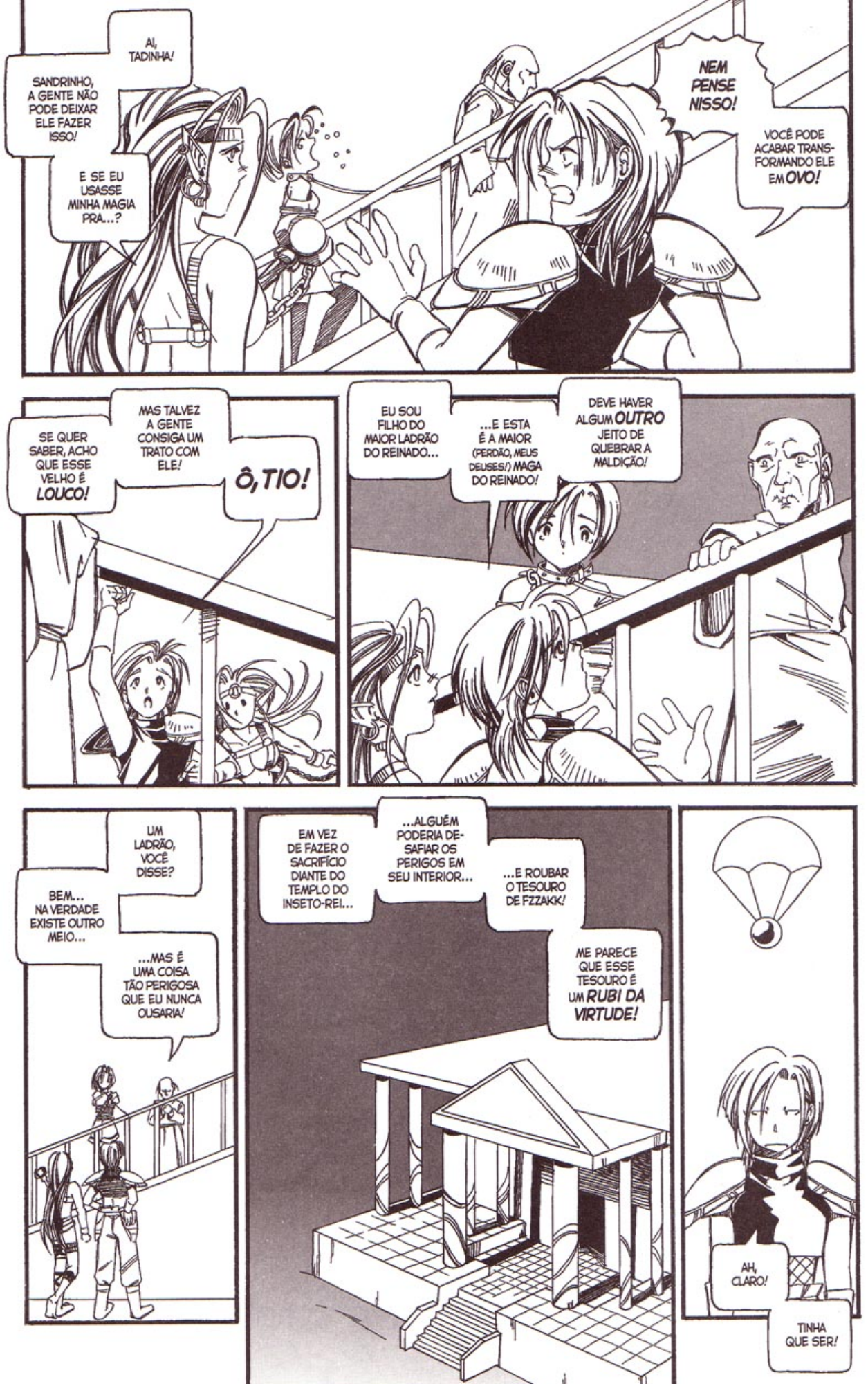

AH, SIM... NIELE! É BONITO!
MAS, SE ELA PODE ANULAR A MAGIA QUE FEZ VOCÊ FICAR CEGO...
...ENTÃO POR QUE DIZ ESSE NOME COM TANTA RAIVA?
TEM ALGUMA COISA ERRADA COM ESSA NIELE?
ELA É MÁ?
:HUNC:
NÃO! DE JEITO NENHUM!
JÁ SALVOU MALPETRIM MEIA DÚZIA DE VEZES!
SÓ NÃO GOSTO DE BEIJAR O CHÃO QUE ELA PISA, COMO FAZEM TODOS!
AQUELES PEITÕES!
E TEM AQUELES... AQUELAS... AQUILO!
PEITÕES?!
IMENSOS!
ASQUE-ROSOS!
COISA NOJENTA!
E TODO MUNDO É LOUCO PARA TOCAR NELES!
ONDE EU TAVA COM A CABEÇA QUANDO QUIS VIVER COM MA-MÍFEROS?
?
AHAM!
LAMENTO INTERROMPER UM DISCURSO TÃO FASCI-NANTE...

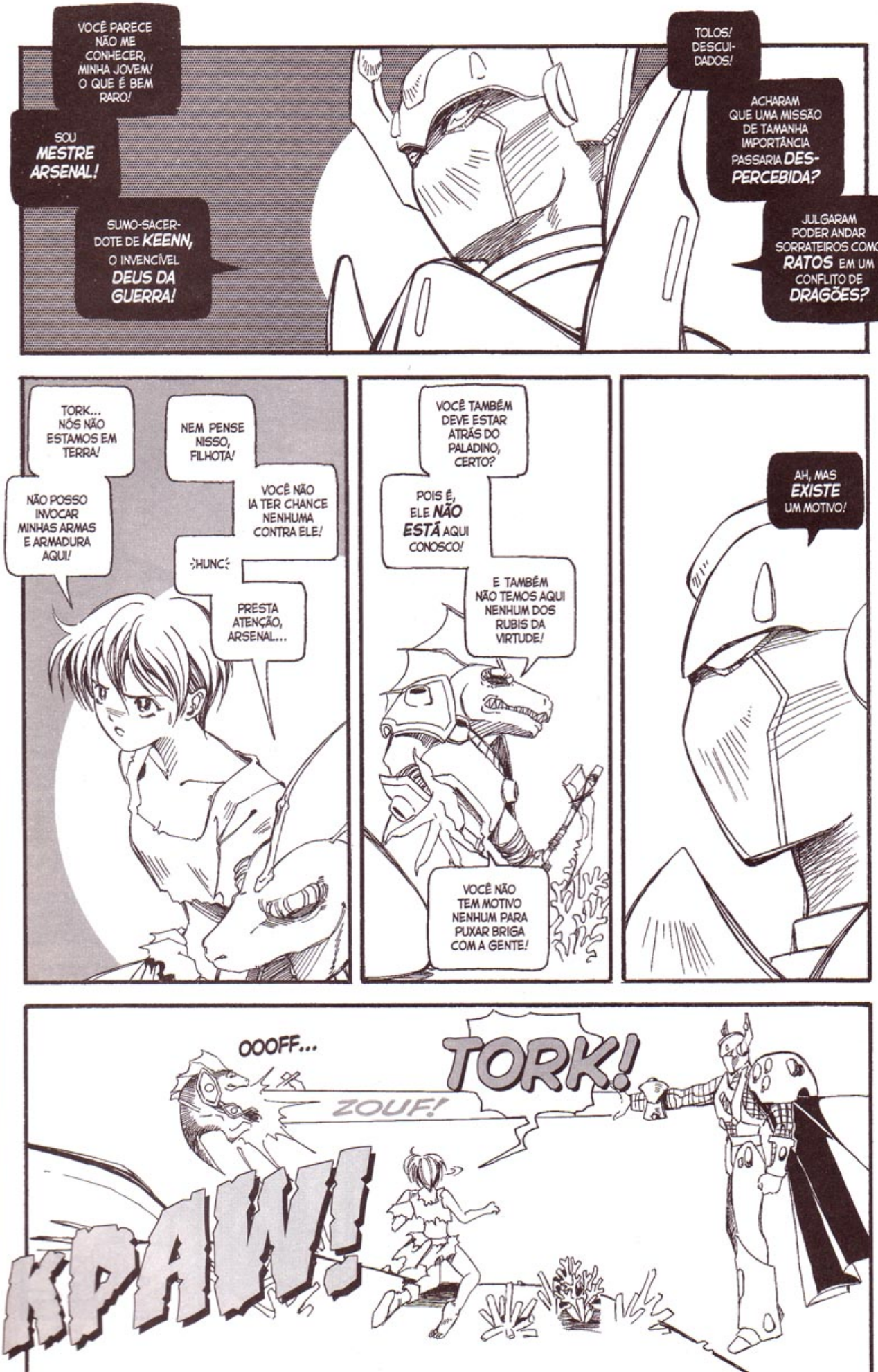

...MAS TEMOS UMA BATALHA DIANTE DE NÓS!
T-TORK...
LEMBRA DAQUELE "CARA" QUE VOCÊ DISSE NUNCA QUERER ENCONTRAR?
COMO ELE SE PARECE?
VOCÊ TÁ FALANDO DO...?
NÃO...
PÁRA COM ISSO, FILHOTA! BRINCADEIRA TEM HORA!


PATAF!
PATOF!
Estalagem do macaco Capitão
EMPALH
PATAF!
PATOF!
KABOF!
KABROK!
CATAPIMBA!
TUM!
PAF!
POW!
ENTÃO? COMO É?
TEM MAIS ALGUÉM QUERENDO CONFUSÃO?
PODEM VIR! EU QUEBRO AS FUÇAS DE TODO MUNDO!
E FIQUEM FELIZES POR-QUE MEU IRMÃOZINHO NÃO TÁ POR AQUI!
NINGUÉM? LEGAL!
ENTÃO AGORA É A SUA VEZ, VELHO!
VOU ARRAN-CAR SUAS TRIPAS E EN-FORCAR VOCÊ COM ELAS!
ZUM!
HEIM?
NAP!
ME DÁ UM S
ME DÁ UM A
ME DÁ UM...
AGORA NÃO, NIELE!

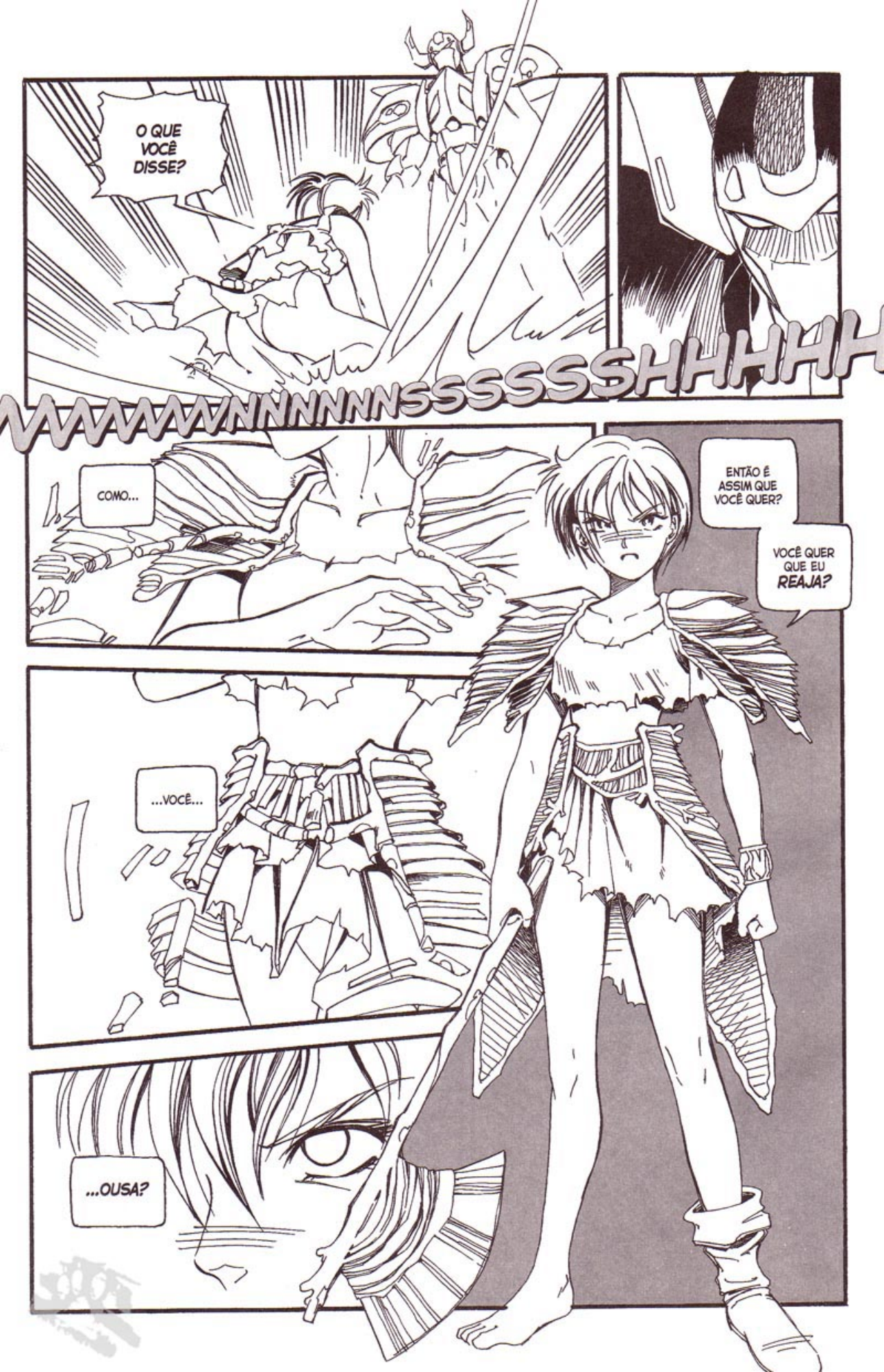

GRAÇAS AOS DEUSES VOCÊ CHEGOU, SANDRO!
FICA SOSSEGADO, RUUD!
NINGUÉM QUEBRA MINHA TAVERNA FAVORITA OU SURRA VELHINHOS COMIGO POR PERTO!
O QUE TÁ ROLANDO AQUI?
Ô PESTE!
SEGURA!
AI! SAFADO! ME SOLTA!
AMARRA!
FIRME!
ISSO!
AGARRA!
PEÇO MILHÕES DE DESCULPAS A TODOS!
SÓ QUERIA REPOUSAR NESTA TAVERNA ANTES DE SEGUIR VIAGEM!
ME DESCUIDEI POR UM INSTANTE, E A PESTINHA FUGIU AO CONTROLE!
ACEITO A RESPONSABILIDADE! PAGAREI PELOS ESTRAGOS!
:SNIF:
COMO PODEM FAZER ISSO COM UMA GAROTINHA INDEFESA?
TÁ ZOANDO, NÉ?
PARTIREMOS AGORA, SEM CAUSAR MAIS PROBLEMAS!
POR FAVOR, JOVEM, ACEITE ISTO EM GRATIDÃO!
NEM PENSAR! UM HERÓI NÃO ACEITA RECOMPENSA!
MAS DIGA, POR QUE VOCÊ LEVA ESSA MALUCA POR AÍ?
É SUA FILHA? SUA NETA?
NÃO, NADA DISSO!
É APENAS UMA ESCRAVA...
...QUE ESTOU INDO SACRIFICAR!
AÍ, HEIM? GRANDE HERÓI!


ALTO LÁ, TIOZÃO!
BONG!
VOCÊ NÃO TEM VERGONHA?
É MUITO FEIO OFERECER UMA GAROTINHA COMO SACRIFÍCIO!
(NÃO IMPORTA SE ELA É UMA PESTINHA!)
ESSA EU OUVI, HEIM?
E ACHA QUE FAÇO ISSO COM ORGULHO NO CORAÇÃO?
ACONTECE QUE NÃO TENHO OUTRA ESCOLHA, MOÇA!
EM VERDADE, NÃO SOU ESTA RUÍNA DECRÉPITA QUE ESTÁ VENDO!
TENHO APENAS VINTE ANOS!
HÁ ALGUMAS SEMANAS FUI VÍTIMA DE UMA MALDIÇÃO ROGADA POR UM CLÉRIGO...
...LOGO APÓS UM... LAMENTÁVEL MAL-ENTENDIDO ENVOLVENDO SUA LINDA PRIMA!
MAIS TARDE DESCOBRI QUE SÓ HAVIA UMA FORMA DE VOLTAR AO NORMAL...
UM SACRIFÍCIO HUMANO AO INSETO-REI FZZAKK!
NÃO ESTOU COMETENDO NENHUM CRIME!
COMPREI A MENINA LEGALMENTE EM MEU REINO! NO MERCADO DE ESCRAVOS DE TAPISTA!
EIS AQUI O CERTIFICADO DE PROPRIEDADE!
PAGUEI MUITO BARATO, NA VERDADE!
(E AGORA PERCEBO PORQUÊ!)
PORTANTO, COM SUA LICENÇA...
MAS... MAS...


AI, TADINHA!
SANDRINHO, A GENTE NÃO PODE DEIXAR ELE FAZER ISSO!
E SE EU USASSE MINHA MAGIA PRA...?
NEM PENSE NISSO!
VOCÊ PODE ACABAR TRANSFORMANDO ELE EM OVO!
MAS TALVEZ A GENTE CONSIGA UM TRATO COM ELE!
SE QUER SABER, ACHO QUE ESSE VELHO É LOUCO!
Ô, TIO!
EU SOU FILHO DO MAIOR LADRÃO DO REINADO...
...E ESTA É A MAIOR (PERDÃO, MEUS DEUSES!) MAGA DO REINADO!
DEVE HAVER ALGUM OUTRO JEITO DE QUEBRAR A MALDIÇÃO!
UM LADRÃO, VOCÊ DISSE?
BEM... NA VERDADE EXISTE OUTRO MEIO...
...MAS É UMA COISA TÃO PERIGOSA QUE EU NUNCA OUSARIA!
EM VEZ DE FAZER O SACRIFÍCIO DIANTE DO TEMPLO DO INSETO-REI...
...ALGUÉM PODERIA DESAFIAR OS PERIGOS EM SEU INTERIOR...
...E ROUBAR O TESOURO DE FZZAKK!
ME PARECE QUE ESSE TESOURO É UM RUBI DA VIRTUDE!
AH, CLARO!
TINHA QUE SER!


VOCÊ PARECE NÃO ME CONHECER, MINHA JOVEM! O QUE É BEM RARO!
SOU MESTRE ARSENAL!
SUMO-SACERDOTE DE KEENN, O INVENCÍVEL DEUS DA GUERRA!
TOLOS! DESCUIDADOS!
ACHARAM QUE UMA MISSÃO DE TAMANHA IMPORTÂNCIA PASSARIA DESPERCEBIDA?
JULGARAM PODER ANDAR SORRATEIROS COMO RATOS EM UM CONFLITO DE DRAGÕES?
TORK... NÓS NÃO ESTAMOS EM TERRA!
NEM PENSE NISSO, FILHOTA!
NÃO POSSO INVOCAR MINHAS ARMAS E ARMADURA AQUI!
VOCÊ NÃO IA TER CHANCE NENHUMA CONTRA ELE!
:HUNC:
PRESTA ATENÇÃO, ARSENAL...
VOCÊ TAMBÉM DEVE ESTAR ATRÁS DO PALADINO, CERTO?
POIS É, ELE NÃO ESTÁ AQUI CONOSCO!
E TAMBÉM NÃO TEMOS AQUI NENHUM DOS RUBIS DA VIRTUDE!
VOCÊ NÃO TEM MOTIVO NENHUM PARA PUXAR BRIGA COM A GENTE!
AH, MAS EXISTE UM MOTIVO!
OOOFF...
TORK!
ZOUF!
KPAW!

TCHBUM!
ZIIIIIIUUUUUUU
CANALHA! DESGRAÇADO!
ELE ESTAVA CEGO! NÃO PODIA SE DEFENDER!
VOCÊ GOSTA DE ESPANCAR GENTE INDEFESA?
É ISSO QUE ENSINA ESSE SEU DEUS DA GUERRA?
ESTOU DESARMADA AGORA! O QUE ESTÁ ESPERANDO?
ACABA COMIGO, COVARDE!
PLAF!
NUNCA REPITA ISSO, ENTENDEU? NUNCA!
NUNCA SE RENDA ASSIM TÃO FACILMENTE!
ACHA QUE ISSO É RAZÃO PARA DESISTIR? ESTAR SÓ E SEM ARMAS CONTRA UM INIMIGO SUPERIOR?
É ASSIM QUE PRETENDE RESTAURAR SEU QUERIDO PALADINO?
DESISTINDO DIANTE DO PRIMEIRO OBSTÁCULO?
ELE TERIA VERGONHA DE VOCÊ!
O QUÊ?



O QUE VOCÊ DISSE?

WWWWWWNNNNNNSSSSSSHHHHH

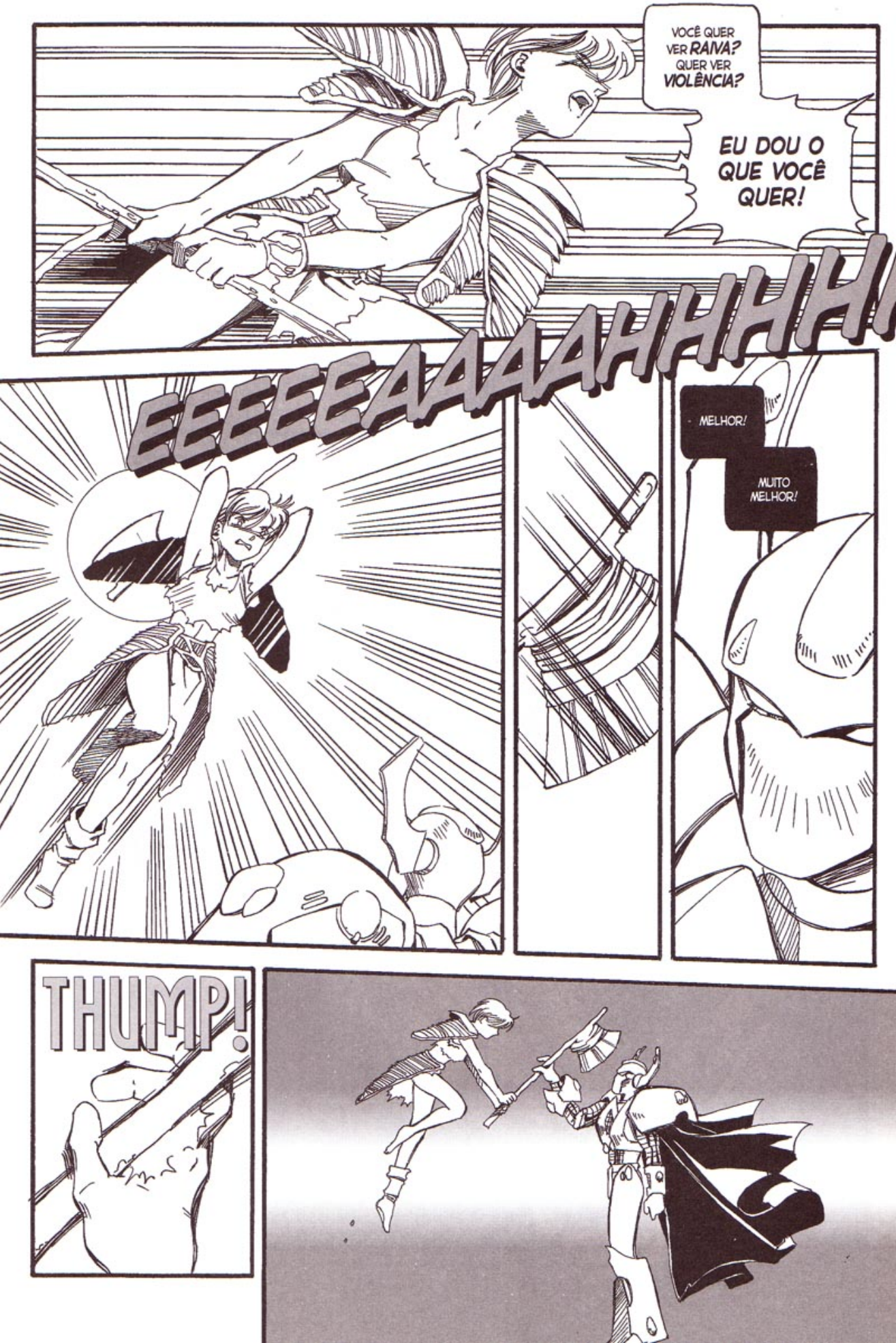
COMO...

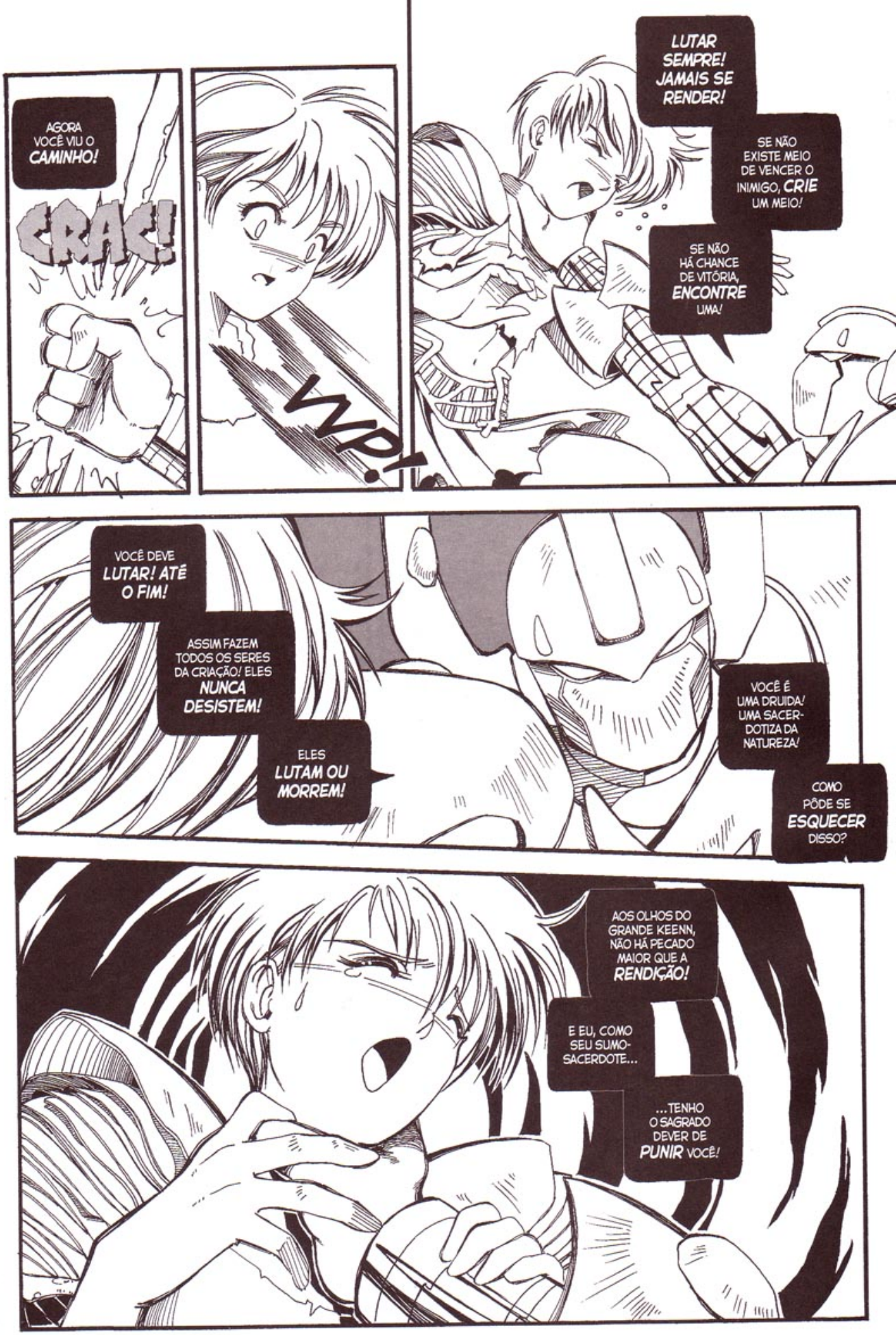
ENTÃO É ASSIM QUE VOCÊ QUER?

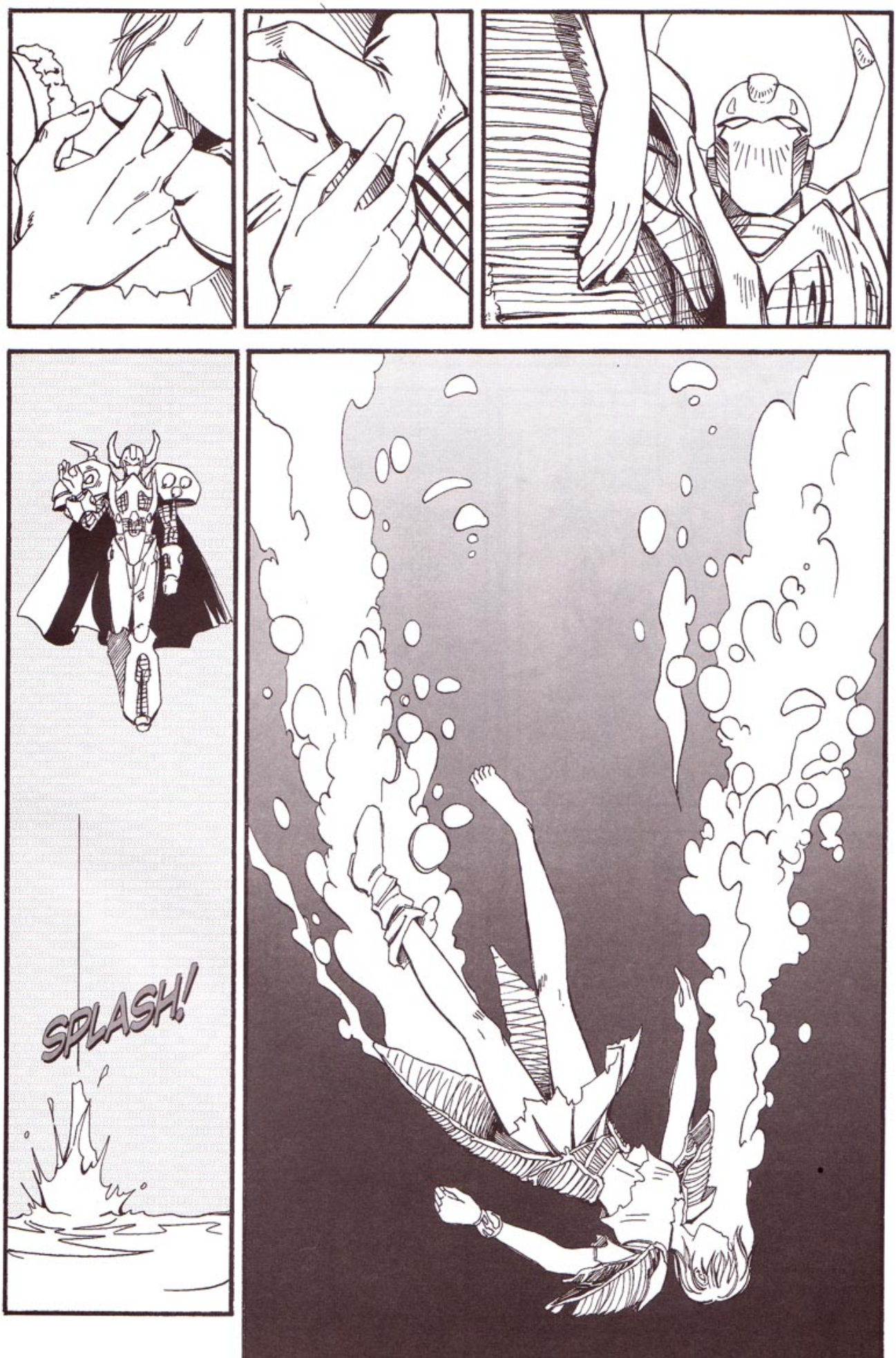
VOCÊ QUER QUE EU *REAJA?*

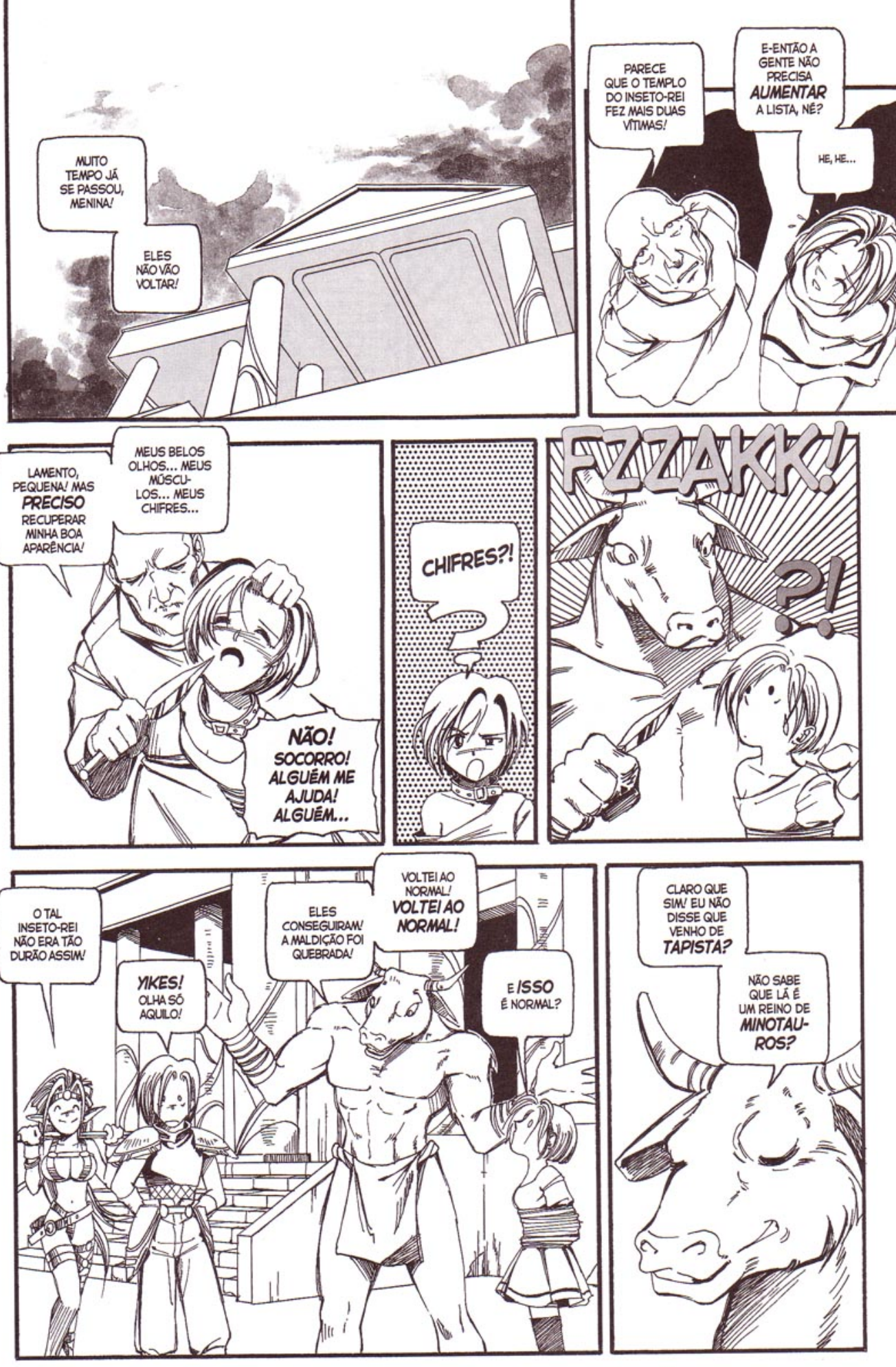
...VOCÊ...

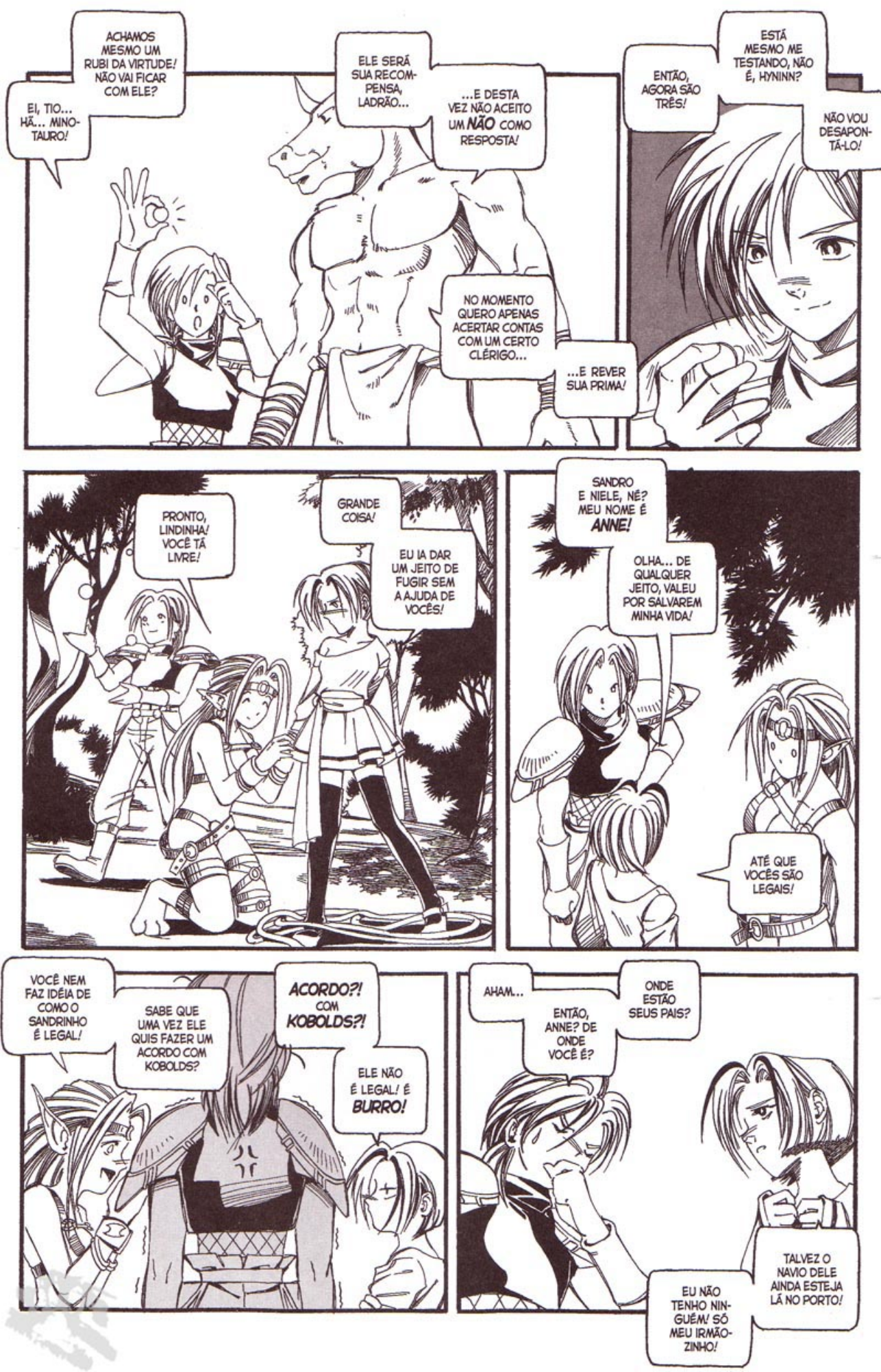
...OUSA?

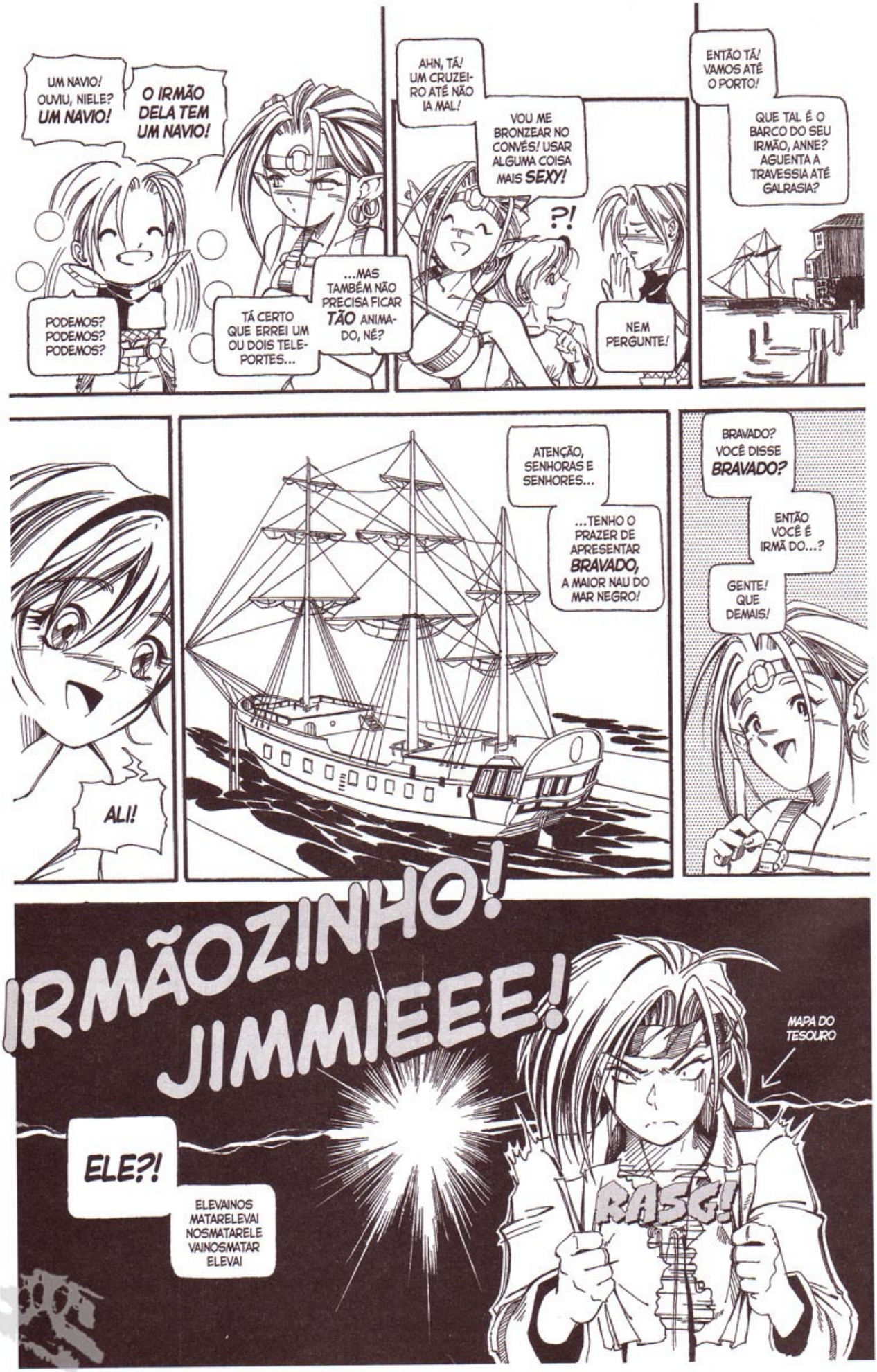

VOCÊ QUER VER RAIVA? QUER VER VIOLÊNCIA?
EU DOU O QUE VOCÊ QUER!
EEEEEAAAAHHHHH!
MELHOR!
MUITO MELHOR!
THUMP!


AGORA VOCÊ VIU O CAMINHO!
CRAC!
WP!
LUTAR SEMPRE! JAMAIS SE RENDER!
SE NÃO EXISTE MEIO DE VENCER O INIMIGO, CRIE UM MEIO!
SE NÃO HÁ CHANCE DE VITÓRIA, ENCONTRE UMA!
VOCÊ DEVE LUTAR! ATÉ O FIM!
ASSIM FAZEM TODOS OS SERES DA CRIAÇÃO! ELES NUNCA DESISTEM!
ELES LUTAM OU MORREM!
VOCÊ É UMA DRUIDA! UMA SACERDOTIZA DA NATUREZA!
COMO PÔDE SE ESQUECER DISSO?
AOS OLHOS DO GRANDE KEENN, NÃO HÁ PECADO MAIOR QUE A RENDIÇÃO!
E EU, COMO SEU SUMO-SACERDOTE...
...TENHO O SAGRADO DEVER DE PUNIR VOCÊ!


SPLASH!


MUITO TEMPO JÁ SE PASSOU, MENINA!
ELES NÃO VÃO VOLTAR!
PARECE QUE O TEMPLO DO INSETO-REI FEZ MAIS DUAS VÍTIMAS!
E-ENTÃO A GENTE NÃO PRECISA AUMENTAR A LISTA, NÉ?
HE, HE...
LAMENTO, PEQUENA! MAS PRECISO RECUPERAR MINHA BOA APARÊNCIA!
MEUS BELOS OLHOS... MEUS MÚSCULOS... MEUS CHIFRES...
NÃO! SOCORRO! ALGUÉM ME AJUDA! ALGUÉM...
CHIFRES?!
FZZAKK!
?!
O TAL INSETO-REI NÃO ERA TÃO DURÃO ASSIM!
YIKES! OLHA SÓ AQUILO!
ELES CONSEGUIRAM! A MALDIÇÃO FOI QUEBRADA!
VOLTEI AO NORMAL! VOLTEI AO NORMAL!
E ISSO É NORMAL?
CLARO QUE SIM! EU NÃO DISSE QUE VENHO DE TAPISTA?
NÃO SABE QUE LÁ É UM REINO DE MINOTAUROS?


ACHAMOS MESMO UM RUBI DA VIRTUDE! NÃO VAI FICAR COM ELE?
EI, TIO... HÃ... MINOTAURO!
ELE SERÁ SUA RECOMPENSA, LADRÃO...
...E DESTA VEZ NÃO ACEITO UM NÃO COMO RESPOSTA!
NO MOMENTO QUERO APENAS ACERTAR CONTAS COM UM CERTO CLÉRIGO...
...E REVER SUA PRIMA!
ESTÁ MESMO ME TESTANDO, NÃO É, HYNINN?
ENTÃO, AGORA SÃO TRÊS!
NÃO VOU DESAPONTÁ-LO!
PRONTO, LINDINHA! VOCÊ TÁ LIVRE!
GRANDE COISA!
EU IA DAR UM JEITO DE FUGIR SEM A AJUDA DE VOCÊS!
SANDRO E NIELE, NÉ? MEU NOME É ANNE!
OLHA... DE QUALQUER JEITO, VALEU POR SALVAREM MINHA VIDA!
ATÉ QUE VOCÊS SÃO LEGAIS!
VOCÊ NEM FAZ IDÉIA DE COMO O SANDRINHO É LEGAL!
SABE QUE UMA VEZ ELE QUIS FAZER UM ACORDO COM KOBOLDS?
ACORDO?! COM KOBOLDS?!
ELE NÃO É LEGAL! É BURRO!
AHAM...
ENTÃO, ANNE? DE ONDE VOCÊ É?
ONDE ESTÃO SEUS PAIS?
EU NÃO TENHO NINGUÉM! SÓ MEU IRMÃOZINHO!
TALVEZ O NAVIO DELE AINDA ESTEJA LÁ NO PORTO!

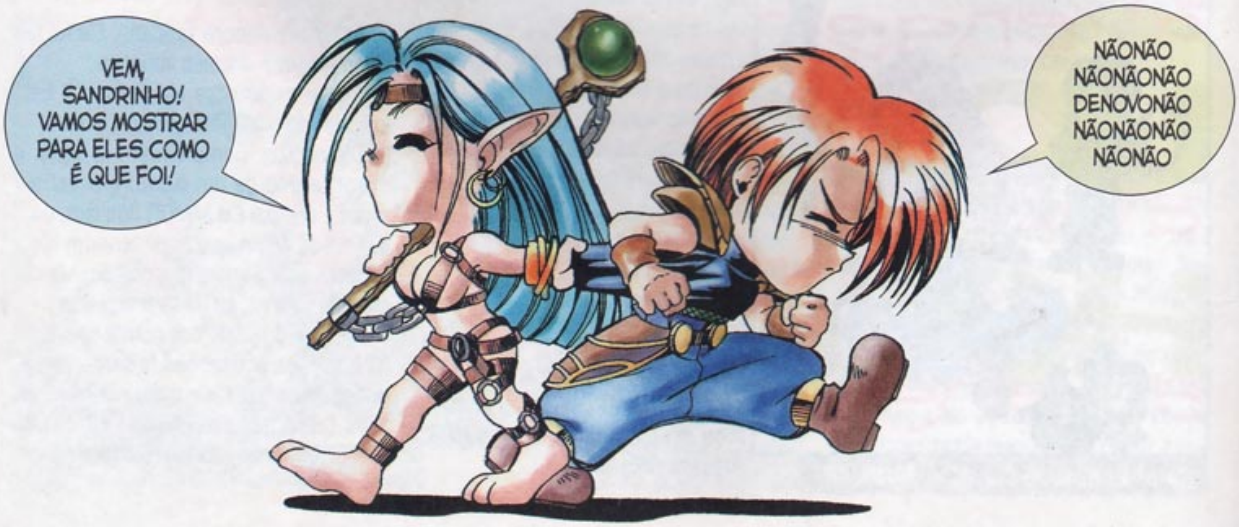

UM NAVIO! OUVIU, NIELE? UM NAVIO!
O IRMÃO DELA TEM UM NAVIO!
PODEMOS? PODEMOS? PODEMOS?
TÁ CERTO QUE ERREI UM OU DOIS TELEPORTES...
...MAS TAMBÉM NÃO PRECISA FICAR TÃO ANIMADO, NÉ?
AHN, TÁ! UM CRUZEIRO ATÉ NÃO IA MAL!
VOU ME BRONZEAR NO CONVÉS! USAR ALGUMA COISA MAIS SEXY!
?!
NEM PERGUNTE!
ENTÃO TÁ! VAMOS ATÉ O PORTO!
QUE TAL É O BARCO DO SEU IRMÃO, ANNE? AGUENTA A TRAVESSIA ATÉ GALRASIA?
ALI!
ATENÇÃO, SENHORAS E SENHORES...
...TENHO O PRAZER DE APRESENTAR BRAVADO, A MAIOR NAU DO MAR NEGRO!
BRAVADO? VOCÊ DISSE BRAVADO?
ENTÃO VOCÊ É IRMÃ DO...?
GENTE! QUE DEMAIS!
IRMÃOZINHO! JIMMIEEE!
ELE?!
ELEVAINOS MATARELEVAI NOSMATARELE VAINOSMATAR ELEVAI
MAPA DO TESOURO
RASG!

Esta história foi publicada em Holy Avenger #10 (N.S.)

Em Holy Avenger #7, para salvar Anne de ser sacrificada a um deus maligno, Sandro e Niele entraram no Templo do Inseto-Rei e derrotaram seu monstruoso ocupante. Ali eles também encontraram o sexto Rubi da Virtude.

Esse episódio não apareceu na série normal, pois havia sido mostrado previamente na revista Dragão Brasil #56.

Agora, atendendo a pedidos, vamos reapresentar a incursão de Sandro e Niele no templo...



ROTEIRO: MARCELO CASSARO ARTE: ERICA AWANO CORES: RODRIGO REIS

PELO AMOR DOS DEUSES, NIELE, FAÇA ***SILÊNCIO!***

UMA RUÍNA CHEIA DE MONSTROS E ARMADILHAS NÃO É LUGAR PARA SUAS ***CANTIGAS ÉLFICAS!***

ISTO AQUI É TRABALHO PARA ***PROFISSIONAIS!*** JURO QUE NÃO SEI PORQUE DEIXEI VOCÊ VIR JUNTO!

AHN, NÃO SABE? ENTÃO TE DOU UM PUNHADO DE RAZÕES!

NÚMERO UM: NINGUÉM QUE TENHA ENTRADO NO TEMPLO DO INSETO-REI FICOU CONHECIDO POR TER ***VIDA LONGA!***

NÚMERO DOIS: VOCÊ PODE SER FILHO DO MAIOR LADRÃO DO REINADO, MAS EU SOU A ***MAIOR MAGA DO REINADO!***

NÚMERO TRÊS: VOCÊ ***ADORA*** O MODO COMO ME VISTO!

HOLY avenger

No Templo do INSETO-REI

OU ***DEIXA DE VESTIR,*** NÉ?

VOCÊ PODIA PELO MENOS USAR UMA ***CAPA*** OU COISA ASSIM!

VOCÊ NÃO ENTENDE ***NADA*** DE MAGIA, SANDRINHO!

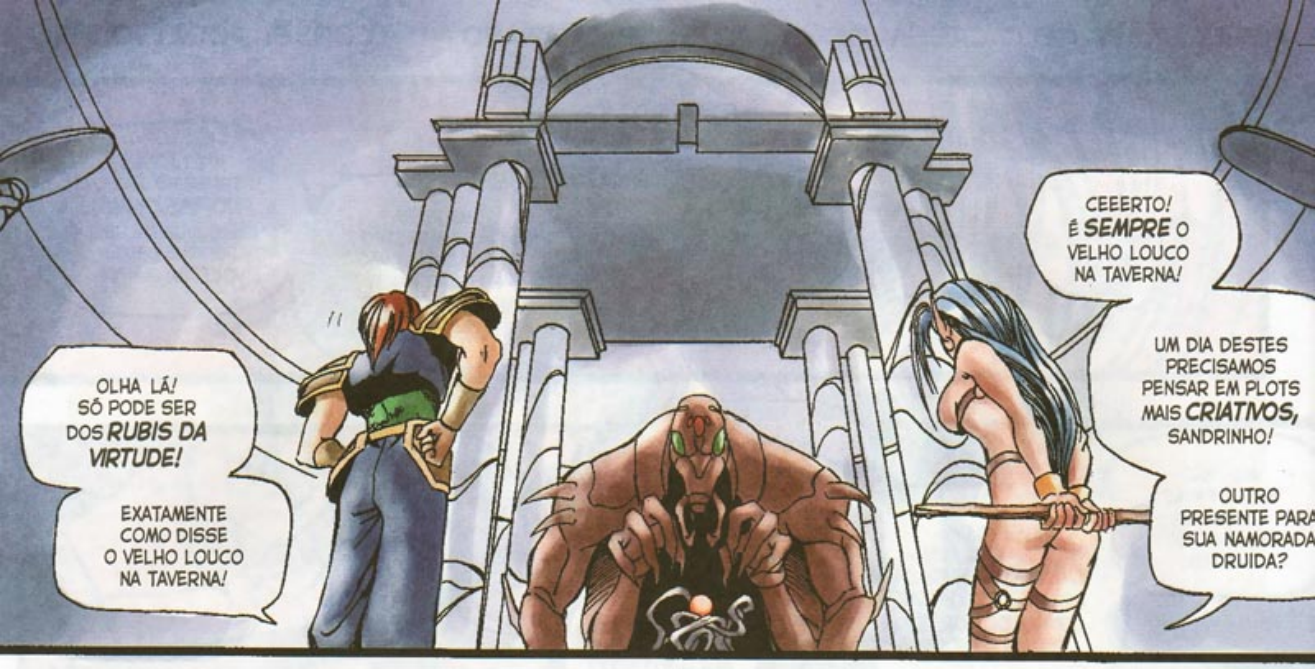
TIRAS DE COURO DE ANÉIS DE AÇO AJUDAM NA CIRCULAÇÃO DAS ***ENERGIAS MÍSTICAS,*** NÃO SABIA?

TÁ! DEPOIS VOCÊ ME CONTA MAIS SOBRE OS MAGOS E SUAS MANIAS!

APESAR DE SUA CANTORIA, PARECE QUE CHEGAMOS À CÂMARA DO TESOURO!

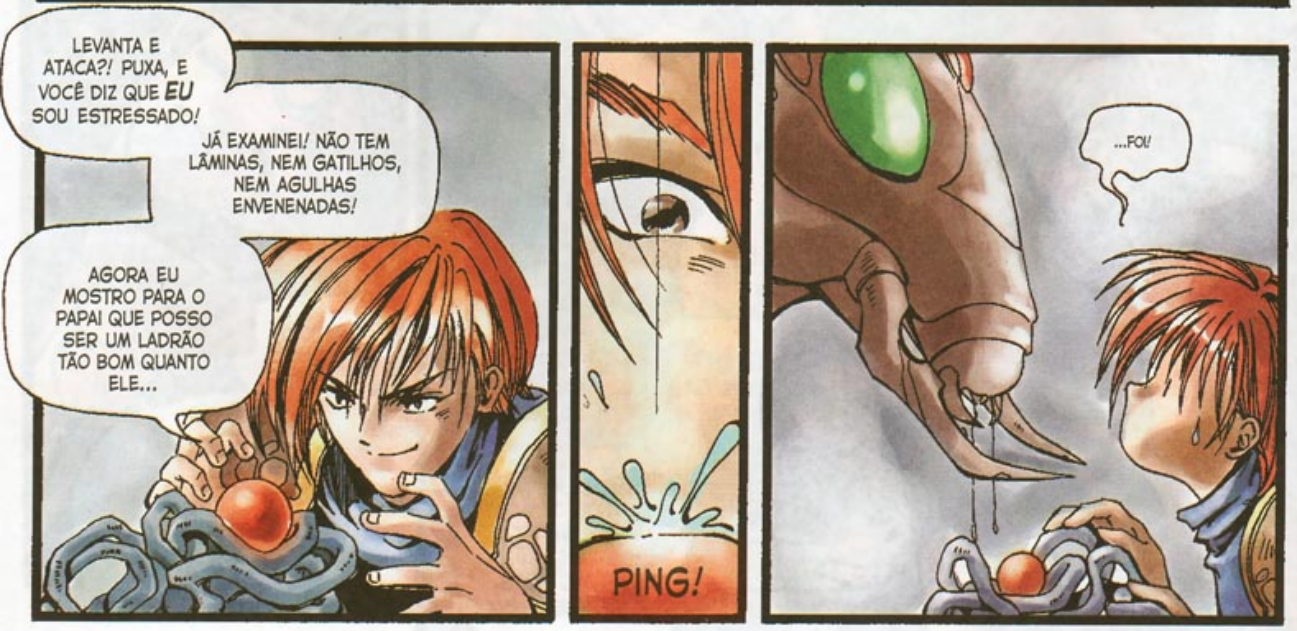
JÁ? TÃO CEDO?

TEMOS UM NOVO RECORDE, SENHORAS E SENHORES! DESTA VEZ VOCÊ SÓ ERROU ***OITO CORREDORES E TRÊS ESCADAS!***


OLHA LÁ! SÓ PODE SER DOS RUBIS DA VIRTUDE!
EXATAMENTE COMO DISSE O VELHO LOUCO NA TAVERNA!
CEEERTO! É SEMPRE O VELHO LOUCO NA TAVERNA!
UM DIA DESTES PRECISAMOS PENSAR EM PLOTS MAIS CRIATIVOS, SANDRINHO!
OUTRO PRESENTE PARA SUA NAMORADA DRUIDA?

LISANDRA NÃO É MINHA NAMORADA!
ELA PRECISA DOS RUBIS DA VIRTUDE POR ALGUMA RAZÃO! E EU QUERO AJUDAR!
SÓ FAÇO ISSO PARA TESTAR MEUS TALENTOS LADINOS!
TÁ! SEI! CLARO!

ESPERA AÍ! SEM GUARDAS? SEM MONSTROS? SEM ARMADILHAS OU MAGIAS DE PROTEÇÃO?
NENHUM CAÇADOR DE TESOUROS JAMAIS SAIU DESTE TEMPLO, SANDRINHO! NÃO ACHA QUE TEM ALGUMA RAZÃO PARA ISSO?
TALVEZ ALGUMA COISA NESSA ESTÁTUA! ELA PARECE DO TIPO QUE SE LEVANTA E ATACA AVENTUREIROS INCAUTOS!


LEVANTA E ATACA?! PUXA, E VOCÊ DIZ QUE EU SOU ESTRESSADO!
JÁ EXAMINEI! NÃO TEM LÂMINAS, NEM GATILHOS, NEM AGULHAS ENVENENADAS!
AGORA EU MOSTRO PARA O PAPAI QUE POSSO SER UM LADRÃO TÃO BOM QUANTO ELE...
PING!
...FOI!

NIELE, QUE BOCA MALDITA VOCÊ TEM!
EU AVISEI, NÃO FOI?!
SOU UMA MAGA! CONHEÇO ESSAS COISAS! MAS VOCÊ ME ESCUTA? NÃÃÃO!
SAI DA FRENTE, QUE EU VOU TRANSFORMAR ESSE MONSTRO EM GUAXINIM!
EU DISSE... TRANSFORMAR EM GUAXINIM!
FUNCIONA, DROGA!
WWNN!
YIKES!
FZKK!
EEEEEEEEEEEKKKKK!
FZKK!
FZKK!
FZKK!
FZKK!
↑↗→↘↓ (P)(P)(K)
KTOOOM!
MUDEI DE IDÉIA, TÁ?
LEGAL! TÔ LIVRE!
MAS VOCÊ NÃO FALOU QUE IA TRANSFORM...?
O QUE TEM ISSO? SOU MULHER! TENHO ESSE DIREITO!
TUDO BEM! FUNCIONOU ASSIM MESMO!
VOCÊ FERIU BASTANTE O BICHO! AGORA MEU KAILASH PODE ACABAR O SERVIÇO!
VAI, NIELE! DIGA UMA FRASE HERÓICA!

HÃ... TÁ!
SUMA DE NOSSAS VIDAS PARA SEMPRE, CRIATURA INSANA!
CRASH!
CHAMA ISSO DE FRASE HERÓICA?
AH, SEI LÁ! FOI O QUE DISSERAM EM MINHA CIDADE QUANDO FUI EMBORA!
TUC!
OLHA SÓ PRA ELE! COM TODAS AS VINTE PEDRAS JUNTAS, EU PODIA COMPRAR MEU PRÓPRIO REINO!
MAS, EM VEZ DISSO, VAI ENTREGAR PARA SUA QUERIDINHA EM GALRASIA! NÉ, NÉ, NÉ?
GENTE, EU SOU MÁ!
COMO LADRÃO?
CONTINUO ACHANDO ISSO UM JEITO MEIO ESTRANHO DE ORGULHAR A FAMÍLIA!
NÃO ENCHE, NIELE! JÁ FALEI QUE NÃO É NADA DISSO!
EU SÓ QUERO HONRAR O NOME DE MEU PAI!
MAS TUUUDO BEM! EU TOPO A BRINCADEIRA!
VAMOS FAZER DE CONTA QUE ESTAMOS EM UMA "GRANDE MISSÃO", JUNTANDO ESSES RUBIS...
...PARA SUA DRUIDAZINHA QUERIDA!
DE ONDE VOCÊ TIRA ESSAS IDÉIAS?
FIM

DRAGÃO BRASIL APRESENTA:

8

ANO 1 • NÚMERO 8 • R$ 2,80

HOLY avenger

cassaro • awano • reis

TRAMA

LOBO SCANS
SCANS DE QUALIDADE
http://loboscans.cjb.net/

O Elenco

Lisandra
Atormentada por pesadelos, a jovem druida está obcecada em reunir os Rubis da Virtude e ressuscitar o Paladino.

Sandro
Ladrão aventureiro obcecado em reencontrar Lisandra para ajudá-la em sua missão... ou algo mais!

Niele
Poderosa e gostosa maga elfa obcecada em tornar a vida de Sandro divertida. (Quer ele queira ou não...)

Tork
Troglodita anão mercenário, e o único ser masculino deste mundo NÃO obcecado pelos peitões de Niele!

Anne
Irmã pestinha do capitão pirata Jim K, obcecada em tornar um inferno a vida de seu irmãozinho (e de todos a seu redor).

Até Agora...

Em Malpetrim, enquanto salvam Anne de ser sacrificada a um deus maligno, Sandro e Niele encontram mais um Rubi da Virtude. Eles decidem rumar para Galrasia a bordo do navio pirata de Jim K, irmão de Anne.

No mar, Tork e Lisandra são atacados pelo vilão Mestre Arsenal. Lisandra vence as limitações de seu poder e consegue forjar uma armadura de coral, mas isso não é o bastante para vencer. Ela e Tork são abatidos e afundam ao encontro da morte...

PARTE 8

Andando na Prancha

HOLY avenger

Criação
MARCELO CASSARO
ROGERIO SALADINO
J.M.TREVISAN

Roteiro
MARCELO CASSARO

Desenho, Arte-Final, Cores e Capa
ERICA AWANO

Bravado, Capitão Jim K. e Anne criados por
ERICA AWANO

DIRETOR
Ruy Pereira

EDITOR
Marcelo Cassaro

PRODUTOR GRÁFICO
Edson Moraes

CONTATO
Lourdes Maurício

SCANNER
Edilson Gedo • Wagner F. Nunes

DIAGRAMAÇÃO
Dawis Roos • Márcia Braga

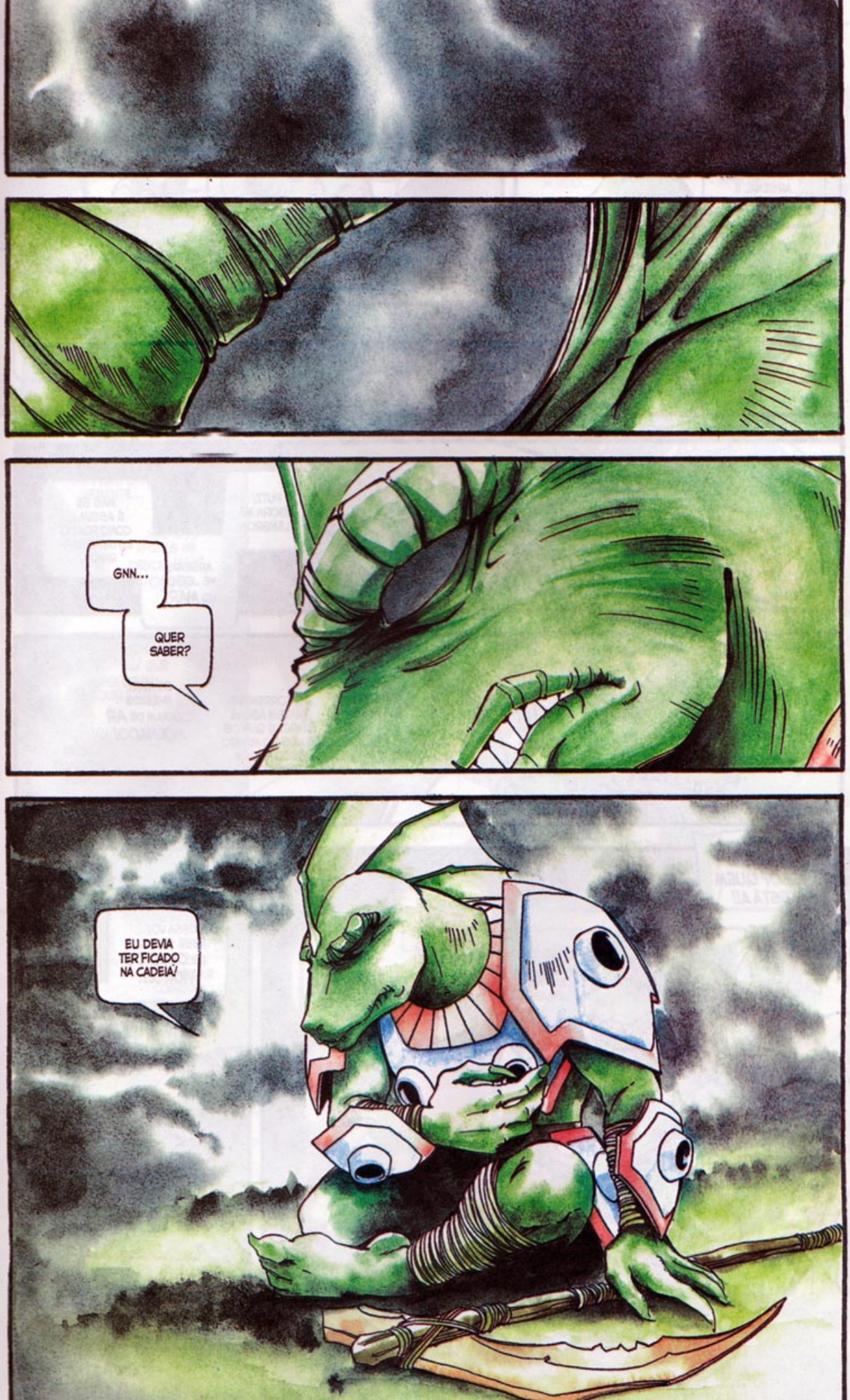
HOLY AVENGER é uma publicação mensal da Trama Editorial Ltda.

Administração, redação, assinaturas e publicidade: R. Comendador Miguel Calfat, 421, 04537-081, SP/SP. Telefax (011) 3849-2266. dragaobrasil@uol.com.br

Distribuição exclusiva para todo o Brasil: Fernando Chinaglia S/A.

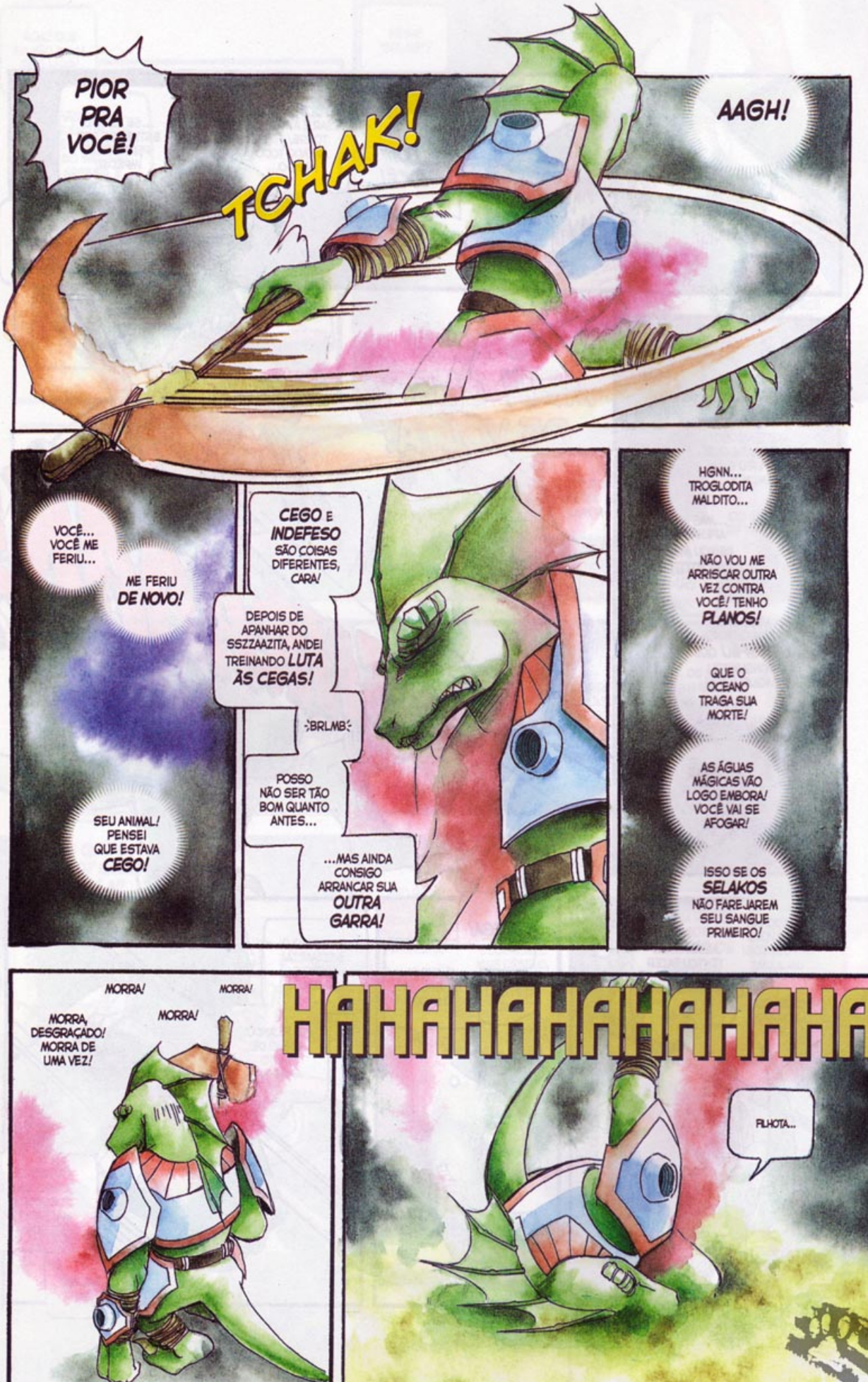
Impressão e acabamento: Cunha Facchini

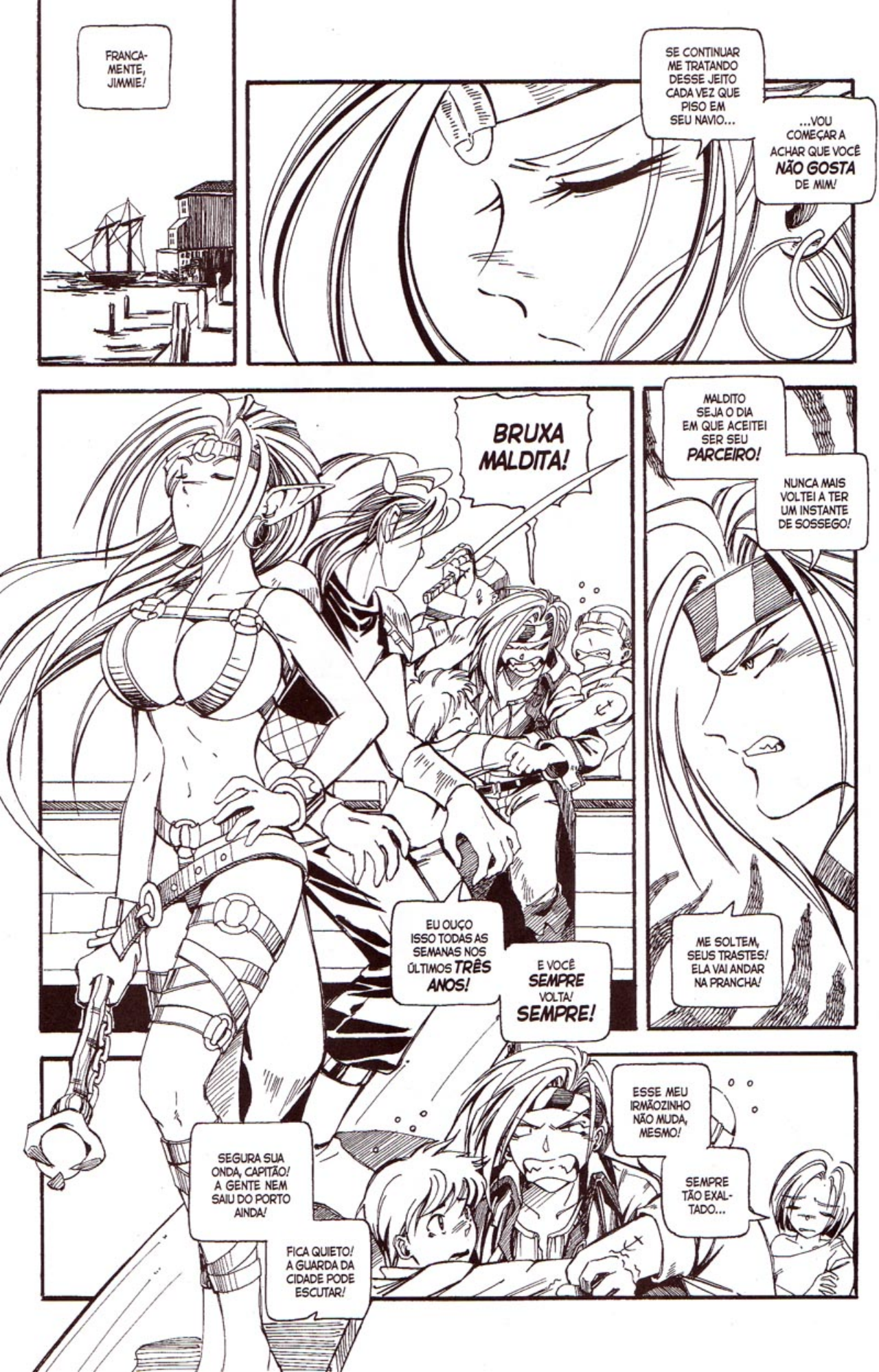
AD&D™ TSR Inc. GURPS™ Steve Jackson Games Inc. 3D&T™ Trama Editorial Ltda.

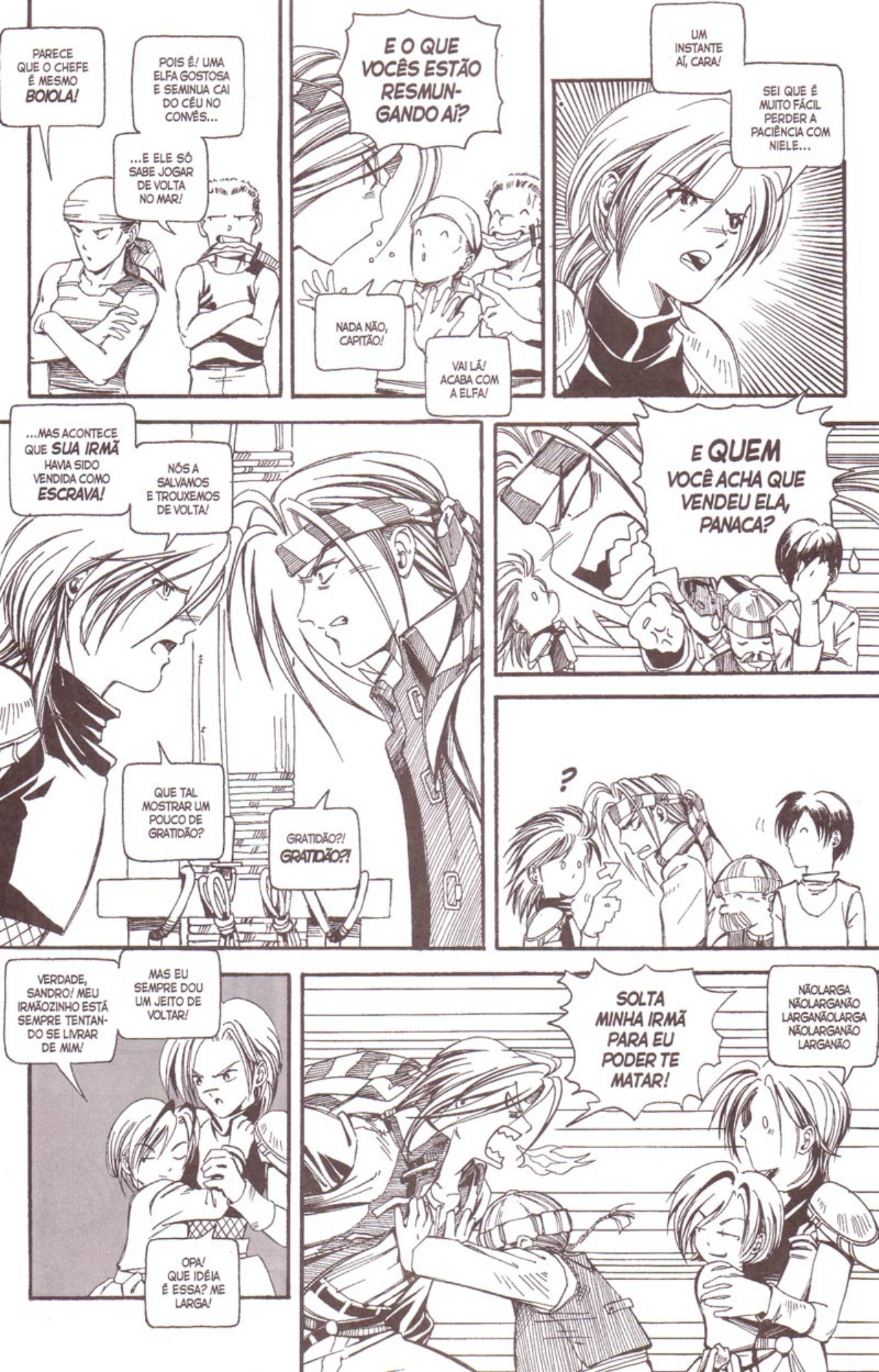

GNN...
QUER SABER?
EU DEVIA TER FICADO NA CADEIA!

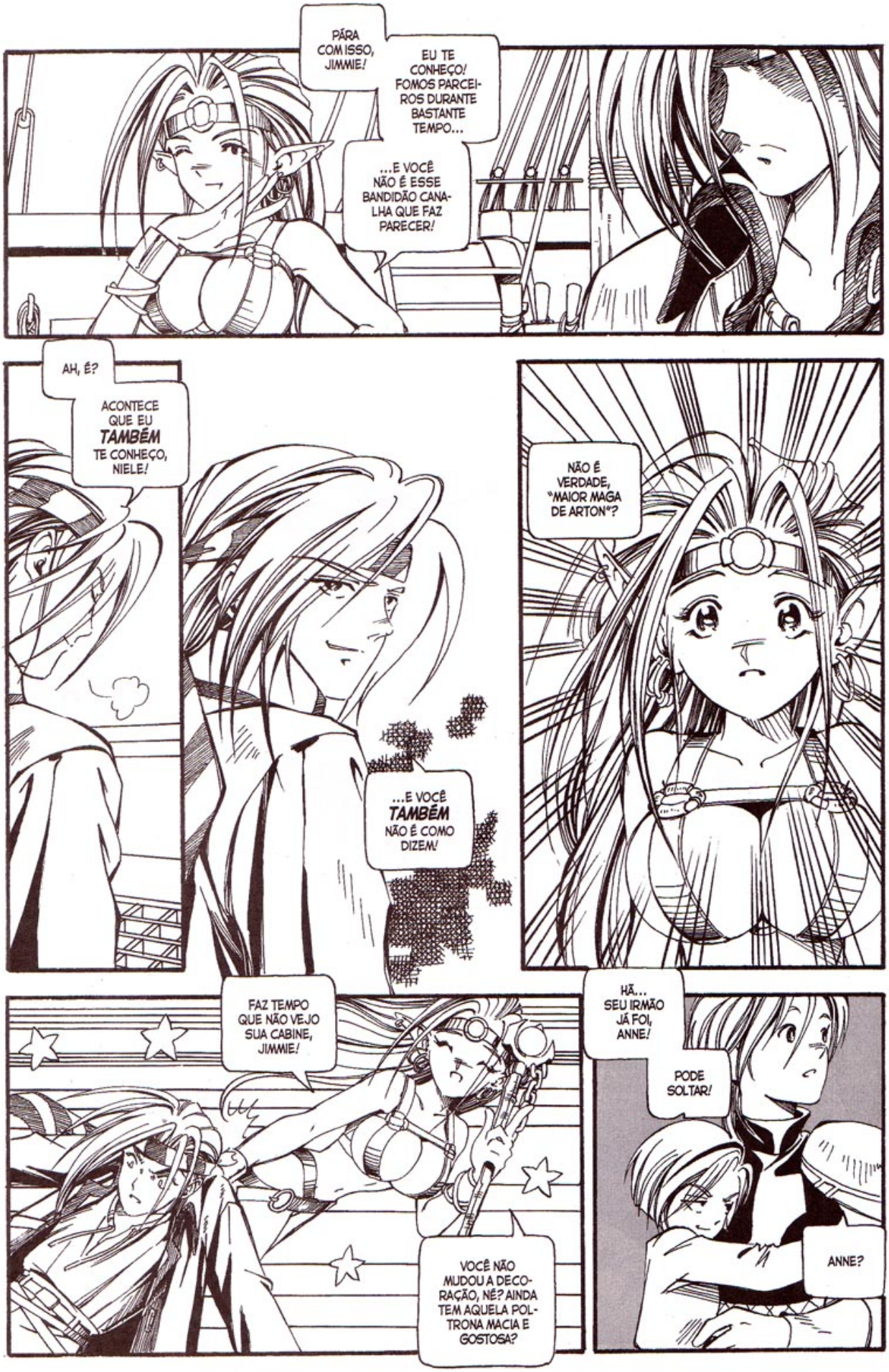
ACHO QUE EU NÃO DEVIA RECLAMAR!
NÃO É QUALQUER UM QUE LEVA PORRADA DO MESTRE ARSENAL E SOBREVIVE!
:BRLMB:
HEIM? "BRLMB"?
CADÊ O "HUNC" DE SEMPRE?
POR QUE O AR PARECE TÃO FRIO E... SALGADO?
PUTZ! AGORA ME LEMBRO!
ARSENAL ME JOGOU NO MAR!
MAS SE É ASSIM... COMO POSSO ESTAR RESPIRANDO?
ISSO ACONTECE ÀS VEZES!
AS CORRENTES TRAZEM ÁGUAS MÁGICAS QUE OS SERES DO MUNDO SECO PODEM RESPIRAR!
OS MARINHEIROS CHAMAM DE AR MOLHADO!
NOME ESTÚPIDO, NÃO?
O QUE É ISSO? QUEM ESTÁ AÍ!
DIZ QUEM É, CARA!
NÃO PODE ME VER, TORK? QUE DELICIOSO PRESENTE!
A CRIATURA CUJA MORTE MAIS DESEJO, INDEFESA BEM DIANTE DE MIM!
O GRANDE OCEANO DEVE ESTAR SATISFEITO COMIGO!
ESSA VOZ... ESSE SOTAQUE DE CACO DE VIDRO...
CONHEÇO ESSA VOZ... MAS...
TÁ DE SACANAGEM! NÃO PODE SER!

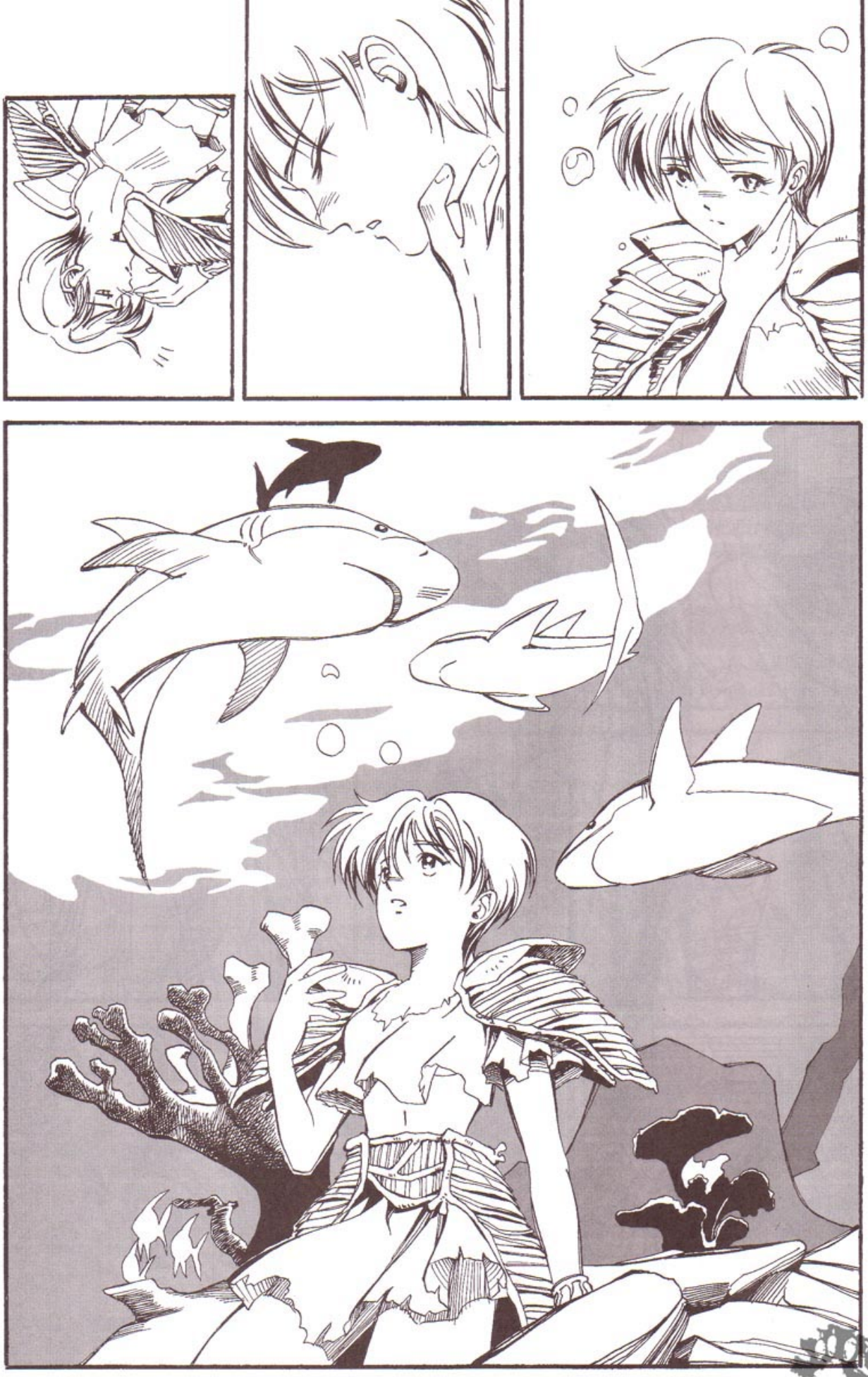
FOI VOCÊ!
VOCÊ SAIU DO MAR E ATACOU A TORRE! TERIA MATADO TODO MUNDO...
...SE EU NÃO ESTIVESSE POR PERTO PARA IMPEDIR!
:BRLMB:
E EU MATEI VOCÊ!
ISSO É MEU! QUERO DE VOLTA!
SHRAAAK!
NÃO SEJA PRETENSIOSO! É VERDADE QUE ME FERIU GRAVEMENTE...
...MAS ISSO APENAS ME DEIXOU MAIS FORTE!
VEJO QUE AINDA OSTENTA O TROFÉU QUE CONQUISTOU NAQUELE DIA!
VOU ADORAR FAZER VOCÊ EM PEDAÇOS! UM A UM!
ASSIM COMO TENTOU FAZER COMIGO!
CHEGA!
JÁ CHEGA, TÁ? ENCHEU O SACO!
PRIMEIRO O SSZZAAZITA! DEPOIS ARSENAL!
TÔ FICANDO CHEIO DE TANTO APANHAR!
AGORA EU QUERO MAIS É DESCER O MACHADO EM ALGUÉM!
:BRLMB:

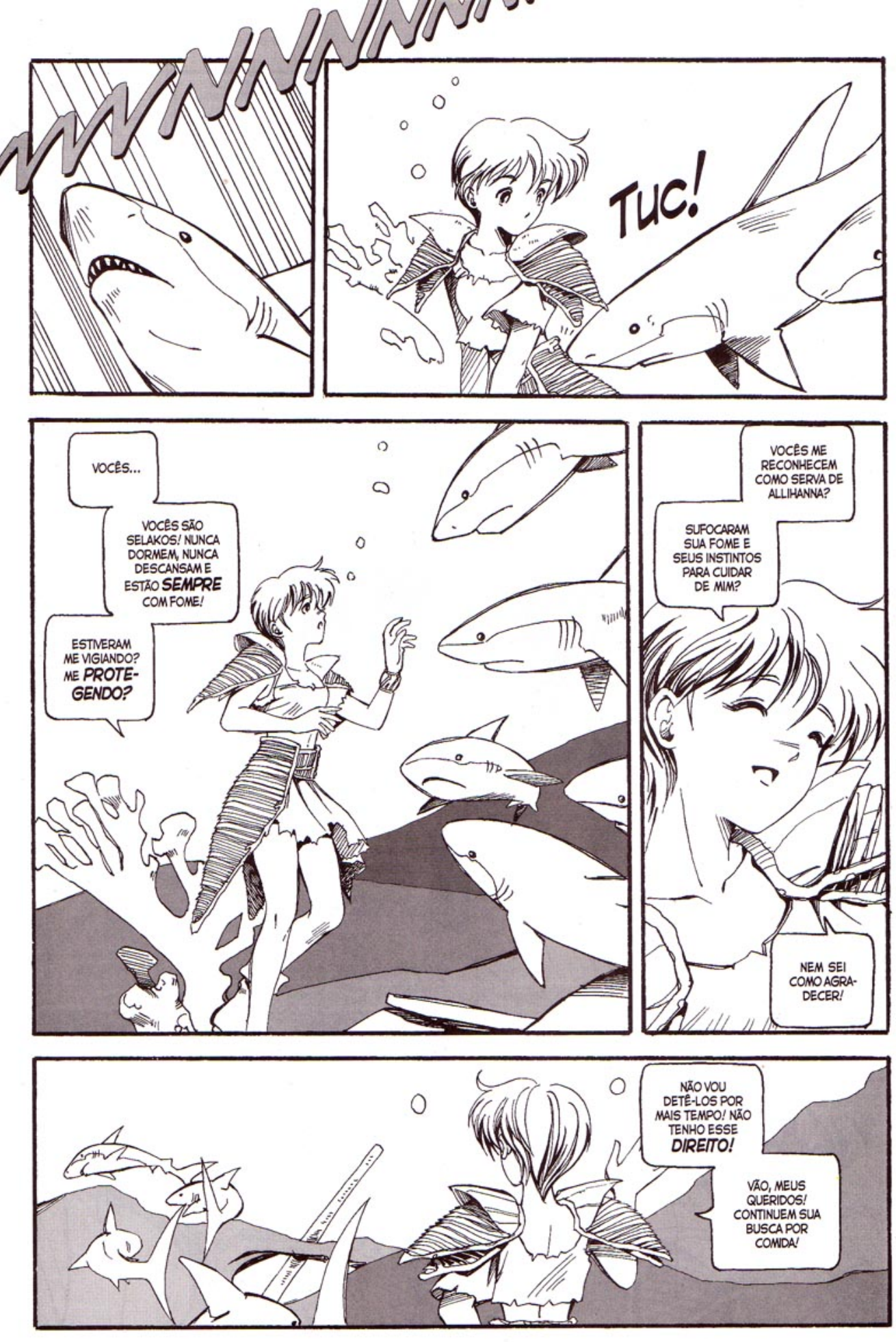

PIOR PRA VOCÊ!
TCHAK!
AAGH!
VOCÊ... VOCÊ ME FERIU...
ME FERIU DE NOVO!
SEU ANIMAL! PENSEI QUE ESTAVA CEGO!
CEGO E INDEFESO SÃO COISAS DIFERENTES, CARA!
DEPOIS DE APANHAR DO SSZZAAZITA, ANDEI TREINANDO LUTA ÀS CEGAS!
:BRLMB:
POSSO NÃO SER TÃO BOM QUANTO ANTES...
...MAS AINDA CONSIGO ARRANCAR SUA OUTRA GARRA!
HGNN... TROGLODITA MALDITO...
NÃO VOU ME ARRISCAR OUTRA VEZ CONTRA VOCÊ! TENHO PLANOS!
QUE O OCEANO TRAGA SUA MORTE!
AS ÁGUAS MÁGICAS VÃO LOGO EMBORA! VOCÊ VAI SE AFOGAR!
ISSO SE OS SELAKOS NÃO FAREJAREM SEU SANGUE PRIMEIRO!
MORRA!
MORRA!
MORRA!
MORRA, DESGRAÇADO! MORRA DE UMA VEZ!
HAHAHAHAHAHAHA
FILHOTA...

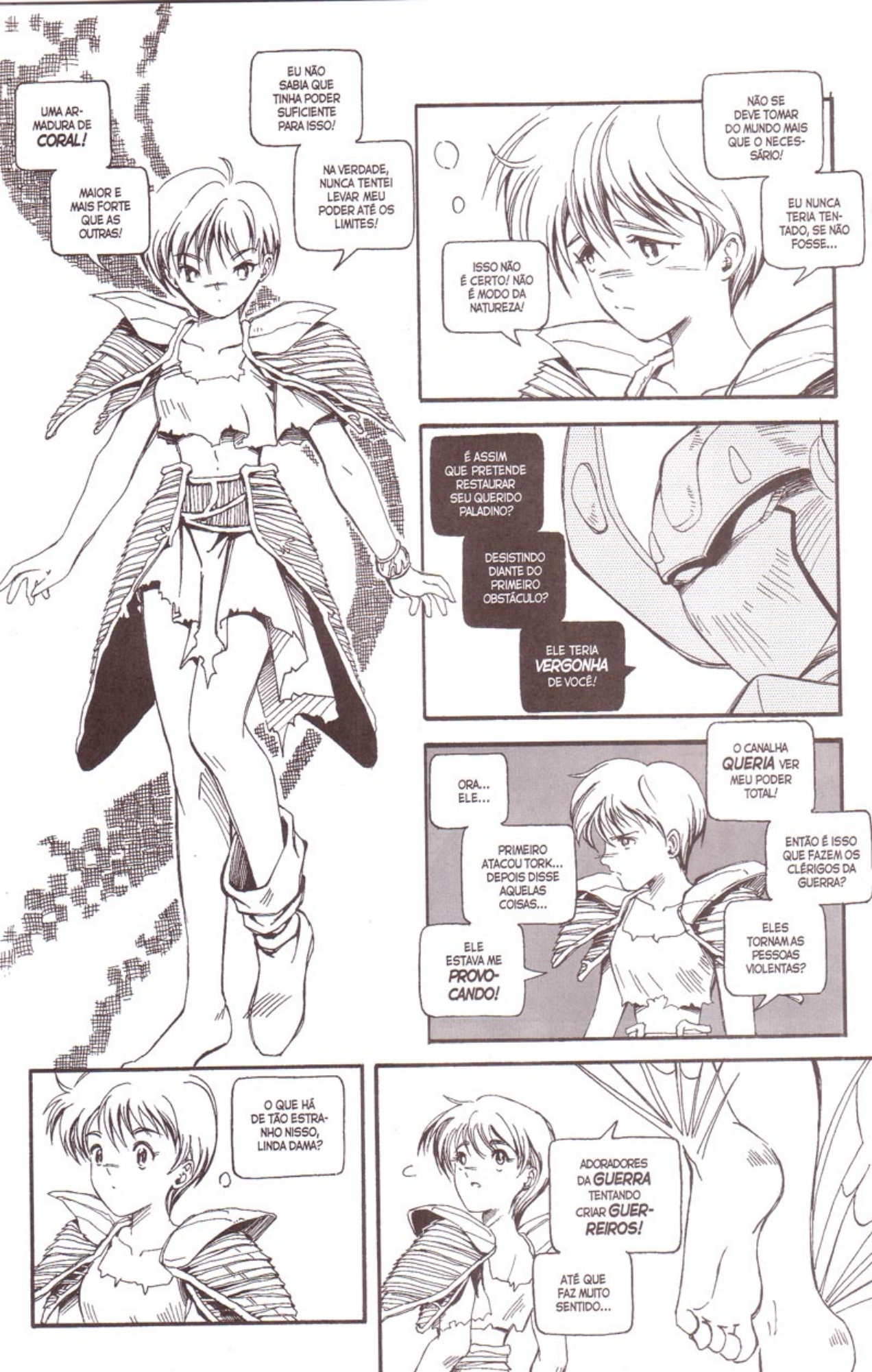

FRANCAMENTE, JIMMIE!
SE CONTINUAR ME TRATANDO DESSE JEITO CADA VEZ QUE PISO EM SEU NAVIO...
...VOU COMEÇAR A ACHAR QUE VOCÊ NÃO GOSTA DE MIM!
BRUXA MALDITA!
MALDITO SEJA O DIA EM QUE ACEITEI SER SEU PARCEIRO!
NUNCA MAIS VOLTEI A TER UM INSTANTE DE SOSSEGO!
ME SOLTEM, SEUS TRASTES! ELA VAI ANDAR NA PRANCHA!
EU OUÇO ISSO TODAS AS SEMANAS NOS ÚLTIMOS TRÊS ANOS!
E VOCÊ SEMPRE VOLTA! SEMPRE!
ESSE MEU IRMÃOZINHO NÃO MUDA, MESMO!
SEMPRE TÃO EXALTADO...
SEGURA SUA ONDA, CAPITÃO! A GENTE NEM SAIU DO PORTO AINDA!
FICA QUIETO! A GUARDA DA CIDADE PODE ESCUTAR!

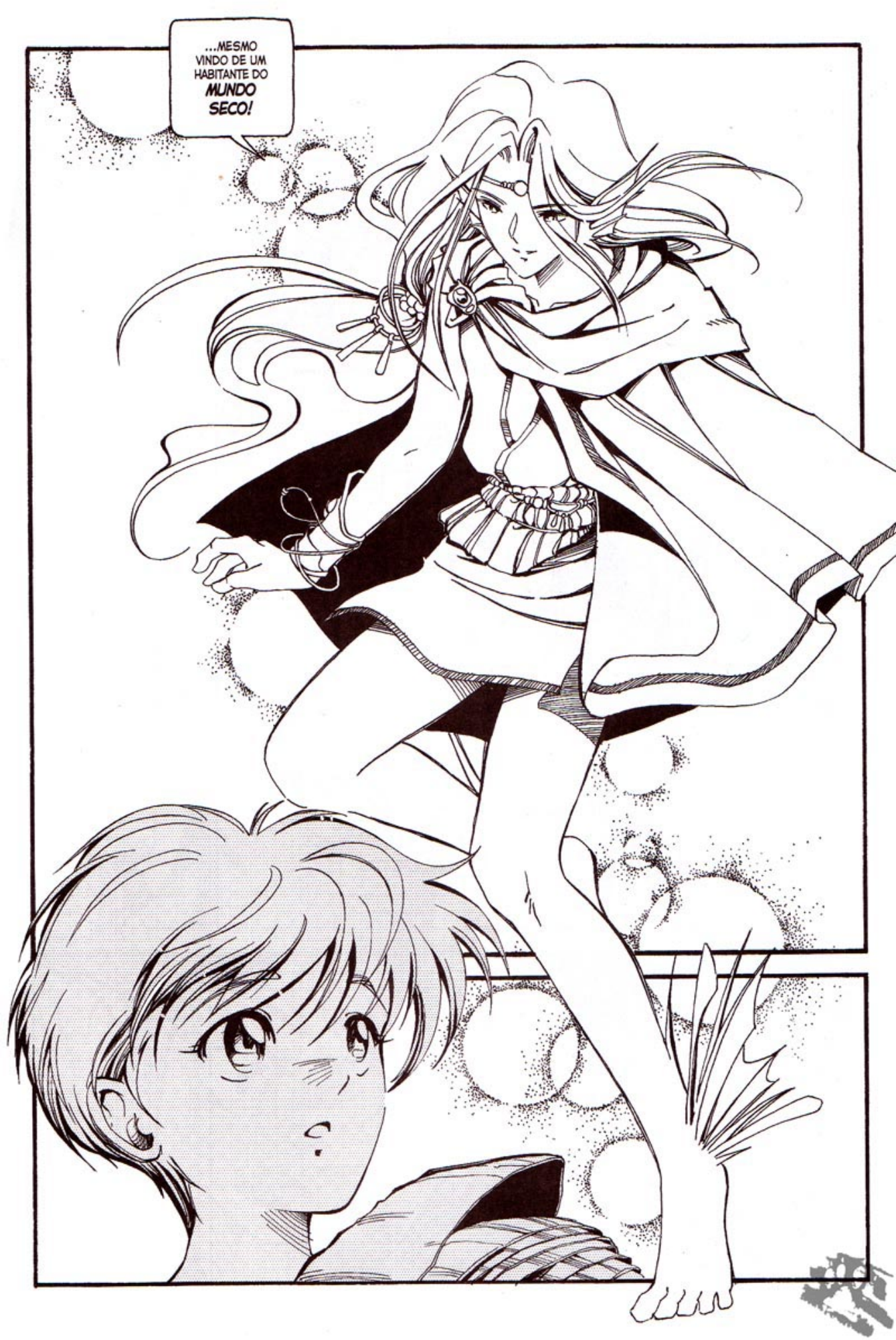

PARECE QUE O CHEFE É MESMO BOIOLA!
POIS É! UMA ELFA GOSTOSA E SEMINUA CAI DO CÉU NO CONVÉS...
...E ELE SÓ SABE JOGAR DE VOLTA NO MAR!
E O QUE VOCÊS ESTÃO RESMUNGANDO AÍ?
NADA NÃO, CAPITÃO!
VAI LÁ! ACABA COM A ELFA!
UM INSTANTE AÍ, CARA!
SEI QUE É MUITO FÁCIL PERDER A PACIÊNCIA COM NIELE...
...MAS ACONTECE QUE SUA IRMÃ HAVIA SIDO VENDIDA COMO ESCRAVA!
NÓS A SALVAMOS E TROUXEMOS DE VOLTA!
QUE TAL MOSTRAR UM POUCO DE GRATIDÃO?
GRATIDÃO?! GRATIDÃO?!
E QUEM VOCÊ ACHA QUE VENDEU ELA, PANACA?
?
VERDADE, SANDRO! MEU IRMÃOZINHO ESTÁ SEMPRE TENTANDO SE LIVRAR DE MIM!
MAS EU SEMPRE DOU UM JEITO DE VOLTAR!
OPA! QUE IDÉIA É ESSA? ME LARGA!
SOLTA MINHA IRMÃ PARA EU PODER TE MATAR!
NÃOLARGA NÃOLARGANÃO LARGANÃOLARGA NÃOLARGANÃO LARGANÃO

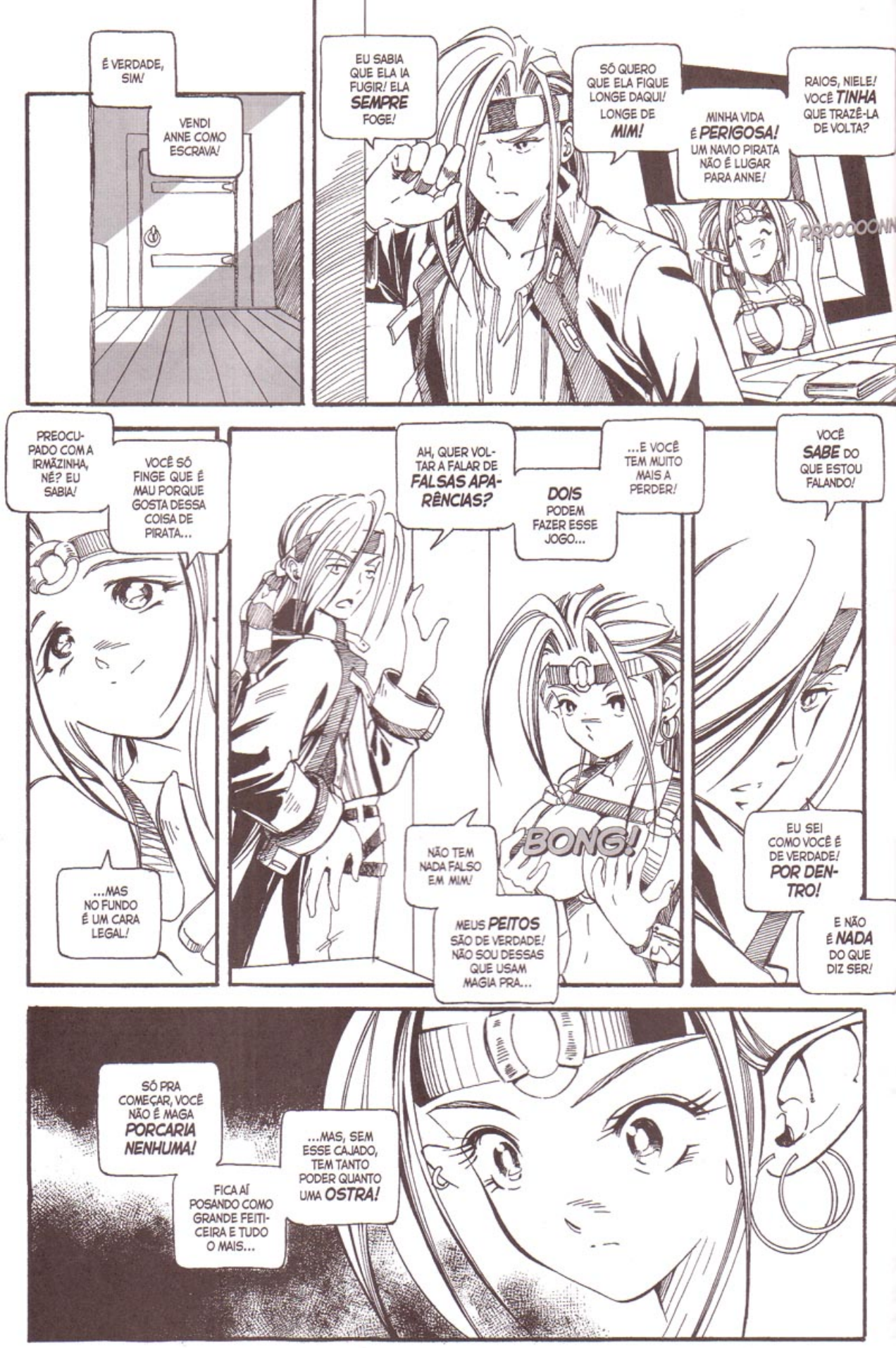

PÁRA COM ISSO, JIMMIE!
EU TE CONHEÇO! FOMOS PARCEIROS DURANTE BASTANTE TEMPO...
...E VOCÊ NÃO É ESSE BANDIDÃO CANALHA QUE FAZ PARECER!
AH, É?
ACONTECE QUE EU TAMBÉM TE CONHEÇO, NIELE!
...E VOCÊ TAMBÉM NÃO É COMO DIZEM!
NÃO É VERDADE, "MAIOR MAGA DE ARTON"?
FAZ TEMPO QUE NÃO VEJO SUA CABINE, JIMMIE!
VOCÊ NÃO MUDOU A DECORAÇÃO, NÉ? AINDA TEM AQUELA POLTRONA MACIA E GOSTOSA?
HÃ... SEU IRMÃO JÁ FOI, ANNE!
PODE SOLTAR!
ANNE?

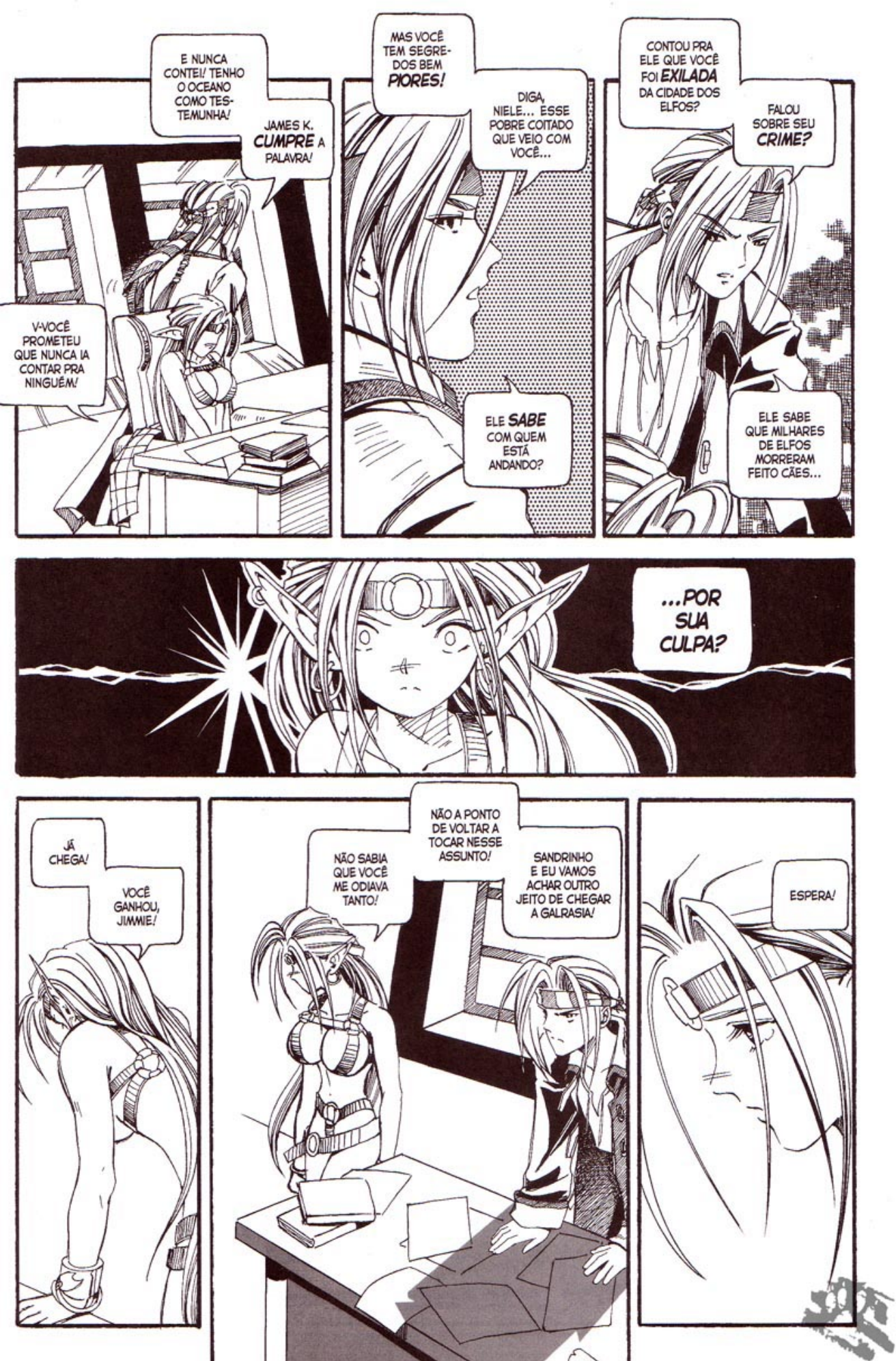


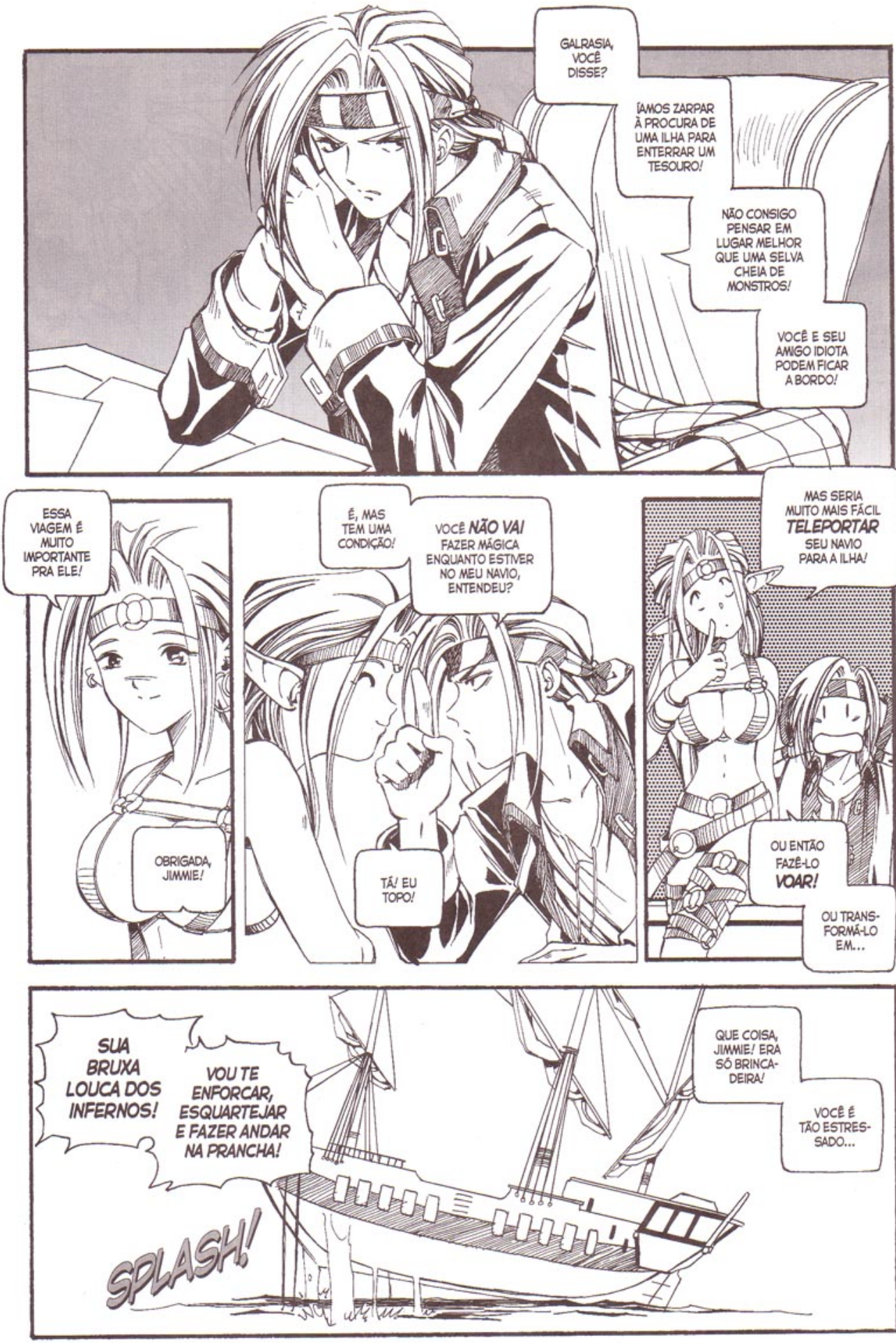

WWWNNNN!
TUC!
VOCÊS...
VOCÊS SÃO SELAKOS! NUNCA DORMEM, NUNCA DESCANSAM E ESTÃO SEMPRE COM FOME!
ESTIVERAM ME VIGIANDO? ME PROTEGENDO?
VOCÊS ME RECONHECEM COMO SERVA DE ALLIHANNA?
SUFOCARAM SUA FOME E SEUS INSTINTOS PARA CUIDAR DE MIM?
NEM SEI COMO AGRADECER!
NÃO VOU DETÊ-LOS POR MAIS TEMPO! NÃO TENHO ESSE DIREITO!
VÃO, MEUS QUERIDOS! CONTINUEM SUA BUSCA POR COMIDA!

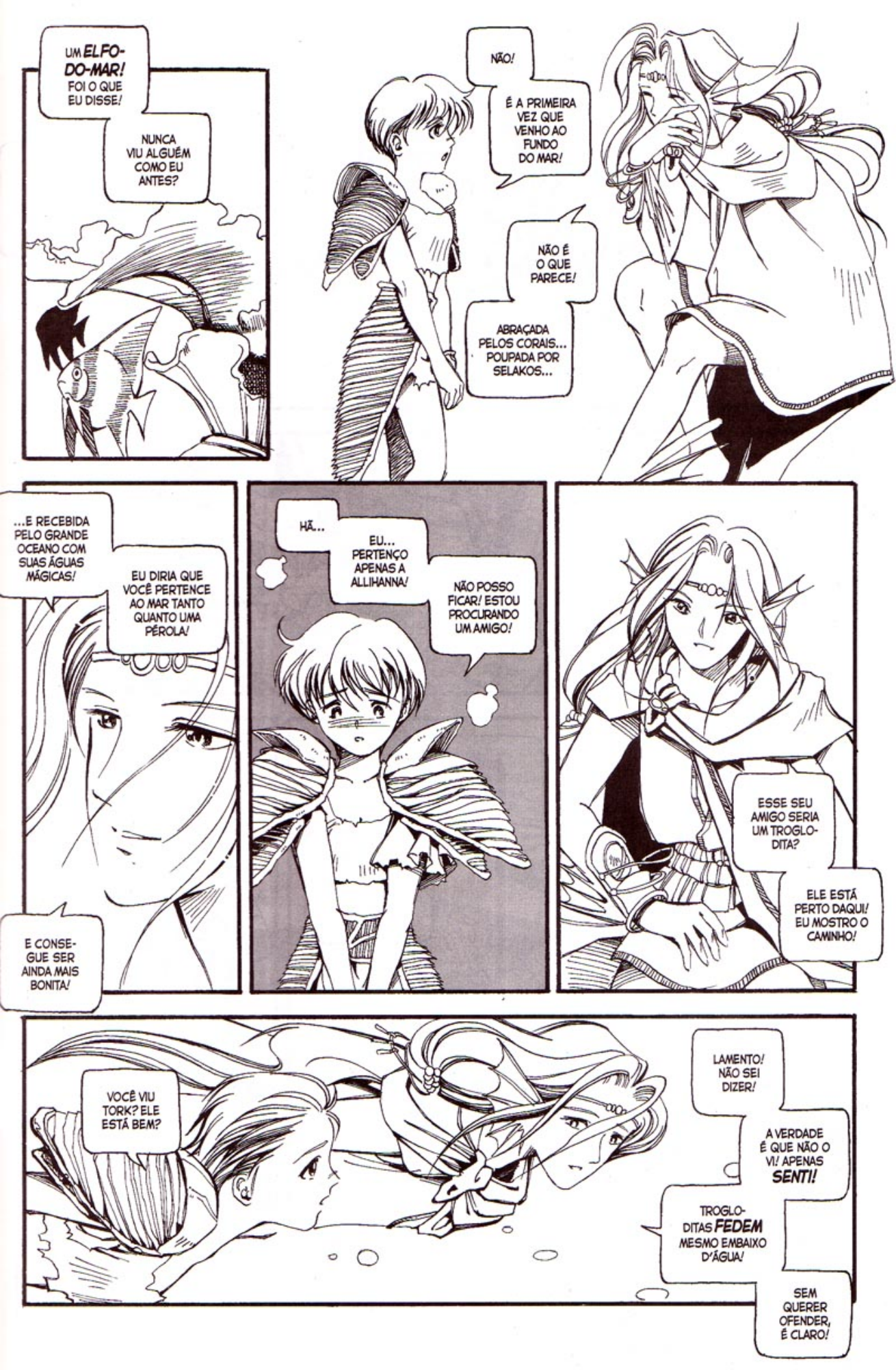

UMA ARMADURA DE CORAL!
MAIOR E MAIS FORTE QUE AS OUTRAS!
EU NÃO SABIA QUE TINHA PODER SUFICIENTE PARA ISSO!
NA VERDADE, NUNCA TENTEI LEVAR MEU PODER ATÉ OS LIMITES!
NÃO SE DEVE TOMAR DO MUNDO MAIS QUE O NECESSÁRIO!
EU NUNCA TERIA TENTADO, SE NÃO FOSSE...
ISSO NÃO É CERTO! NÃO É MODO DA NATUREZA!
É ASSIM QUE PRETENDE RESTAURAR SEU QUERIDO PALADINO?
DESISTINDO DIANTE DO PRIMEIRO OBSTÁCULO?
ELE TERIA VERGONHA DE VOCÊ!
ORA... ELE...
PRIMEIRO ATACOU TORK... DEPOIS DISSE AQUELAS COISAS...
ELE ESTAVA ME PROVOCANDO!
O CANALHA QUERIA VER MEU PODER TOTAL!
ENTÃO É ISSO QUE FAZEM OS CLÉRIGOS DA GUERRA?
ELES TORNAM AS PESSOAS VIOLENTAS?
O QUE HÁ DE TÃO ESTRANHO NISSO, LINDA DAMA?
ADORADORES DA GUERRA TENTANDO CRIAR GUERREIROS!
ATÉ QUE FAZ MUITO SENTIDO...

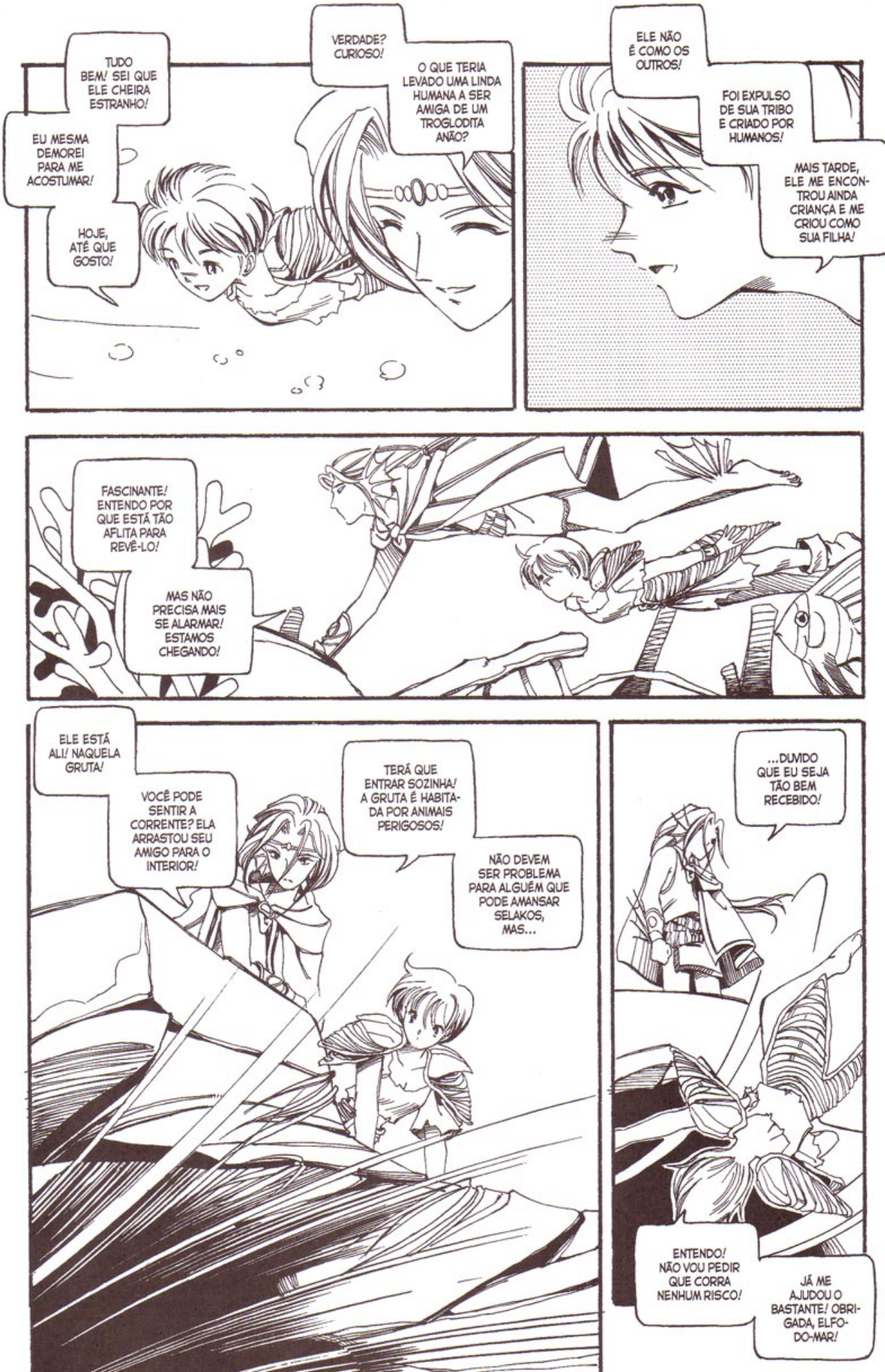

...MESMO VINDO DE UM HABITANTE DO MUNDO SECO!

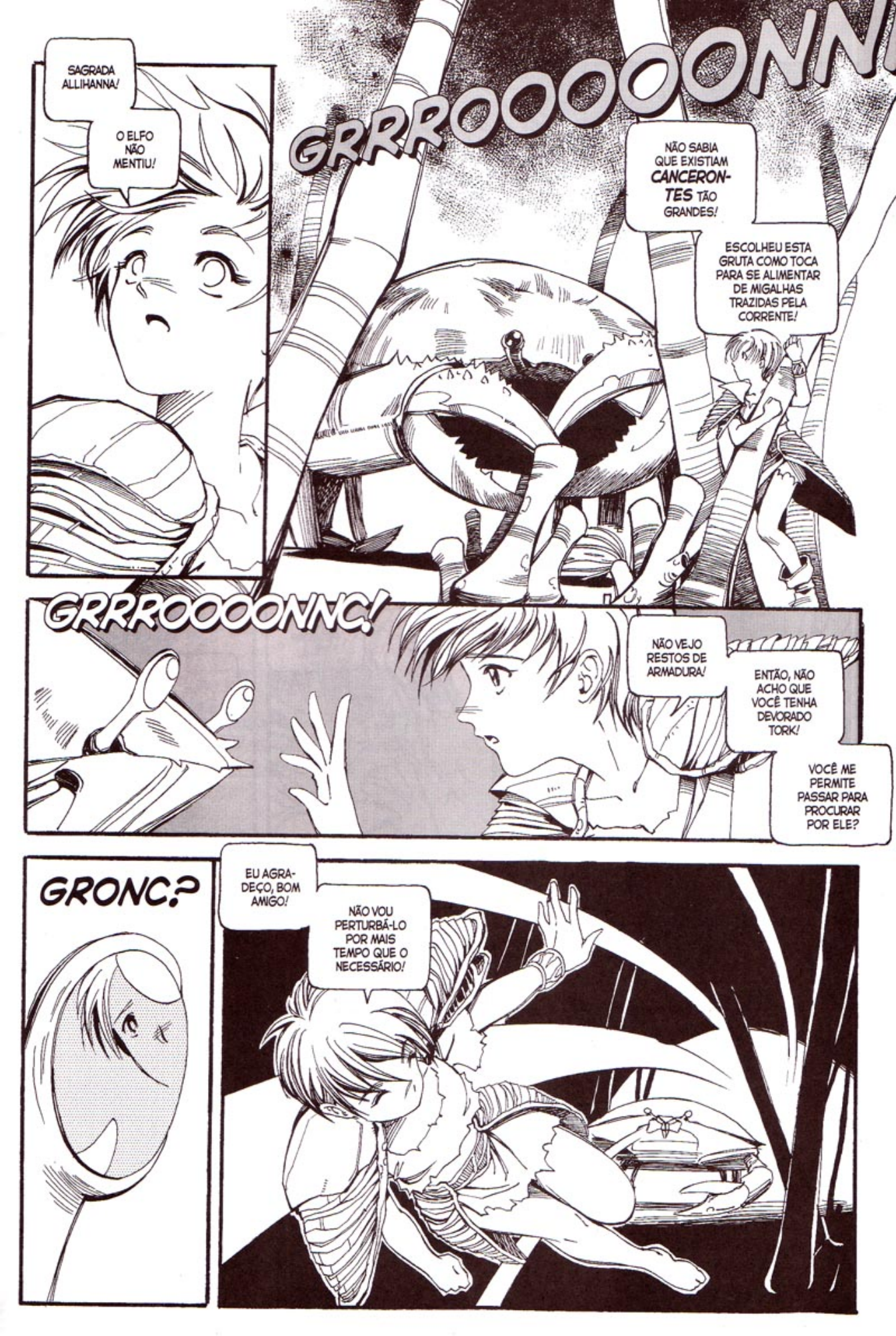

É VERDADE, SIM!
VENDI ANNE COMO ESCRAVA!
EU SABIA QUE ELA IA FUGIR! ELA SEMPRE FOGE!
SÓ QUERO QUE ELA FIQUE LONGE DAQUI! LONGE DE MIM!
MINHA VIDA É PERIGOSA! UM NAVIO PIRATA NÃO É LUGAR PARA ANNE!
RAIOS, NIELE! VOCÊ TINHA QUE TRAZÊ-LA DE VOLTA?
RRROOOONN
PREOCUPADO COM A IRMÃZINHA, NÉ? EU SABIA!
VOCÊ SÓ FINGE QUE É MAU PORQUE GOSTA DESSA COISA DE PIRATA...
...MAS NO FUNDO É UM CARA LEGAL!
AH, QUER VOLTAR A FALAR DE FALSAS APARÊNCIAS?
DOIS PODEM FAZER ESSE JOGO...
...E VOCÊ TEM MUITO MAIS A PERDER!
NÃO TEM NADA FALSO EM MIM!
BONG!
MEUS PEITOS SÃO DE VERDADE! NÃO SOU DESSAS QUE USAM MAGIA PRA...
VOCÊ SABE DO QUE ESTOU FALANDO!
EU SEI COMO VOCÊ É DE VERDADE! POR DENTRO!
E NÃO É NADA DO QUE DIZ SER!
SÓ PRA COMEÇAR, VOCÊ NÃO É MAGA PORCARIA NENHUMA!
FICA AÍ POSANDO COMO GRANDE FEITICEIRA E TUDO O MAIS...
...MAS, SEM ESSE CAJADO, TEM TANTO PODER QUANTO UMA OSTRA!

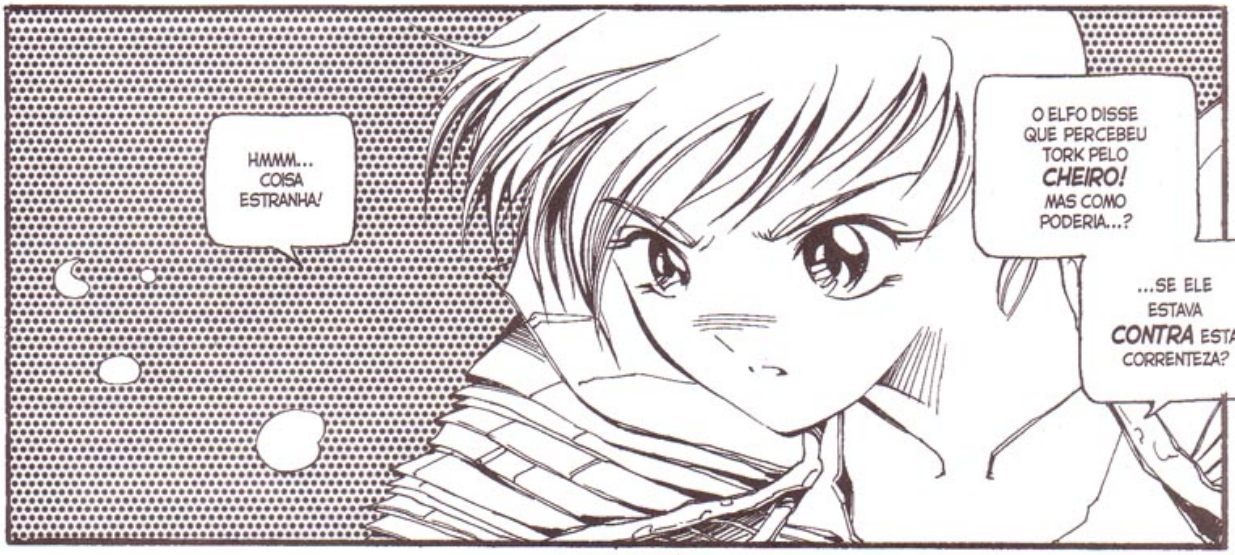

E NUNCA CONTEI! TENHO O OCEANO COMO TESTEMUNHA!
JAMES K. CUMPRE A PALAVRA!
V-VOCÊ PROMETEU QUE NUNCA IA CONTAR PRA NINGUÉM!
MAS VOCÊ TEM SEGREDOS BEM PIORES!
DIGA, NIELE... ESSE POBRE COITADO QUE VEIO COM VOCÊ...
ELE SABE COM QUEM ESTÁ ANDANDO?
CONTOU PRA ELE QUE VOCÊ FOI EXILADA DA CIDADE DOS ELFOS?
FALOU SOBRE SEU CRIME?
ELE SABE QUE MILHARES DE ELFOS MORRERAM FEITO CÃES...
...POR SUA CULPA?
JÁ CHEGA!
VOCÊ GANHOU, JIMMIE!
NÃO SABIA QUE VOCÊ ME ODIAVA TANTO!
NÃO A PONTO DE VOLTAR A TOCAR NESSE ASSUNTO!
SANDRINHO E EU VAMOS ACHAR OUTRO JEITO DE CHEGAR A GALRASIA!
ESPERA!


GALRASIA, VOCÊ DISSE?
IAMOS ZARPAR À PROCURA DE UMA ILHA PARA ENTERRAR UM TESOURO!
NÃO CONSIGO PENSAR EM LUGAR MELHOR QUE UMA SELVA CHEIA DE MONSTROS!
VOCÊ E SEU AMIGO IDIOTA PODEM FICAR A BORDO!
ESSA VIAGEM É MUITO IMPORTANTE PRA ELE!
OBRIGADA, JIMMIE!
É, MAS TEM UMA CONDIÇÃO!
VOCÊ NÃO VAI FAZER MÁGICA ENQUANTO ESTIVER NO MEU NAVIO, ENTENDEU?
TÁ! EU TOPO!
MAS SERIA MUITO MAIS FÁCIL TELEPORTAR SEU NAVIO PARA A ILHA!
OU ENTÃO FAZÊ-LO VOAR!
OU TRANSFORMÁ-LO EM...
SUA BRUXA LOUCA DOS INFERNOS!
VOU TE ENFORCAR, ESQUARTEJAR E FAZER ANDAR NA PRANCHA!
SPLASH!
QUE COISA, JIMMIE! ERA SÓ BRINCADEIRA!
VOCÊ É TÃO ESTRESSADO...


UM ELFO-DO-MAR! FOI O QUE EU DISSE!
NUNCA VIU ALGUÉM COMO EU ANTES?
NÃO!
É A PRIMEIRA VEZ QUE VENHO AO FUNDO DO MAR!
NÃO É O QUE PARECE!
ABRAÇADA PELOS CORAIS... POUPADA POR SELAKOS...
...E RECEBIDA PELO GRANDE OCEANO COM SUAS ÁGUAS MÁGICAS!
EU DIRIA QUE VOCÊ PERTENCE AO MAR TANTO QUANTO UMA PÉROLA!
E CONSEGUE SER AINDA MAIS BONITA!
HÃ...
EU... PERTENÇO APENAS A ALLIHANNA!
NÃO POSSO FICAR! ESTOU PROCURANDO UM AMIGO!
ESSE SEU AMIGO SERIA UM TROGLODITA?
ELE ESTÁ PERTO DAQUI! EU MOSTRO O CAMINHO!
VOCÊ VIU TORK? ELE ESTÁ BEM?
LAMENTO! NÃO SEI DIZER!
A VERDADE É QUE NÃO O VI! APENAS SENTI!
TROGLODITAS FEDEM MESMO EMBAIXO D'ÁGUA!
SEM QUERER OFENDER, É CLARO!


TUDO BEM! SEI QUE ELE CHEIRA ESTRANHO!
EU MESMA DEMOREI PARA ME ACOSTUMAR!
HOJE, ATÉ QUE GOSTO!
VERDADE? CURIOSO!
O QUE TERIA LEVADO UMA LINDA HUMANA A SER AMIGA DE UM TROGLODITA ANÃO?
ELE NÃO É COMO OS OUTROS!
FOI EXPULSO DE SUA TRIBO E CRIADO POR HUMANOS!
MAIS TARDE, ELE ME ENCONTROU AINDA CRIANÇA E ME CRIOU COMO SUA FILHA!
FASCINANTE! ENTENDO POR QUE ESTÁ TÃO AFLITA PARA REVÊ-LO!
MAS NÃO PRECISA MAIS SE ALARMAR! ESTAMOS CHEGANDO!
ELE ESTÁ ALI! NAQUELA GRUTA!
VOCÊ PODE SENTIR A CORRENTE? ELA ARRASTOU SEU AMIGO PARA O INTERIOR!
TERÁ QUE ENTRAR SOZINHA! A GRUTA É HABITADA POR ANIMAIS PERIGOSOS!
NÃO DEVEM SER PROBLEMA PARA ALGUÉM QUE PODE AMANSAR SELAKOS, MAS...
...DUVIDO QUE EU SEJA TÃO BEM RECEBIDO!
ENTENDO! NÃO VOU PEDIR QUE CORRA NENHUM RISCO!
JÁ ME AJUDOU O BASTANTE! OBRIGADA, ELFO-DO-MAR!

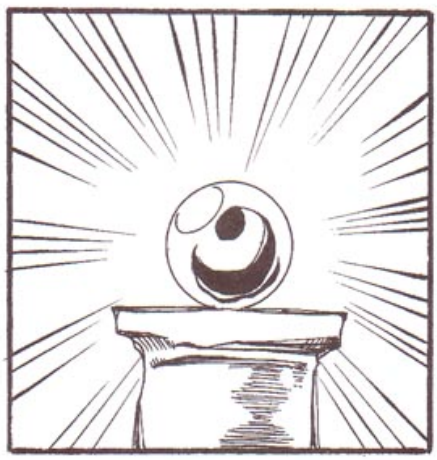

SAGRADA ALLIHANNA!
O ELFO NÃO MENTIU!
GRRROOOOONN
NÃO SABIA QUE EXISTIAM CANCERONTES TÃO GRANDES!
ESCOLHEU ESTA GRUTA COMO TOCA PARA SE ALIMENTAR DE MIGALHAS TRAZIDAS PELA CORRENTE!
GRRROOOOONNC!
NÃO VEJO RESTOS DE ARMADURA!
ENTÃO, NÃO ACHO QUE VOCÊ TENHA DEVORADO TORK!
VOCÊ ME PERMITE PASSAR PARA PROCURAR POR ELE?
GRONC?
EU AGRADEÇO, BOM AMIGO!
NÃO VOU PERTURBÁ-LO POR MAIS TEMPO QUE O NECESSÁRIO!


HMMM... COISA ESTRANHA!
O ELFO DISSE QUE PERCEBEU TORK PELO CHEIRO! MAS COMO PODERIA...?
...SE ELE ESTAVA CONTRA ESTA CORRENTEZA?

NÃO!
SEM SAÍDA!
COMO SUSPEITEI! ELE NÃO ESTÁ AQUI!

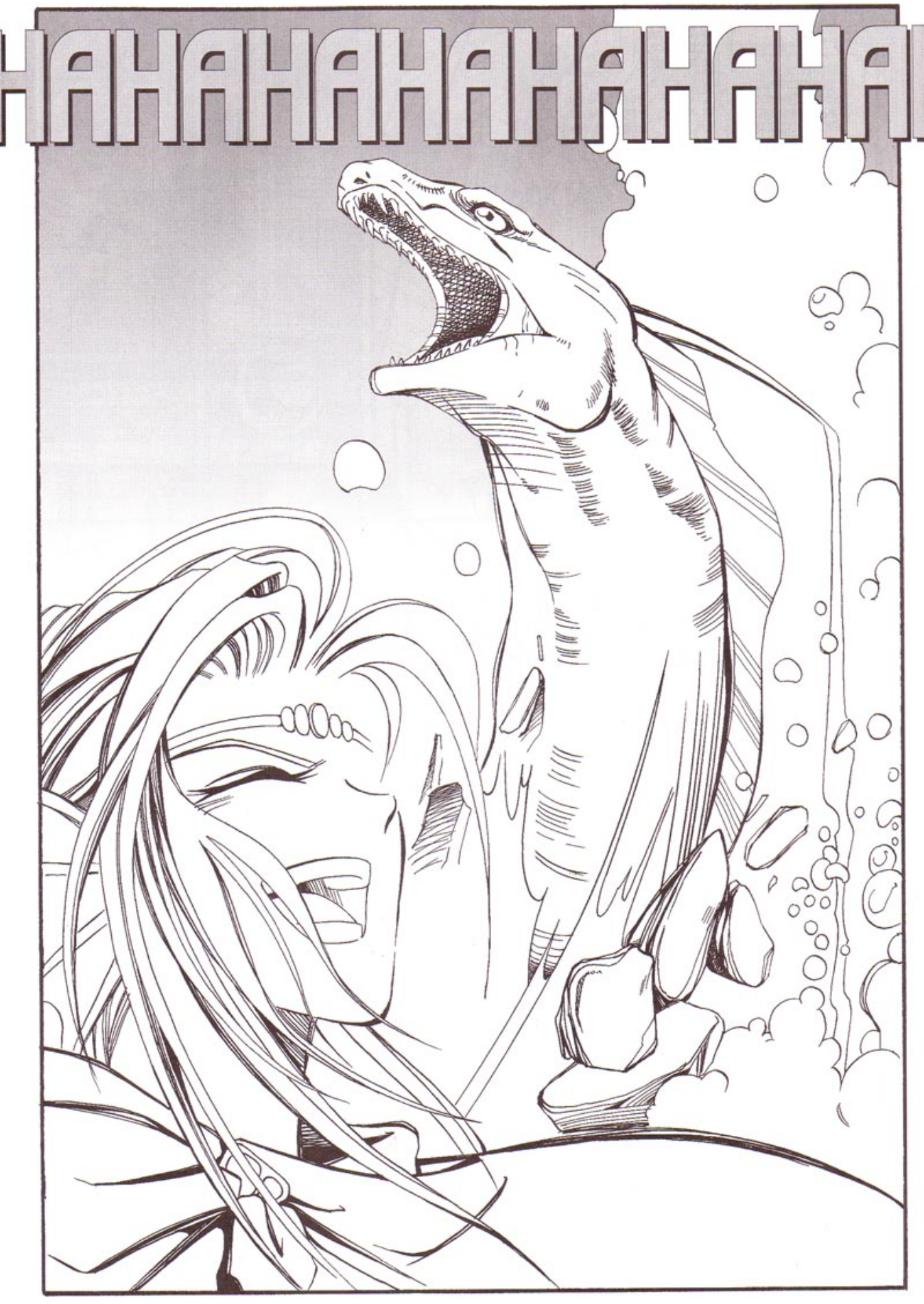
O ELFO ESTAVA ENGANADO!
DROGA, TORK! ONDE VOCÊ FOI PARAR?
NUNCA VOU ME PERDOAR SE...

SE...



UM RUBI DA VIRTUDE?
AQUI?!

OBRIGADA, ALLIHANNA! OBRIGADA, DEUSES!
OS DEUSES ESTÃO GUIANDO MEUS PASSOS! NÃO VEJO OUTRA EXPLICAÇÃO!
ESTOU MAIS PRÓXIMA DE CUMPRIR MINHA MISSÃO SAGRADA!
OS DEUSES ESTÃO COMIGO!
AGORA TENHO CERTEZA DE QUE VOU ENCONTRAR TORK!
TALVEZ AQUELE ELFO-DO-MAR TÃO GENTIL CONCORDE EM...
:CLIC:
O ELFO DISSE QUE NUNCA VIU TORK!
COMO PODERIA SABER QUE ELE É ANÃO?
ANÃO?
ELE DISSE TROGLODITA ANÃO?
BBRLMMM
UMMMMMBBBRRMMMMM!!


HAHAHAHAHAHAHA

elfos-o

Os mares de Arton e seus habitantes

lo-mar

Sob as ondas de Arton existe um mundo tão rico quanto na superfície — apenas desconhecido. Pelo lado de cima seus oceanos parecem normais, mas abaixo são bem diferentes.

Ao contrário do que ocorre nos mares da Terra, em Arton a água é sempre clara. A presença de algas luminosas microscópicas compensa a falta de luz do sol. A visibilidade é excelente, mesmo em grandes profundidades — metade da visão normal na atmosfera. Apenas em certas regiões, sob condições especiais (tempestades de lama, vulcões submarinos, regiões tóxicas ou profundas demais onde as algas não podem viver...), a visibilidade pode ser prejudicada.

O Abismo é um desses tenebrosos lugares. O ponto mais profundo do mundo marinho de Arton, a dezenas de quilômetros da superfície; neste lugar a luz nunca chega, o frio é intolerável, e a pressão esmagaria um humano feito um ovo. Até onde se sabe, apenas criaturas resistentes e macabras — como as nereidas abissais — conseguem viver ali.

O mundo submarino de Arton também tem regiões menos hostis, mas ainda perigosas. Próximo à costa leste do continente existem ruínas daquilo que pode ter sido uma antiga civilização, anterior à Era Moderna, repleta de lendas sobre tesouros escondidos — assim como monstros cuja simples visão pode roubar a alma de um homem. Outras histórias falam de um vulcão submarino onde Tay-Gorell, o flamejante deus-salamanda, aguarda pelo dia em que o oceano secará e ele finalmente estará livre para transformar Arton em cinzas. E existe ainda a lenda de Helena, a enguia-rainha, uma divindade maligna aprisionada no fundo do oceano pelo deus Khalmyr e ansiosa por vingança...

Um fenômeno estranho ocorre nos mares de Arton: às vezes as correntes oceânicas trazem águas mágicas, saturadas de oxigênio, onde os habitantes da superfície podem respirar normalmente — é impossível se afogar. A passagem dessa água especial (que os marujos chamam de "ar molhado") em uma região pode durar dias, ou semanas. Aventureiros não equipados para viagens submarinas costumam consultar os mapas de correntezas para fazer com que suas expedições coincidam com o ar molhado.

Moradores das Profundezas

São infinitas as maravilhas submarinas de Arton, mas nenhuma se compara aos elfos-do-mar. Enquanto a raça humana predomina em terra firme e os elfos terrestres perderam seu reino em Arton-sul, no mar podemos encontrar vastos reinos dominados por seus primos submarinos.

Elfos-do-mar têm as orelhas pontiagudas (às vezes com raios, feito barbatanas) e olhos amendoados de suas contrapartes da superfície, mas as semelhanças físicas terminam aí. São criaturas de pele perolada ou azul-acinzentada, como os golfinhos. Os olhos e cabelos têm cores que variam de indivíduo para indivíduo: verde, azul, roxo, rosa e, mais raramente, vermelho ou dourado. Quando estão na

Sistemas de Jogo

AD&D

Para jogar **AD&D, Advanced Dungeons & Dragons™**, você vai precisar dos três livros básicos deste jogo: **Livro do Jogador, Livro do Mestre** e **Livro dos Monstros**. Todos podem ser encontrados em lojas e livrarias especializadas em RPG.

GURPS

Para jogar **GURPS, Generic Universal RolePlay System™**, você vai precisar dos livros **GURPS Módulo Básico** ou **Mini GURPS**. Os suplementos **GURPS Fantasy** e **GURPS Magia** também são exigidos. Todos podem ser encontrados em lojas e livrarias especializadas em RPG.

3D&T

Para jogar **Defensores de Tóquio 3ª Edição™** você vai precisar do **Manual 3D&T** que acompanha a revista Dragão Brasil #60. Ela pode ser solicitada através de pedidos diretamente à Trama Editorial pelos fones (011) 3849-0591 ou 3849-6264.

Jogando com os elfos

3D&T

Elfos-do-mar de Arton simplesmente têm a Vantagem Única Anfíbio (**Manual 3D&T**, página 33). Eles podem se transformar em lontras (F0, H2, R0, A0, PdF0) ou golfinhos (F1, H3, R1, A0, PdF0) seguindo as regras de Forma Alternativa, mas sem custo extra em pontos. Caso deseje uma Forma Alternativa mais poderosa, um elfo-do-mar pode comprar esta Vantagem por 3 pontos em vez de 4 (mas válida apenas para uma criatura marinha).

AD&D

Elfos-do-mar têm Destreza +1 e Inteligência -1. Podem ser clérigos, guerreiros, magos e rangers. Em vez de infravisão, têm um radar com alcance de 120m (que só funciona embaixo d'água). Em terra firme perdem 1 ponto em todos os seus atributos físicos a cada dois dias; se qualquer deles chegar a zero, morrerá.

GURPS

Elfos-do-mar têm DX+1, IQ-1, Anfíbio, Guelras, Radar (120m, apenas embixo d'água), Idade Imutável, Dependência: Água. Estas vantagens e desvantagens são explicadas em **GURPS Supers** e **GURPS Aliens**. O custo para ser um elfo-do-mar é de 30 pontos.

água, respiram pelas narinas e expelem a água por seis fendas branquiais nas costas. Em terra, essas fendas se fecham e os pulmões funcionam de forma normal. Algumas raças têm membranas entre os dedos, enquanto outras têm mãos e pés normais — mas com nadadeiras nas laterais das pernas e antebraços.

Elfos-do-mar vestem pouca roupa. Quase sempre apenas tangas na parte inferior, feitas de couro de peixe ou fibras de alga-marinha. Armaduras seriam inaceitáveis, exceto certas peças raras, desenhadas para não interferir com a natação. As elfas usam na parte superior peças feitas de conchas, ou conservam os seios nus — afinal, como seu peso não é incômodo embaixo d'água, não existe qualquer razão para cobri-los. Seus seios não têm mamilos; estes só aparecem na época da amamentação. Elfos-do-mar não têm infravisão, mas possuem um sonar com alcance de 120m (apenas embaixo d'água).

Cada elfo-do-mar tem o poder de se transformar em uma criatura marinha. Eles podem fazer isso até três vezes por dia. Nessa forma ganham os mesmos poderes e habilidades da forma animal, mas não podem usar magia. Esse poder funciona apenas embaixo d'água; um elfo transformado ainda pode sair da água se sua forma animal é capaz disso, mas não poderá voltar ao normal. Um elfo-do-mar sempre irá reconhecer outro, não importando a forma que possua no momento.

A forma animal depende do temperamento de cada elfo. A grande maioria deles se transforma em golfinhos e lontras-marinhas. Infelizmente, existem elfos tão malignos que suas formas animais são monstruosas...

Um elfo-do-mar pode viver em terra firme, mas a permanência no mundo seco provoca imensa dor e debilitação de seu organismo. Mergulhar em água do mar vai restaurar sua saúde em quinze minutos. Água doce não cura os danos, mas detém e impede a degeneração. Se mergulhar em água doce ou salgada pelo menos a cada dois dias, um elfo-do-mar pode viver em terra sem problemas.

Costumes Submarinos

Ao contrário dos elfos sem pátria espalhados em terra firme, os elfos-do-mar vivem em comunidades — ou mesmo reinos. Sabem lutar quando preciso, mas são pacíficos, vivendo em harmonia com a natureza. Os golfinhos são seus maiores amigos, e as únicas criaturas em quem realmente confiam. Odeiam selakos (como são chamados os tubarões em Arton), caçando e matando esses predadores assim que os encontram.

Como armas favoritas, preferem o tridente, o arpão e a rede. Algumas comunidades de elfos-do-mar têm um tabu muito rigoroso a respeito de mulheres e armas: uma elfa é reponsável apenas pela colheita de vegetais ou pequenos animais, fabricação de roupas e utensílios, preparação de comida e outras atividades domésticas. Elas são proibidas de caçar, pescar ou lutar. Não é permitido a elas assistir os treinos de combate dos elfos. Não podem nem mesmo tocar em armas — uma arma tocada por uma elfa será imediatamente destruída, pois acredita-se que se tornou uma arma maldita. Essa crença é tão forte que, se um elfo-do-mar usa uma arma que acredite ter sido tocada por uma mulher, ele sofre penalização de -2 nos ataques (**AD&D**), NH (**GURPS**) ou Habilidade -1 (**3D&T**).

Os elfos-do-mar têm tecnologia muito primitiva. Embaixo d'água eles não podem acender fogo e nem forjar metais, elementos indispensáveis para uma civilização avançada. Eles fabricam suas armas e ferramentas com pedra, coral e madrepérola (material extraído da concha de moluscos). Também sabem aproveitar partes de animais marinhos: usam conchas e cascos de tartaruga como escudos, e garras de crustáceos gigantes para fazer machados, espadas e lanças. Embora reclusos, eles também podem negociar armas e ferramentas metálicas com habitantes da superfície.

DRAGÃO BRASIL APRESENTA:

9

HOLY Avenger

TRAMA

LOBO SCANS
SCANS DE QUALIDADE
http://loboscans.cjb.net/

cassaro

awano

reis

O Elenco

Lisandra
Jovem druida criada por animais, longe da civilização. Sem muito talento para lidar com pessoas.

Sandro
Pretenso ladrão aventureiro, trapalhão e sem muito talento para a carreira que escolheu.

Niele
Linda e escassamente vestida maga elfa com talento para cantar, mas NENHUM para fazer mágica!

Capitão Jim K.
Capitão pirata de pavio curto, sem muito talento para diplomacia, manobrar o leme, escrever...

Até Agora...

Após o ataque de Mestre Arsenal, Lisandra e seu parceiro troglodita Tork são separados e lançados ao mar. Felizmente isso acontece em uma região de águas mágicas, que podem ser respiradas por seres da superfície.

Cego, Tork é mortalmente ferido por um misterioso inimigo que parece ligado a seu passado. Lisandra, por sua vez, é enganada por um elfo-do-mar: convencida a entrar em uma gruta submarina, ela encontra mais um Rubi da Virtude — mas, ao removê-lo, faz desmoronar a caverna e liberta uma enguia monstruosa.

Na superfície, Sandro e Niele viajam a bordo do navio pirata do Capitão Jim K. — antigo parceiro de Niele. Ele não faz questão de esconder que conhece certos segredos sujos sobre a maior maga elfa de Arton...

http://loboscans.cjb.net/

Parte 9

Profunda Paixão

HOLY avenger

Criação
MARCELO CASSARO
ROGERIO SALADINO
J.M.TREVISAN

Roteiro
MARCELO CASSARO

Desenho e Arte-Final
ERICA AWANO

Cores
RODRIGO REIS

Capa
ERICA AWANO & ANDRE VAZZIOS

Bravado, Capitão Jim K. e Anne criados por
ERICA AWANO

DIRETOR
Ruy Pereira

EDITOR
Marcelo Cassaro

PRODUTOR GRÁFICO
Edson Moraes

CONTATO
Lourdes Maurício

SCANNER
Edilson Gedo • Wagner F. Nunes

DIAGRAMAÇÃO
Dawis Roos • Márcia Braga

HOLY AVENGER é uma publicação mensal da Trama Editorial Ltda.

Administração, redação, assinaturas e publicidade: R. Comendador Miguel Calfat, 421, 04537-081, SP/SP. Telefax (011) 3849-2266. dragaobrasil@uol.com.br

Distribuição exclusiva para todo o Brasil: Fernando Chinaglia S/A.

Impressão e acabamento: PARMA

AD&D™ TSR Inc. GURPS™ Steve Jackson Games Inc. 3D&T™ Trama Editorial Ltda.

"O MUNDO NASCEU!"
"NASCIDO, ELE FOI POVOADO PELOS DEUSES COM TODO TIPO DE VIDA!"
"VALKARIA TROUXE OS HUMANOS..."
"GLÓRIENN, OS ELFOS..."
"TENEBRA, OS ANÕES..."
"PENSAMOS NAS DEUSAS FEMININAS COMO MÃES DE TODA A VIDA..."
"...E MUITAS VEZES ESQUECEMOS QUE EXISTE TAMBÉM UM PAI!"
"O SOBERANO DO REINO MAIS VASTO DE TODOS!"
"O GRANDE OCEANO!"
"COMO OS DEMAIS DEUSES, OCEANO TAMBÉM TEM SUA RAÇA ELEITA!"
"UM POVO MAIS ANTIGO QUE OS ELFOS! TALVEZ ATÉ MAIS ANTIGO QUE OS DRAGÕES!"
"MESMO SEM FOGO PARA AFASTAR FERAS E FORJAR METAIS, ELES SÃO A ESPÉCIE DOMINANTE SOB AS ONDAS!"
"OS ELFOS-DO-MAR!"
"CADA UM DESTES ELFOS RECEBE DO GRANDE OCEANO UM DOM ÚNICO..."
"...A CAPACIDADE DE SE TRANSFORMAR EM UMA CRIATURA MARINHA!"
"QUASE TODOS SÃO LONTRAS OU GOLFINHOS!"
"O TIPO DE CRIATURA DEPENDE DO QUE EXISTE NO CORAÇÃO DE CADA UM!"
"POR ISSO, QUANDO OS ELFOS CONHECERAM A FORMA ANIMAL DO PRÍNCIPE HERDEIRO DEENAR..."
"...LOGO PERCEBERAM COMO SUA ALMA ERA PODRE!"

"DEENAR ERA INTELIGENTE, AMBICIOSO E, ACIMA DE TUDO, CRUEL!"
"ACREDITAVA QUE O DESTINO DE SEU POVO ERA CONQUISTAR AS TERRAS EMERSAS!"
"ELE COBIÇAVA OS TESOUROS DO MUNDO SECO! ESPECIALMENTE AS ARMAS METÁLICAS!"

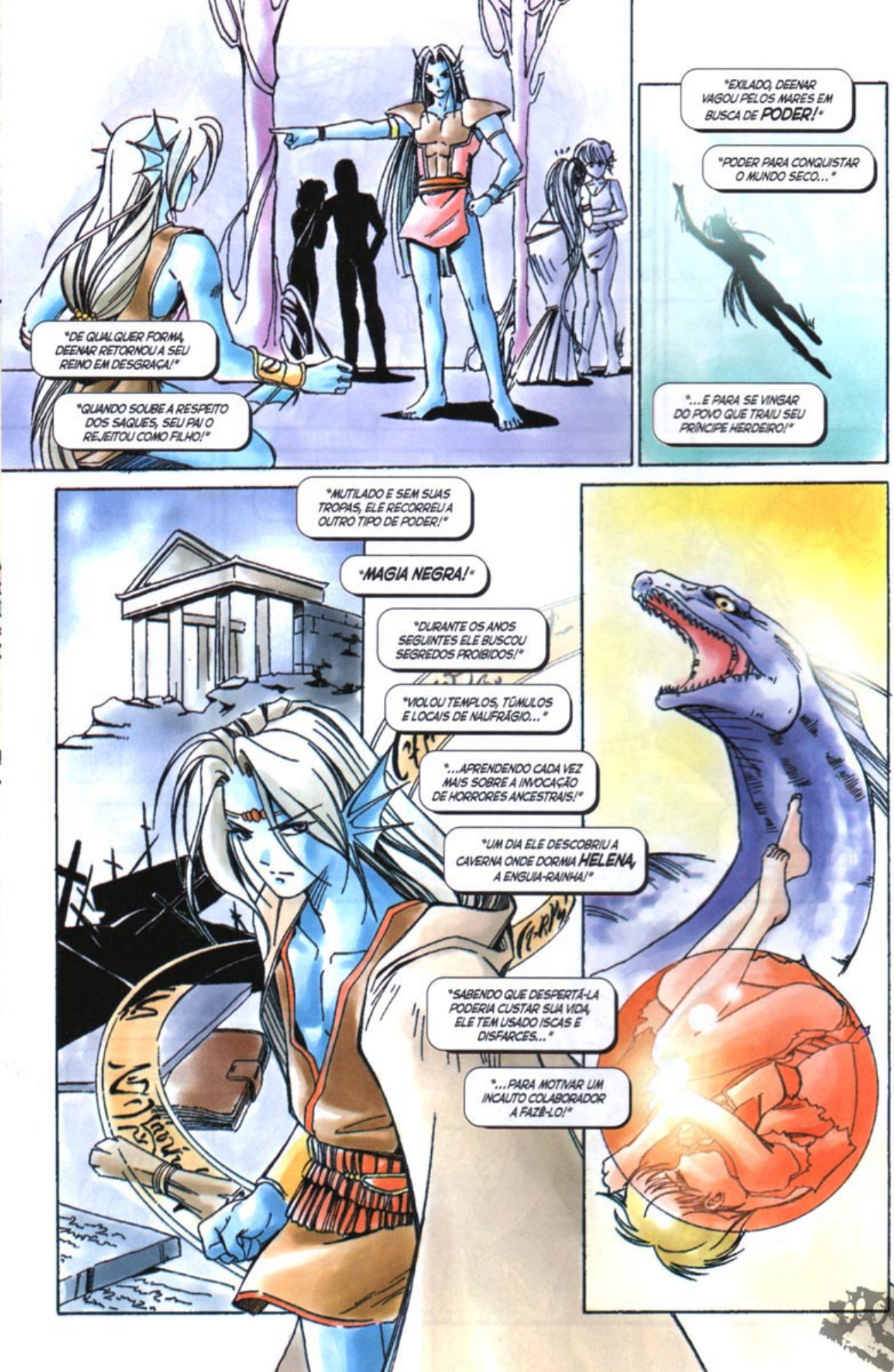
"ASSIM, ANTES MESMO DE OCUPAR SEU LUGAR DE DIREITO NO TRONO..."
"...ELE COMANDAVA ATAQUES SELVAGENS CONTRA ALDEIAS E VILAS COSTEIRAS!"

"COM ARMAS DE AÇO ROUBADAS, O PODER DE SUAS TROPAS CRESCIA!"
"EM BUSCA DE ARMAS MELHORES, ELE PASSOU A VISAR FORTIFICAÇÕES!"
"UMA PEQUENA TORRE FOI ESCOLHIDA COMO O PRIMEIRO ALVO MILITAR DE DEENAR!"

"SURPRESOS E ATERRORIZADOS, OS SOLDADOS NÃO FORAM ADVERSÁRIOS À ALTURA!"

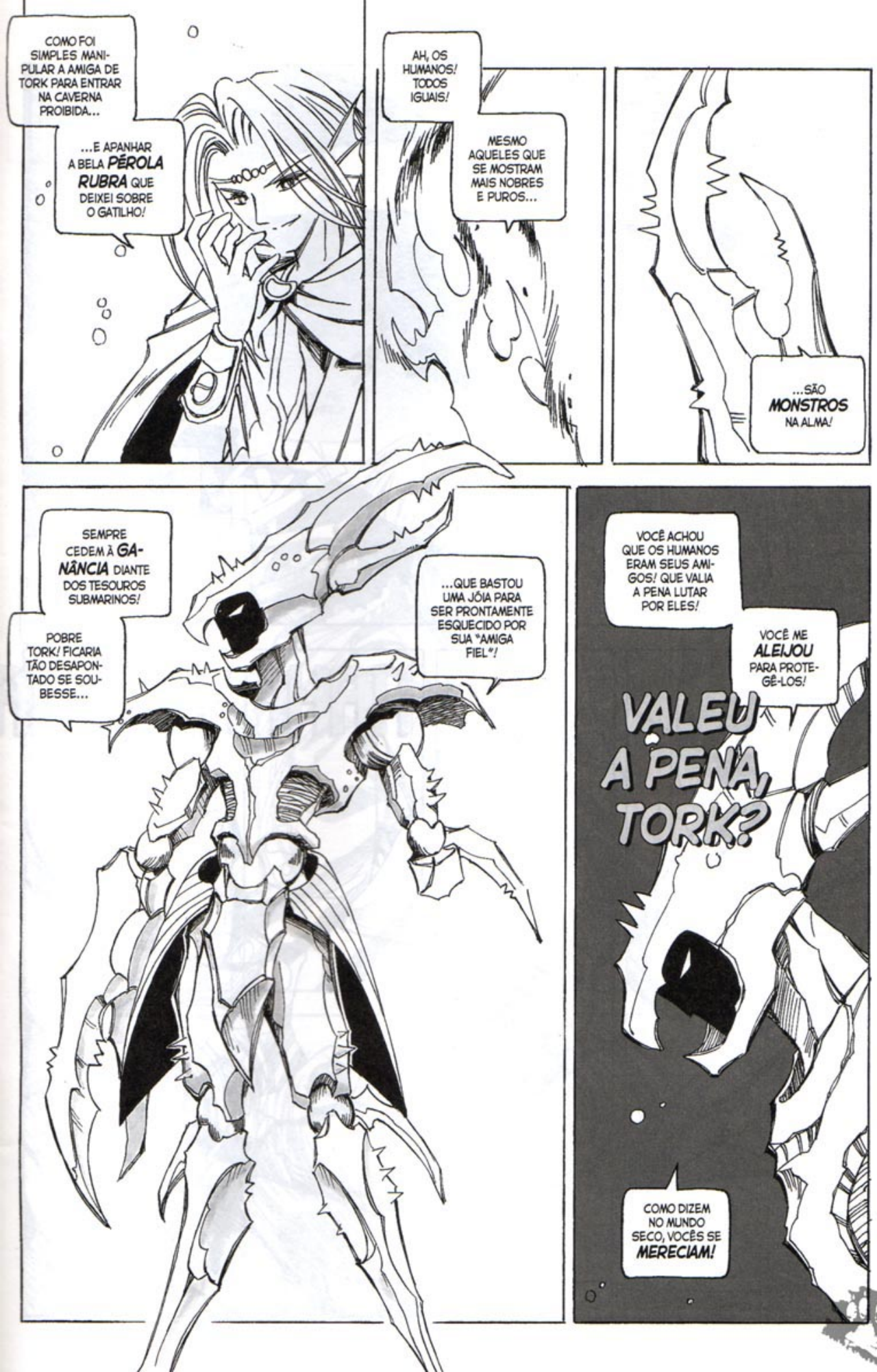
"A VITÓRIA PARECIA FÁCIL PARA DEENAR!"
"COM A TOMADA DE TANTAS ARMAS, NADA PODERIA DETER SEU AVANÇO SOBRE O MUNDO SECO!"

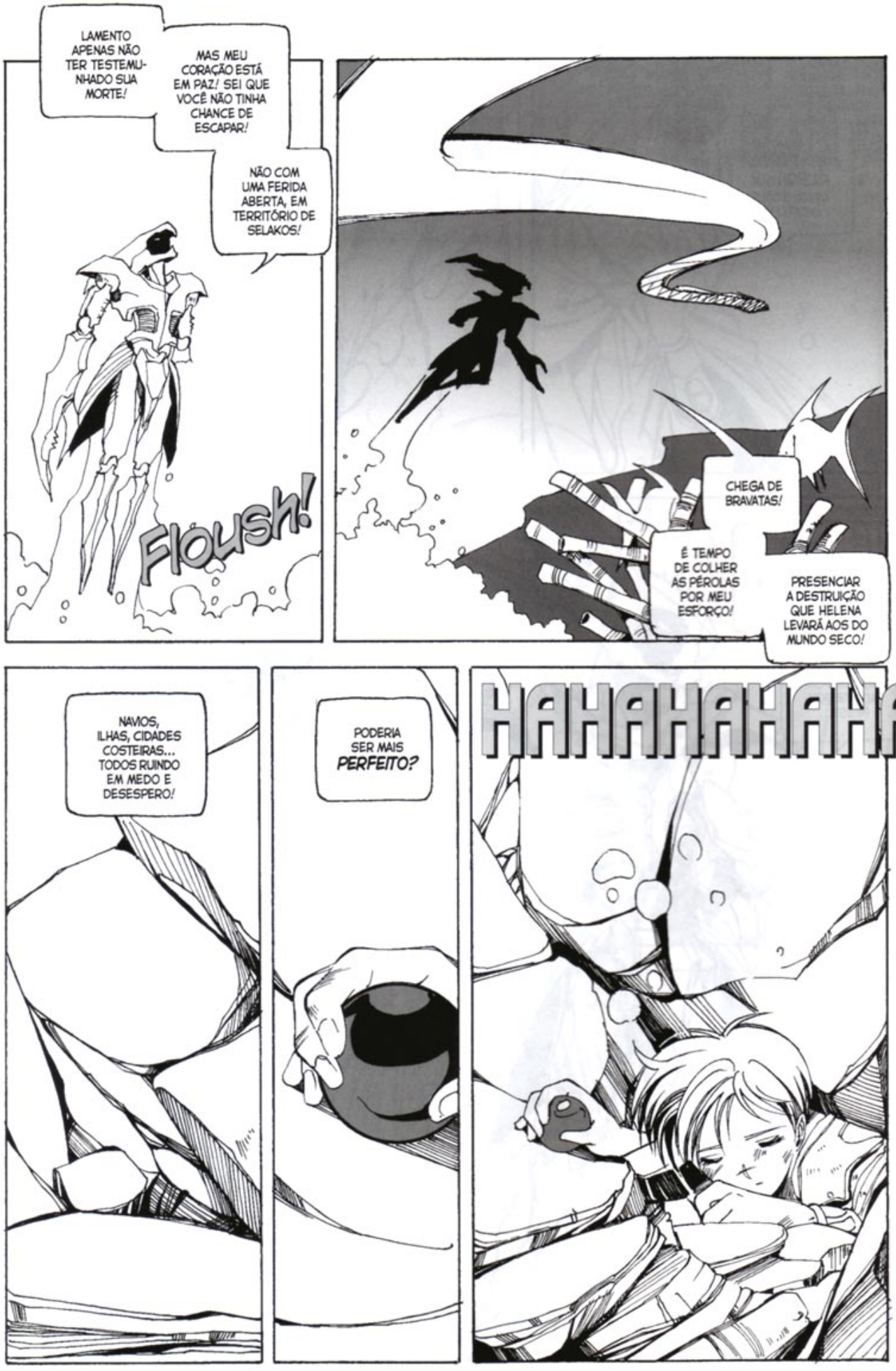
"PELO MENOS, ASSIM PARECIA!"
"MAS ALGO SAIU ERRADO!"
"A HISTÓRIA É CONFUSA NESTE PONTO!"
"NINGUÉM SABE O QUE TERIA CAUSADO A DERROTA DE DEENAR NA TORRE!"
"OS SOBREVIVENTES EVITAVAM APONTAR UM RESPONSÁVEL!"
"QUASE COMO SE QUISESSEM ESCONDER ALGUÉM..."
"...OU PROTEGER ESSE ALGUÉM!"
"SE ALGUM HERÓI SECRETO SALVOU OS SOLDADOS DAQUELA TORRE..."
"APENAS OS DEUSES CONHECEM A RESPOSTA!"


"DE QUALQUER FORMA, DEENAR RETORNOU A SEU REINO EM DESGRAÇA!"
"QUANDO SOUBE A RESPEITO DOS SAQUES, SEU PAI O REJEITOU COMO FILHO!"
"EXILADO, DEENAR VAGOU PELOS MARES EM BUSCA DE PODER!"
"PODER PARA CONQUISTAR O MUNDO SECO..."
"...E PARA SE VINGAR DO POVO QUE TRAIU SEU PRÍNCIPE HERDEIRO!"
"MUTILADO E SEM SUAS TROPAS, ELE RECORREU A OUTRO TIPO DE PODER!"
"MAGIA NEGRA!"
"DURANTE OS ANOS SEGUINTES ELE BUSCOU SEGREDOS PROIBIDOS!"
"VIOLOU TEMPLOS, TÚMULOS E LOCAIS DE NAUFRÁGIO..."
"...APRENDENDO CADA VEZ MAIS SOBRE A INVOCAÇÃO DE HORRORES ANCESTRAIS!"
"UM DIA ELE DESCOBRIU A CAVERNA ONDE DORMIA HELENA, A ENGUIA-RAINHA!"
"SABENDO QUE DESPERTÁ-LA PODERIA CUSTAR SUA VIDA, ELE TEM USADO ISCAS E DISFARCES..."
"...PARA MOTIVAR UM INCAUTO COLABORADOR A FAZÊ-LO!"

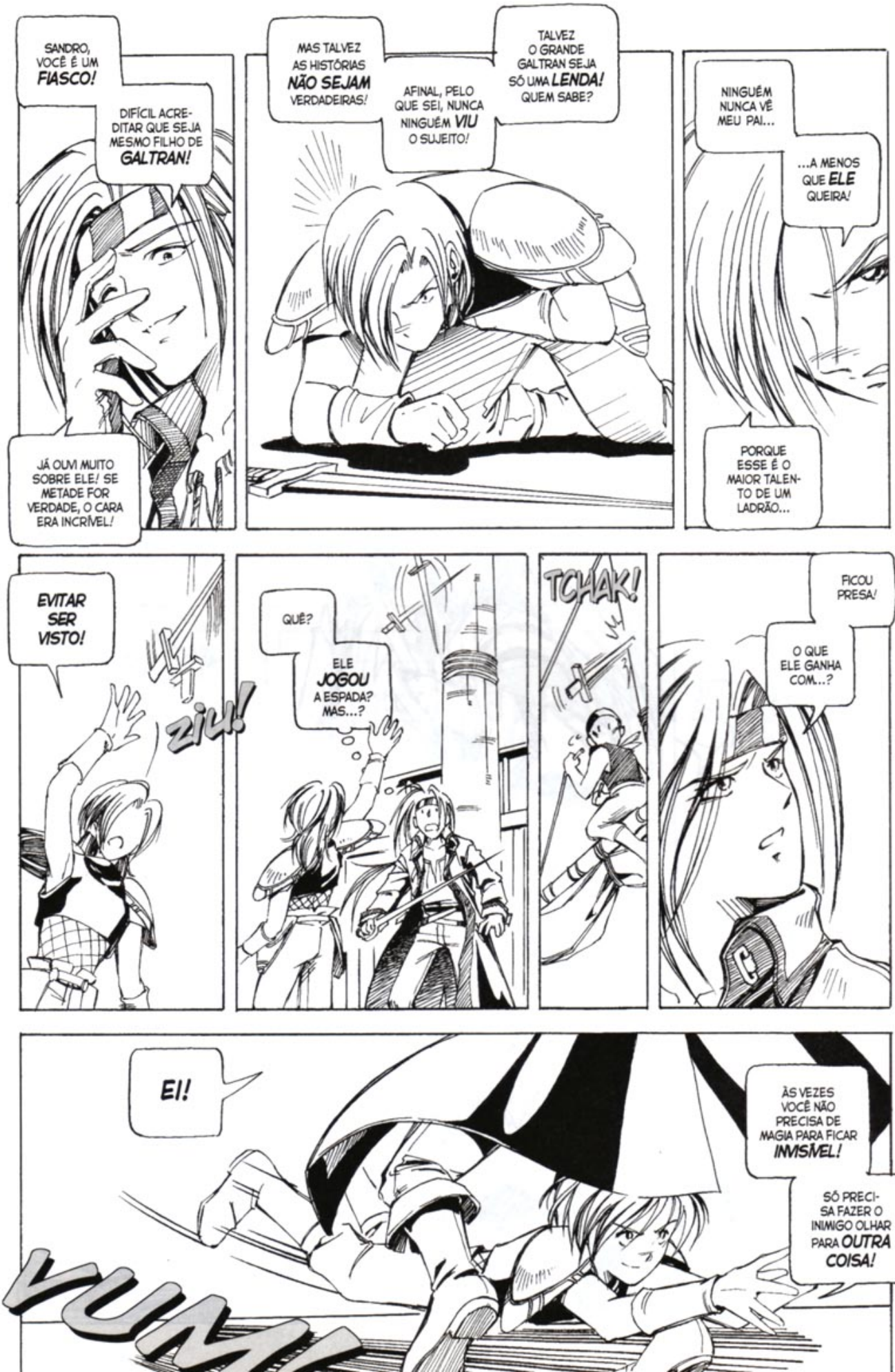
O PLANO DE DEENAR PODE SER LOUCO, MAS TAMBÉM É POSSÍVEL!
DE FATO, PODERIA ESTAR SENDO REALIZADO AGORA!
ISSO TUDO É MUITO INTERESSANTE, LUIGI!
É CERTO QUE APRECIO ESTUDAR TODAS AS FORMAS DE VIDA E NÃO-VIDA...
...E OS ELFOS-DO-MAR PARECEM UM FASCINANTE OBJETO DE PESQUISA!
MAS POR QUE, EM NOME DE WYNNA E TENEBRA, ESTÁ ME CONTANDO TAL HISTÓRIA?
PEDI APENAS PARA VERIFICAR SE MINHA FILHA ESTÁ PASSANDO BEM!
QUE LIGAÇÃO ESSE ELFO RENEGADO PODERIA TER COM ELA?
TALVEZ NENHUMA! TALVEZ MUITAS!
VOCÊ É UM NECROMANTE, VLAD!
ENTÃO DEVE SABER QUE, ASSIM COMO OS OSSOS DE UM ESQUELETO...
...AS PESSOAS TAMBÉM ESTÃO CONECTADAS NESTE GRANDE ORGANISMO...
...QUE CHAMAMOS MUNDO!
TARSO...
...PREPARE MINHA BAGAGEM!

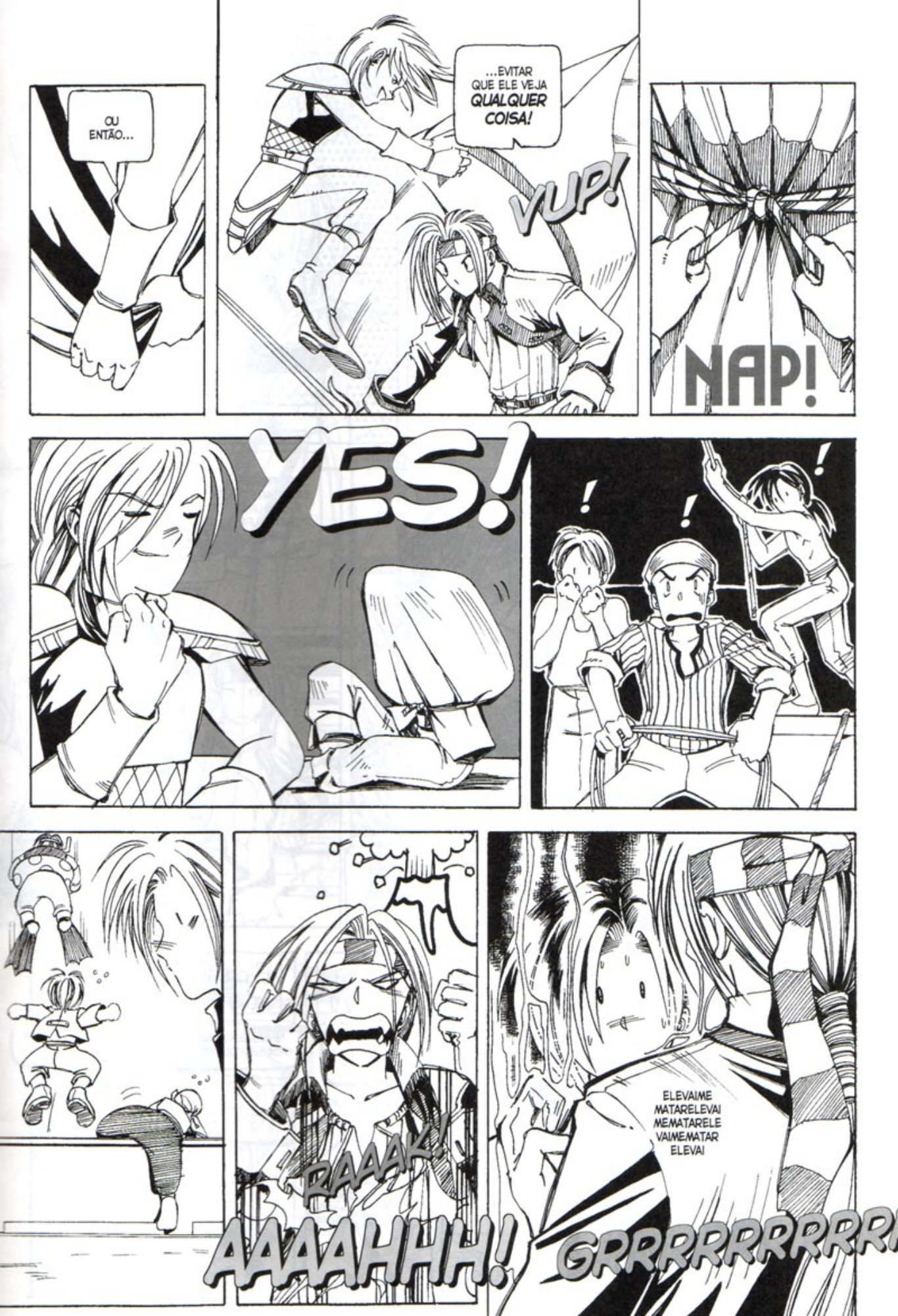
HAHAHAHAHAHAHAHA
HAHAHAHAHAHAHAHAHA
QUE DIA GLORIOSO! O GRANDE OCEANO SORRI PARA MIM!
NÃO APENAS ENTREGUEI À MORTE MEU PIOR INIMIGO PESSOAL...
...COMO AGORA ENTREGO A ARTON O PIOR INIMIGO DO MUNDO SECO!

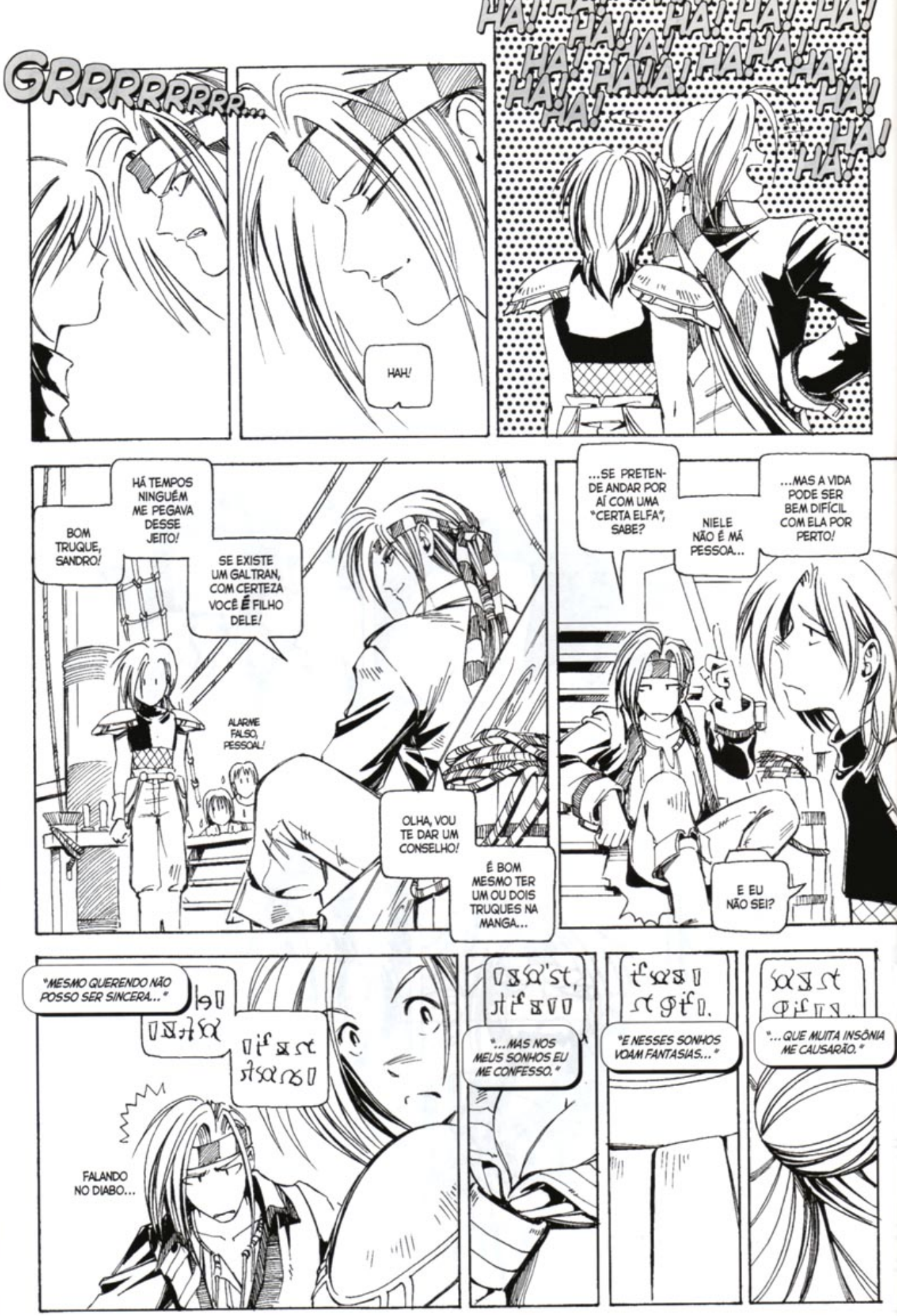

COMO FOI SIMPLES MANIPULAR A AMIGA DE TORK PARA ENTRAR NA CAVERNA PROIBIDA...
...E APANHAR A BELA PÉROLA RUBRA QUE DEIXEI SOBRE O GATILHO!
AH, OS HUMANOS! TODOS IGUAIS!
MESMO AQUELES QUE SE MOSTRAM MAIS NOBRES E PUROS...
...SÃO MONSTROS NA ALMA!
SEMPRE CEDEM À GANÂNCIA DIANTE DOS TESOUROS SUBMARINOS!
POBRE TORK! FICARIA TÃO DESAPONTADO SE SOUBESSE...
...QUE BASTOU UMA JÓIA PARA SER PRONTAMENTE ESQUECIDO POR SUA "AMIGA FIEL"!
VOCÊ ACHOU QUE OS HUMANOS ERAM SEUS AMIGOS! QUE VALIA A PENA LUTAR POR ELES!
VOCÊ ME ALEIJOU PARA PROTEGÊ-LOS!
VALEU A PENA, TORK?
COMO DIZEM NO MUNDO SECO, VOCÊS SE MERECIAM!

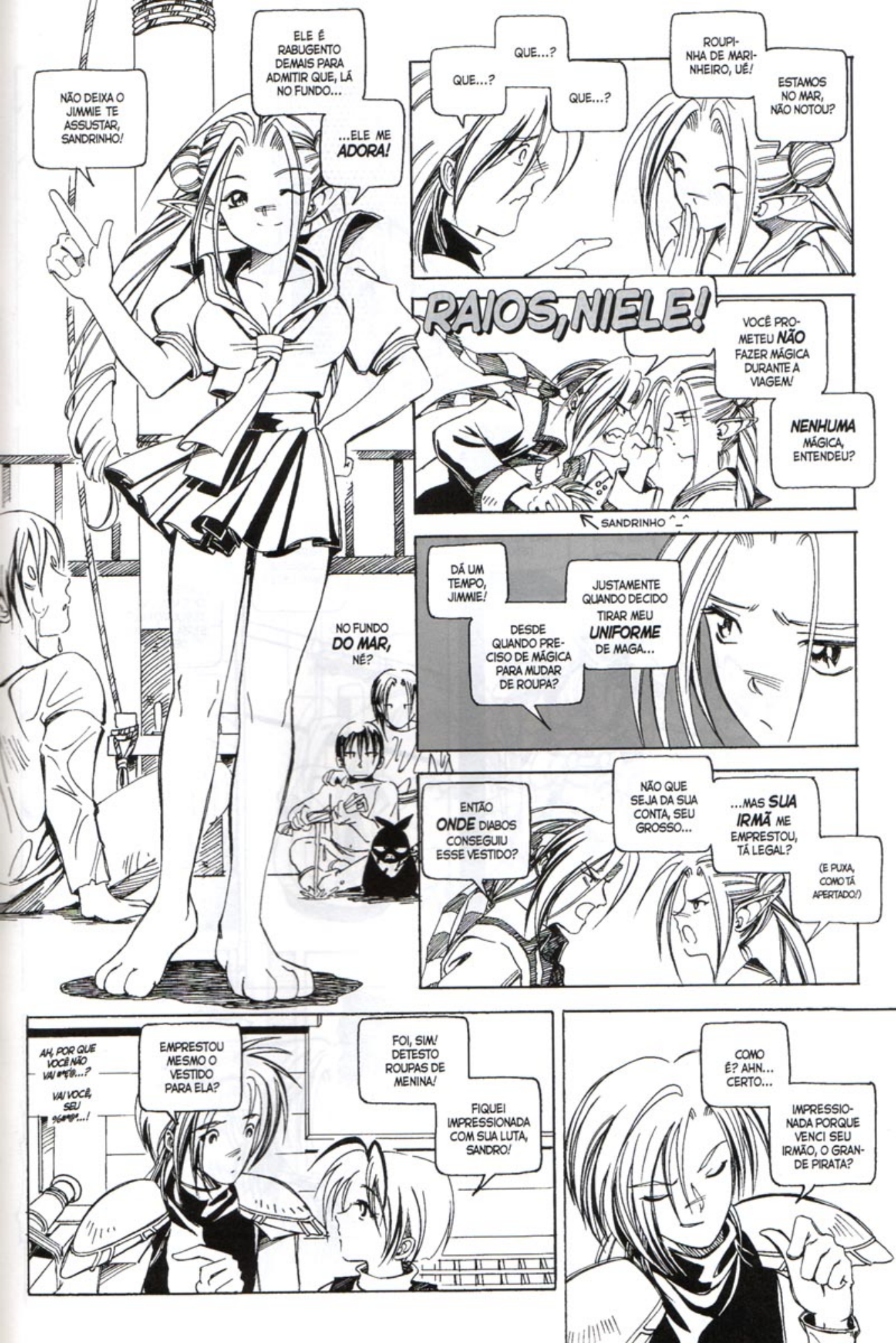

LAMENTO APENAS NÃO TER TESTEMUNHADO SUA MORTE!
MAS MEU CORAÇÃO ESTÁ EM PAZ! SEI QUE VOCÊ NÃO TINHA CHANCE DE ESCAPAR!
NÃO COM UMA FERIDA ABERTA, EM TERRITÓRIO DE SELAKOS!
FIOUSH!
CHEGA DE BRAVATAS!
É TEMPO DE COLHER AS PÉROLAS POR MEU ESFORÇO!
PRESENCIAR A DESTRUIÇÃO QUE HELENA LEVARÁ AOS DO MUNDO SECO!
NAVIOS, ILHAS, CIDADES COSTEIRAS... TODOS RUINDO EM MEDO E DESESPERO!
PODERIA SER MAIS *PERFEITO?*
HAHAHAHAHA

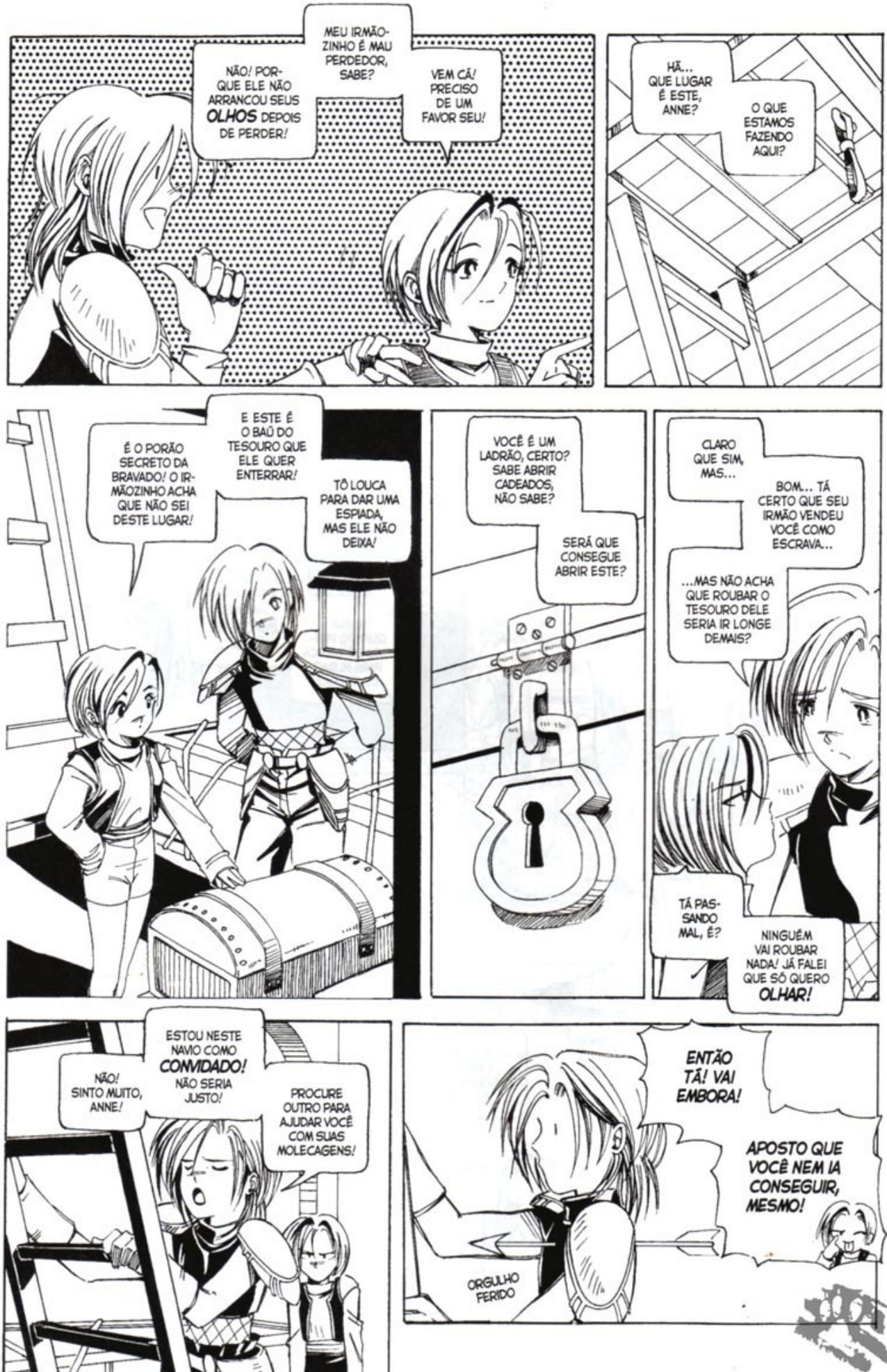
CLING! CLANG! CLING! CLANG! CLING!
CLING! CLANG! CLING!
CLANG! CLING!
CLANG!
CLANG!
YIKES!
CLING!
DE PÉ, NOVATO!
SE PRETENDE FICAR NO MEU NAVIO...
...PRECISA APRENDER A LUTAR DE VERDADE!
DE OUTRO JEITO, SUA VIDA NÃO VAI DURAR MUITO!
CLANG! CLANG! CLANG! CLANG! CLANG! CLANG!
SOC!

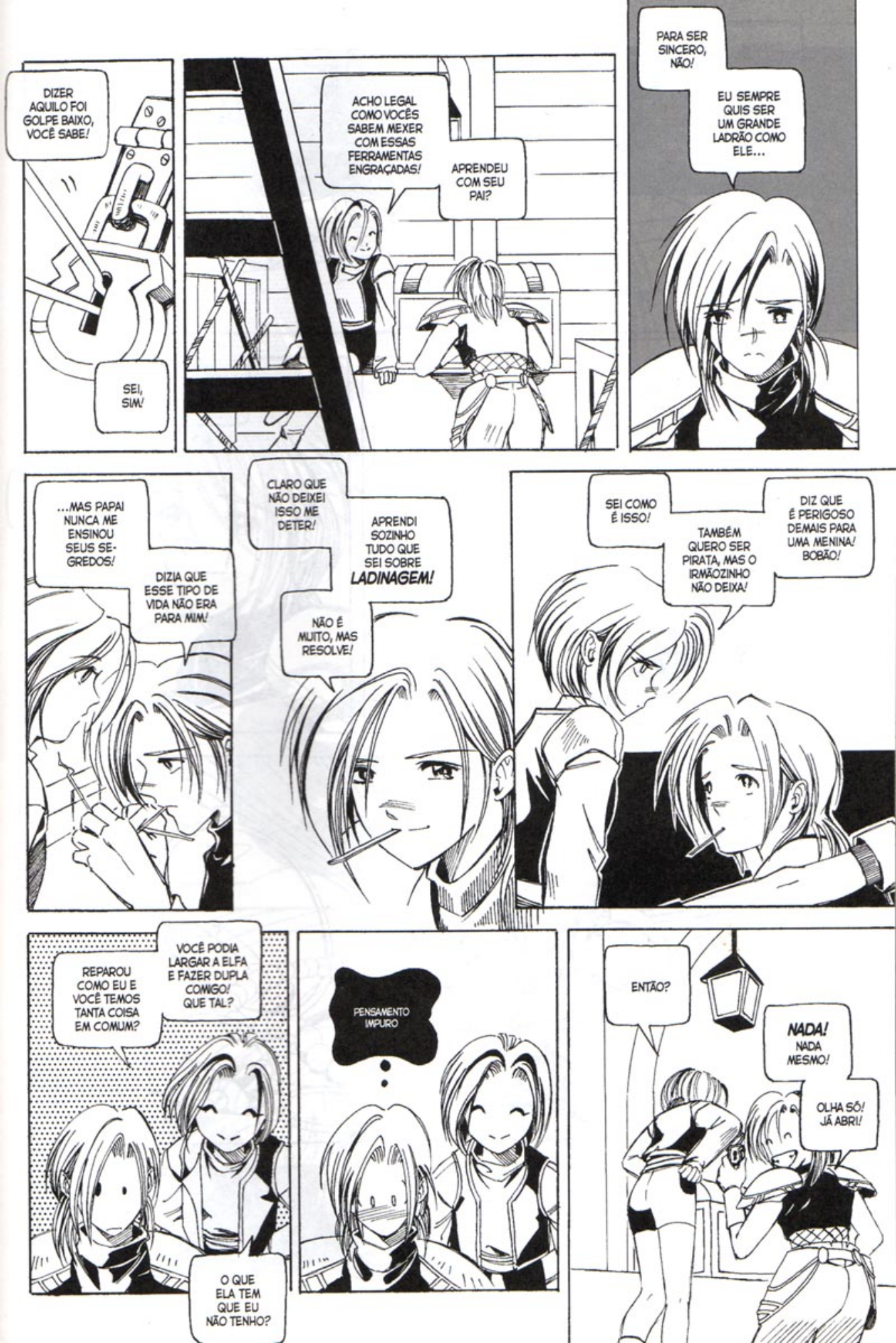

SANDRO, VOCÊ É UM FIASCO!
DIFÍCIL ACREDITAR QUE SEJA MESMO FILHO DE GALTRAN!
JÁ OUVI MUITO SOBRE ELE! SE METADE FOR VERDADE, O CARA ERA INCRÍVEL!
MAS TALVEZ AS HISTÓRIAS NÃO SEJAM VERDADEIRAS!
AFINAL, PELO QUE SEI, NUNCA NINGUÉM VIU O SUJEITO!
TALVEZ O GRANDE GALTRAN SEJA SÓ UMA LENDA! QUEM SABE?
NINGUÉM NUNCA VÊ MEU PAI...
...A MENOS QUE ELE QUEIRA!
PORQUE ESSE É O MAIOR TALENTO DE UM LADRÃO...
EVITAR SER VISTO!
ziu!
QUÊ?
ELE JOGOU A ESPADA? MAS...?
TCHAK!
FICOU PRESA!
O QUE ELE GANHA COM...?
EI!
VUM!
ÀS VEZES VOCÊ NÃO PRECISA DE MAGIA PARA FICAR INVISÍVEL!
SÓ PRECISA FAZER O INIMIGO OLHAR PARA OUTRA COISA!

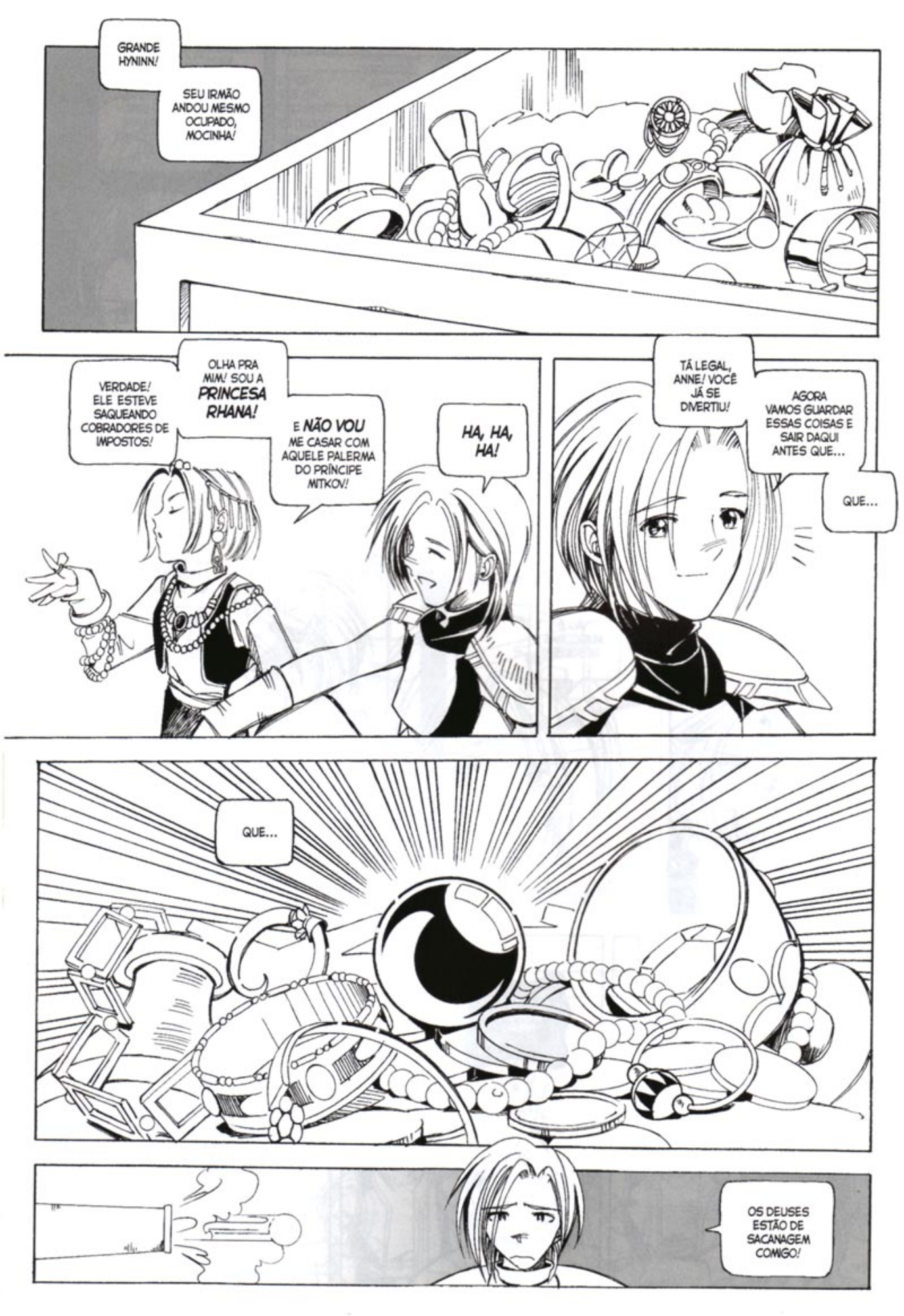

OU ENTÃO...
...EVITAR QUE ELE VEJA QUALQUER COISA!
YUP!
NAP!
YES!
!
!
!
ELEVAIME MATARELEVAI MEMATARELE VAIMEMATAR ELEVAI
RAAAK!
AAAAHHH!
GRRRRRRRRRR

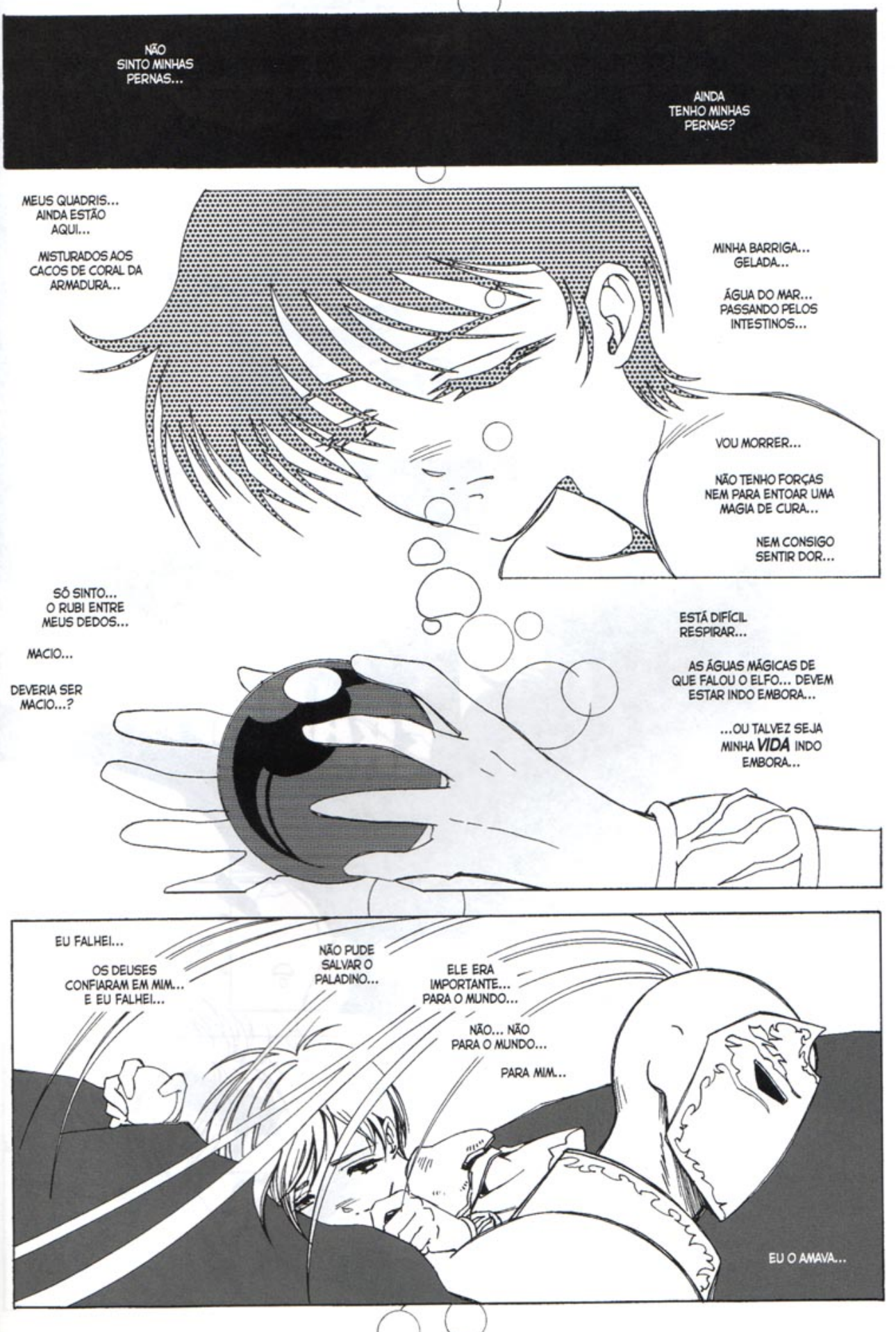

GRRRRRRRRR...
HAH!
HA! HA! HA! HA! HA! HA! HA! HA! HA! HA! HA! HA! HA! HA! HA! HA!
BOM TRUQUE, SANDRO!
HÁ TEMPOS NINGUÉM ME PEGAVA DESSE JEITO!
SE EXISTE UM GALTRAN, COM CERTEZA VOCÊ É FILHO DELE!
ALARME FALSO, PESSOAL!
OLHA, VOU TE DAR UM CONSELHO!
É BOM MESMO TER UM OU DOIS TRUQUES NA MANGA...
...SE PRETENDE ANDAR POR AÍ COM UMA "CERTA ELFA", SABE?
NIELE NÃO É MÁ PESSOA...
...MAS A VIDA PODE SER BEM DIFÍCIL COM ELA POR PERTO!
E EU NÃO SEI?
"MESMO QUERENDO NÃO POSSO SER SINCERA..."
FALANDO NO DIABO...
"...MAS NOS MEUS SONHOS EU ME CONFESSO."
"E NESSES SONHOS VOAM FANTASIAS..."
"...QUE MUITA INSÔNIA ME CAUSARÃO."


NÃO DEIXA O JIMMIE TE ASSUSTAR, SANDRINHO!
ELE É RABUGENTO DEMAIS PARA ADMITIR QUE, LÁ NO FUNDO...
...ELE ME ADORA!
QUE...?
QUE...?
QUE...?
ROUPINHA DE MARINHEIRO, UÉ!
ESTAMOS NO MAR, NÃO NOTOU?
RAIOS, NIELE!
VOCÊ PROMETEU NÃO FAZER MÁGICA DURANTE A VIAGEM!
NENHUMA MÁGICA, ENTENDEU?
SANDRINHO ^_^
NO FUNDO DO MAR, NÉ?
DÁ UM TEMPO, JIMMIE!
DESDE QUANDO PRECISO DE MÁGICA PARA MUDAR DE ROUPA?
JUSTAMENTE QUANDO DECIDO TIRAR MEU UNIFORME DE MAGA...
ENTÃO ONDE DIABOS CONSEGUIU ESSE VESTIDO?
NÃO QUE SEJA DA SUA CONTA, SEU GROSSO...
...MAS SUA IRMÃ ME EMPRESTOU, TÁ LEGAL?
(E PUXA, COMO TÁ APERTADO!)
AH, POR QUE VOCÊ NÃO VAI EMBORA...?
VAI VOCÊ, SEU SACANA...!
EMPRESTOU MESMO O VESTIDO PARA ELA?
FOI, SIM! DETESTO ROUPAS DE MENINA!
FIQUEI IMPRESSIONADA COM SUA LUTA, SANDRO!
COMO É? AHN... CERTO...
IMPRESSIONADA PORQUE VENCI SEU IRMÃO, O GRANDE PIRATA?

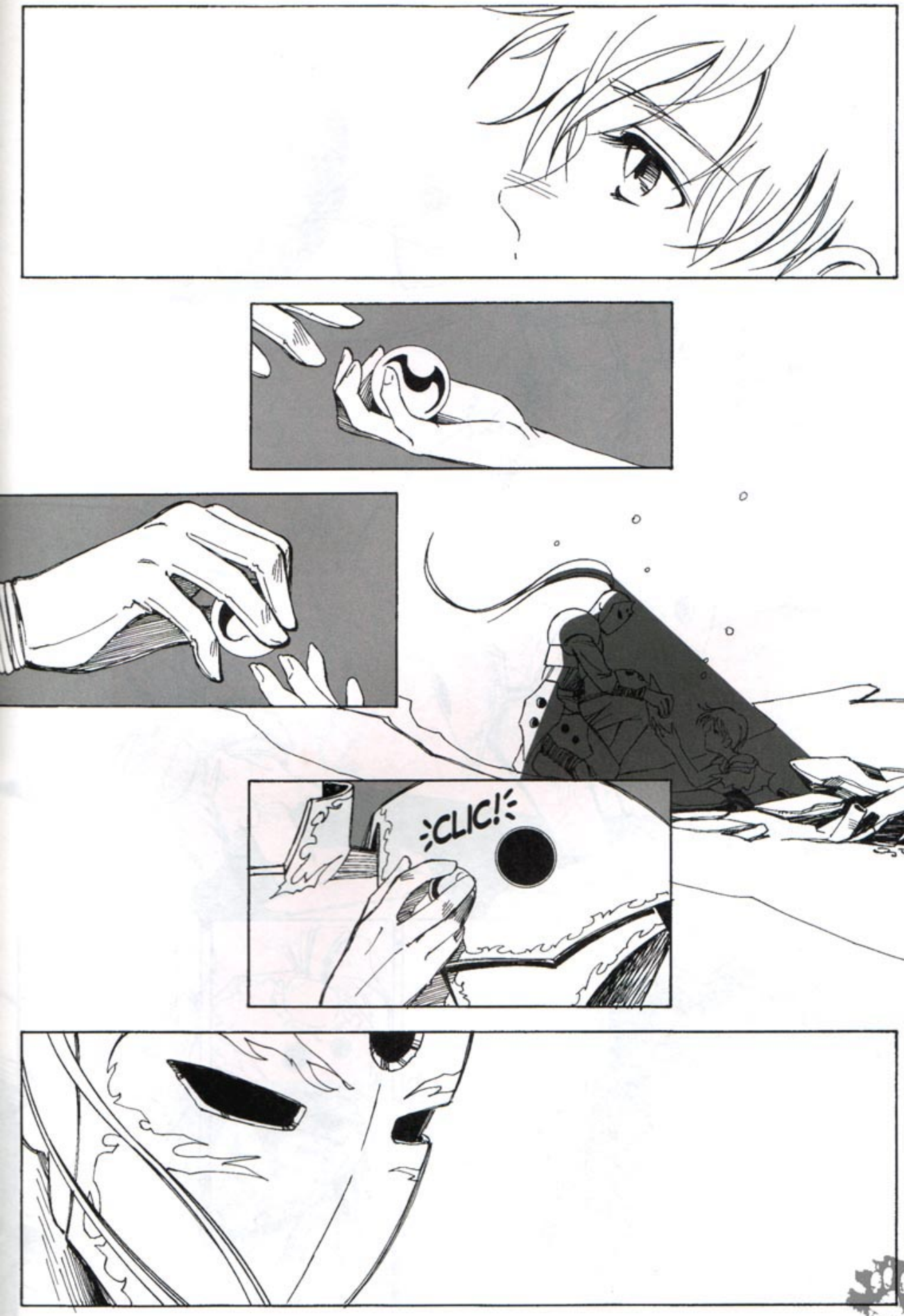

NÃO! POR-QUE ELE NÃO ARRANCOU SEUS OLHOS DEPOIS DE PERDER!
MEU IRMÃO-ZINHO É MAU PERDEDOR, SABE?
VEM CÁ! PRECISO DE UM FAVOR SEU!
HÃ... QUE LUGAR É ESTE, ANNE?
O QUE ESTAMOS FAZENDO AQUI?
É O PORÃO SECRETO DA BRAVADO! O IR-MÃOZINHO ACHA QUE NÃO SEI DESTE LUGAR!
E ESTE É O BAÚ DO TESOURO QUE ELE QUER ENTERRAR!
TÔ LOUCA PARA DAR UMA ESPIADA, MAS ELE NÃO DEIXA!
VOCÊ É UM LADRÃO, CERTO? SABE ABRIR CADEADOS, NÃO SABE?
SERÁ QUE CONSEGUE ABRIR ESTE?
CLARO QUE SIM, MAS...
BOM... TÁ CERTO QUE SEU IRMÃO VENDEU VOCÊ COMO ESCRAVA...
...MAS NÃO ACHA QUE ROUBAR O TESOURO DELE SERIA IR LONGE DEMAIS?
TÁ PAS-SANDO MAL, É?
NINGUÉM VAI ROUBAR NADA! JÁ FALEI QUE SÓ QUERO OLHAR!
NÃO! SINTO MUITO, ANNE!
ESTOU NESTE NAVIO COMO CONVIDADO! NÃO SERIA JUSTO!
PROCURE OUTRO PARA AJUDAR VOCÊ COM SUAS MOLECAGENS!
ENTÃO TÁ! VAI EMBORA!
APOSTO QUE VOCÊ NEM IA CONSEGUIR, MESMO!
ORGULHO FERIDO

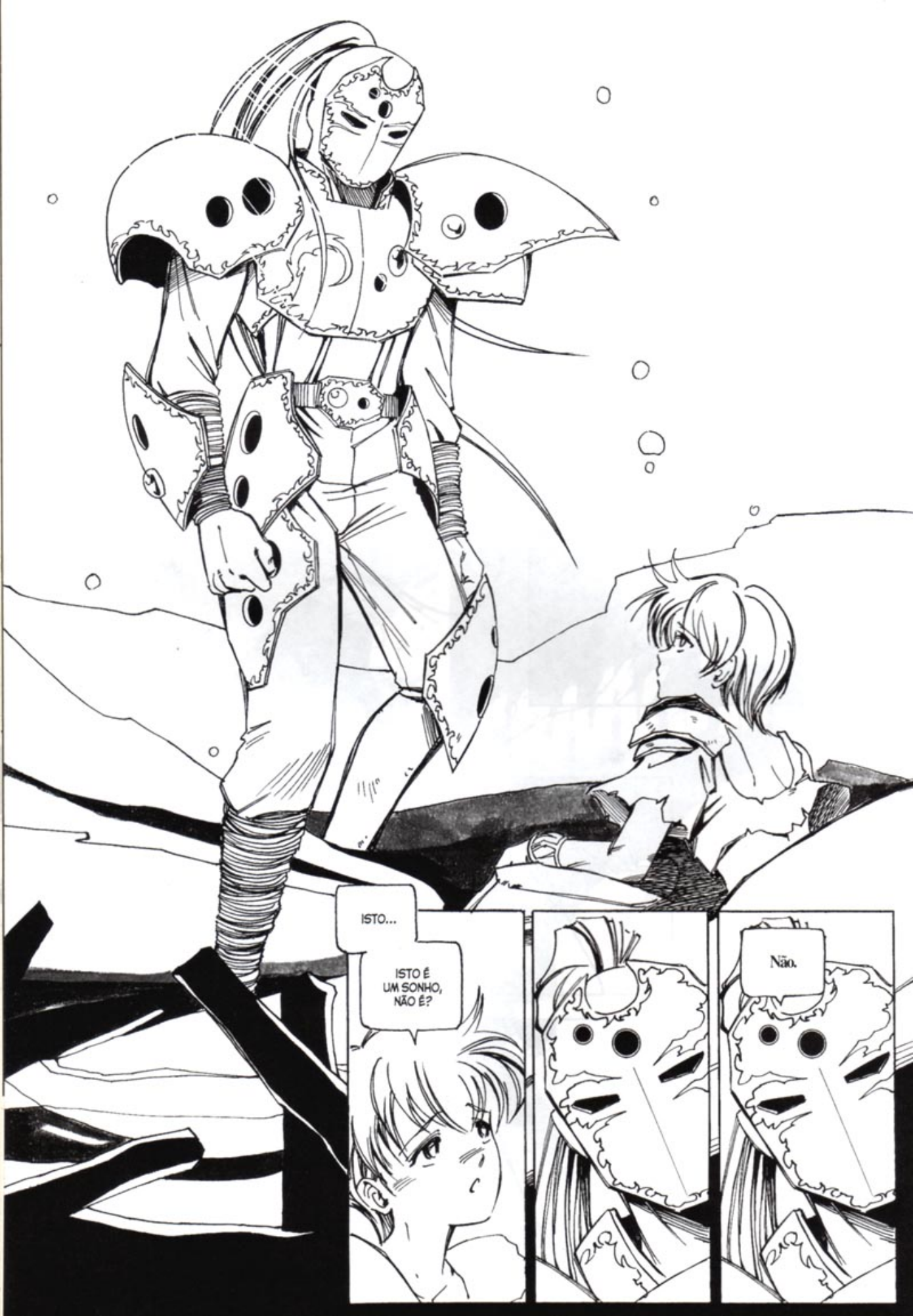

DIZER AQUILO FOI GOLPE BAIXO, VOCÊ SABE!
SEI, SIM!
ACHO LEGAL COMO VOCÊS SABEM MEXER COM ESSAS FERRAMENTAS ENGRAÇADAS!
APRENDEU COM SEU PAI?
PARA SER SINCERO, NÃO!
EU SEMPRE QUIS SER UM GRANDE LADRÃO COMO ELE...
...MAS PAPAI NUNCA ME ENSINOU SEUS SEGREDOS!
DIZIA QUE ESSE TIPO DE VIDA NÃO ERA PARA MIM!
CLARO QUE NÃO DEIXEI ISSO ME DETER!
APRENDI SOZINHO TUDO QUE SEI SOBRE LADINAGEM!
NÃO É MUITO, MAS RESOLVE!
SEI COMO É ISSO!
TAMBÉM QUERO SER PIRATA, MAS O IRMÃOZINHO NÃO DEIXA!
DIZ QUE É PERIGOSO DEMAIS PARA UMA MENINA! BOBÃO!
REPAROU COMO EU E VOCÊ TEMOS TANTA COISA EM COMUM?
VOCÊ PODIA LARGAR A ELFA E FAZER DUPLA COMIGO! QUE TAL?
O QUE ELA TEM QUE EU NÃO TENHO?
PENSAMENTO IMPURO
ENTÃO?
NADA! NADA MESMO!
OLHA SÓ! JÁ ABRI!


GRANDE HYNINN!
SEU IRMÃO ANDOU MESMO OCUPADO, MOCINHA!
VERDADE! ELE ESTEVE SAQUEANDO COBRADORES DE IMPOSTOS!
OLHA PRA MIM! SOU A PRINCESA RHANA!
E NÃO VOU ME CASAR COM AQUELE PALERMA DO PRÍNCIPE MITKOV!
HA, HA, HA!
TÁ LEGAL, ANNE! VOCÊ JÁ SE DIVERTIU!
AGORA VAMOS GUARDAR ESSAS COISAS E SAIR DAQUI ANTES QUE...
QUE...
QUE...
OS DEUSES ESTÃO DE SACANAGEM COMIGO!


NÃO SINTO MINHAS PERNAS...
AINDA TENHO MINHAS PERNAS?
MEUS QUADRIS... AINDA ESTÃO AQUI...
MISTURADOS AOS CACOS DE CORAL DA ARMADURA...
MINHA BARRIGA... GELADA...
ÁGUA DO MAR... PASSANDO PELOS INTESTINOS...
VOU MORRER...
NÃO TENHO FORÇAS NEM PARA ENTOAR UMA MAGIA DE CURA...
NEM CONSIGO SENTIR DOR...
SÓ SINTO... O RUBI ENTRE MEUS DEDOS...
MACIO...
DEVERIA SER MACIO...?
ESTÁ DIFÍCIL RESPIRAR...
AS ÁGUAS MÁGICAS DE QUE FALOU O ELFO... DEVEM ESTAR INDO EMBORA...
...OU TALVEZ SEJA MINHA VIDA INDO EMBORA...
EU FALHEI...
OS DEUSES CONFIARAM EM MIM... E EU FALHEI...
NÃO PUDE SALVAR O PALADINO...
ELE ERA IMPORTANTE... PARA O MUNDO...
NÃO... NÃO PARA O MUNDO...
PARA MIM...
EU O AMAVA...

ESTRANHO...
ENTÃO ISTO É O QUE CHAMAM AMOR?
ISTO É O QUE CADA CRIATURA NESTE MUNDO BUSCA DURANTE TODA A VIDA?
MAS ENTÃO... COMO PODE DOER TANTO...?
...A PONTO DE VOCÊ SER CAPAZ DE QUALQUER COISA PARA FAZER PARAR?
O AMOR NÃO DEVERIA SER... UMA COISA BOA...?
ACHO... QUE NÃO IMPORTA MAIS...
ISSO VAI ACABAR... NÃO VOU MAIS AMAR NINGUÉM...
...PORQUE PARA AMAR... VOCÊ PRECISA...
...ESTAR...
VIVO...※
CRAK!
?
CRAAAAKKK


CLIC!


ISTO...
ISTO É UM SONHO, NÃO É?
Não.

Capitão

James K

O mais temido pirata do Mar Negro

A navegação oceânica não é muito praticada em Arton como atividade econômica; quase todos os grandes centros populacionais são acessíveis por terra, e a cidade-mercado voadora Vectora se encarrega de transportar bens comerciais por todo o Reinado.

Muito mais comuns são os navios exploradores, tripulados por aventureiros, com o objetivo de atingir lugares distantes e perigosos. Em suas viagens de volta esses navios podem estar carregados de tesouros e objetos mágicos preciosos — e os aventureiros que os conseguiram geralmente estão cansados ou feridos. Eis o alvo favorito de piratas como o Capitão James K, comandante da Bravado.

Não se conhece muito sobre James K, mas algumas histórias interessantes circulam pelas tavernas. Ele costuma assassinar a tripulação dos navios que ataca e tomar para si eventuais lindas mulheres que estejam a bordo, antes de vendê-las como escravas. Por outro lado, também correm boatos de que James K. não gosta muito de mulheres, preferindo os afagos de seu massagista particular. A verdade? Ninguém perguntou e viveu para saber...

Conta-se que Jim K. assassinou o próprio pai. Ele tem uma irmã menor, Anne, que tenta manter longe da Bravado a qualquer custo. Uns dizem que faz isso por se preocupar com a segurança da irmã — e outros acham que ele simplesmente não a suporta!

Dizem que, em condições normais, Jim K. é um homem inteligente, ponderado e calculista. Suas crises de histeria se manifestam apenas na presença da elfa Niele, que durante alguns anos foi sua parceira — um dos piores erros que o pirata cometeu na vida!

O Capitão K. é um dos maiores espadachins de Arton — poucos podem vencê-lo em combate individual. Ele nunca usa armas ou outros itens mágicos. Aliás, desde que conheceu Niele, apenas ouvir falar em magia lhe provoca arrepios: é procedimento normal na Bravado lançar ao mar qualquer coisa parecida com um mago... ou elfo.

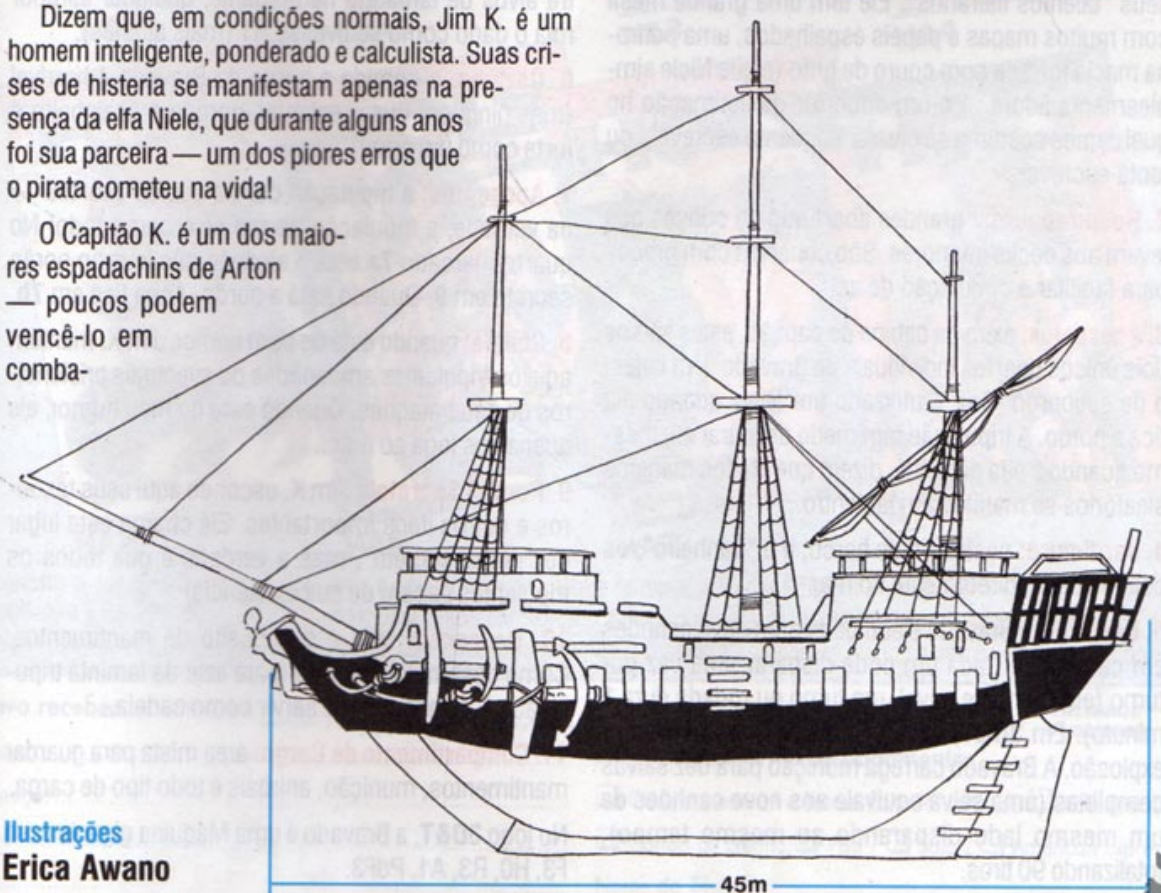
Uma das grandes ambições de Jim K. é ser escritor. Entre uma pilhagem e outra ele costuma se trancar na cabine com pena e pergaminho, disposto a produzir um romance épico. Infelizmente, ele não tem o menor talento para a coisa — nunca consegue passar da primeira página!

Capitão James K.

3D&T: F2, H3, R2, A1, PdF2, Arena (qualquer navio), Ataque Múltiplo, Crime, Máquina (Bravado), Pilotagem, Fúria, Má Fama, Protegida Indefesa (Anne)

AD&D: Humano, Guerreiro 14, Egoista (neutro e maligno), For 18/40, Des 17, Con 14, Int 14, Sab 10, Car 14, 87 PVs, CA 7, Tac0 5, 5 ataques/2 rodadas, sabre (1d6+4/1d8+4)

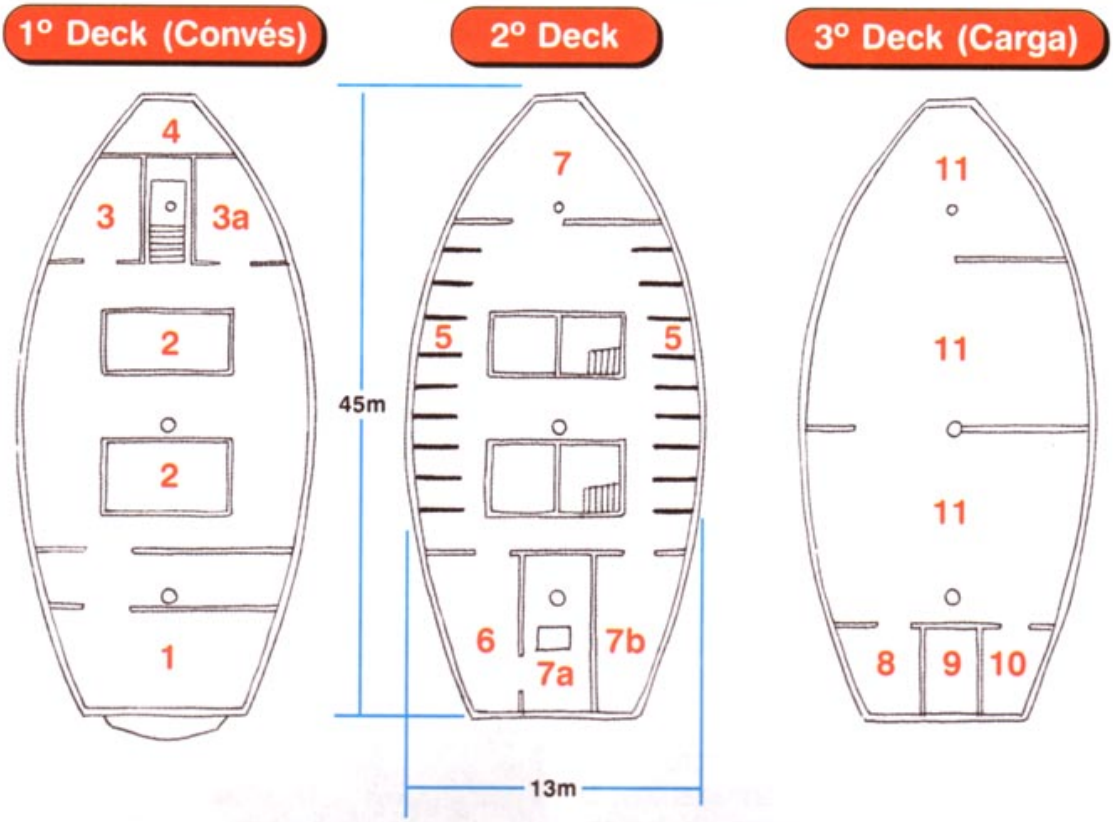
GURPS: ST 14, DX 17, IQ 14, HT 14, DP 1, RD 1; Elegante, Reflexos em Combate, Rijeza 1, Intolerância (elfos e magos), Reputação -4, Fúria; Artilharia 16, Conhecimento do Terreno (Mar Negro) 19; Esgrima 25, Marinhagem 19; todas as Perícias para Ladrões e Espiões com NH 13 a 19; Incompetente em Escrita



Ilustrações
Erica Awano

http://loboscans.cjb.net/

DIAGRAMAS DA BRAVADO



1. Cabine do Capitão: situada na popa (parte traseira) do navio, aqui é onde o Capitão K. gosta de exercer seus "talentos literários". Ele tem uma grande mesa com muitos mapas e papéis espalhados, uma poltrona macia forrada com couro de grifo (e que Niele simplesmente adora...) e um cobertor de estimação no qual James costuma se enrolar enquanto escreve... ou tenta escrever.

2. Respiradouros: grandes aberturas no convés que levam aos decks inferiores. São cobertas com grades para facilitar a circulação de ar.

3. Aposentos: além da cabine do capitão, estes são os dois únicos quartos individuais da Bravado. Um deles, o de estibordo (**3a**), é utilizado por Niele quando ela fica a bordo. A tripulação tem medo de entrar ali; mesmo quando a elfa não está, dizem que efeitos mágicos aleatórios se manifestam lá dentro...

4. Jardineira: neste tipo de barco, é o "banheiro"; os dejetos caem diretamente no mar.

5. Canhões: a Bravado é equipada com nove canhões em cada lado. Cada um pode disparar uma vez por turno (em combate naval, um turno ou rodada dura 1 minuto). Em **3D&T**, cada tiro causa dano de 3d por explosão. A Bravado carrega munição para dez salvas completas (uma salva equivale aos nove canhões de um mesmo lado disparando ao mesmo tempo), totalizando 90 tiros.

Operar cada canhão exige um teste de Habilidade -3 (ou H+1 para quem tem a Perícia Máquinas). Contra alvos de tamanho não-gigante, qualquer atirador rola o dado como se tivesse H1 (mais ajustes).

6. Cozinha: a comida a bordo da Bravado é horrível (mas ninguém ousa reclamar, porque o cozinheiro é forte como um ogre!).

7. Aposentos: a tripulação dorme nestes quartos — na verdade, a tripulação dorme pelo barco todo! No quarto marcado **7a** está o alçapão que leva ao porão secreto em **9**. Quando está a bordo, Anne fica em **7b**.

8. Cadeia: quando está de bom humor, Jim K. mantém aqui os tripulantes amotinados ou eventuais prisioneiros de seus ataques. Quando está de mau humor, ele apenas os joga ao mar...

9. Porão "Secreto": Jim K. esconde aqui seus tesouros e outros itens importantes. Ele chama este lugar de "porão secreto", mas a verdade é que todos os tripulantes sabem de sua existência!

10. Despensa: este é o depósito de mantimentos. Como costuma ficar vazio (para azar da faminta tripulação...), também pode servir como cadeia.

11. Compartimento de Carga: área mista para guardar mantimentos, munição, animais e todo tipo de carga.

No jogo **3D&T**, a Bravado é uma Máquina gigante com F3, H0, R3, A1, PdF3.

BRASIL DRAGÃO APRESENTA:

10

HOLY AVEL

TRAMA

cassaro

awano

reis

ANO 1 • NUMERO 10 • R$ 2,80

O Elenco

Lisandra
Jovem clériga da natureza, criada na selva. Tenta entender seus próprios sentimentos com relação ao Paladino.

Sandro
Ladrão de bom coração, mas sem talento. Tenta entender seus próprios sentimentos com relação a Lisandra.

Niele
Maga elfa com muitas curvas e pouco juízo. Tenta entender seus próprios sentimentos com relação a James K.

James K.
Capitão pirata. Tenta entender seus próprios sentimentos com relação a Niele ("Por que não matei essa doida ainda?")

Anne
Irmãzinha endiabrada de James K. Ela NÃO tenta entender seus próprios sentimentos. Ponto.

Paladino
Herói lendário recentemente devolvido à vida pelos Rubis da Virtude. Não parece ter sentimentos para tentar entender...

Até Agora...

Visitado pelo bardo Luigi Sortudo, o célebre necromante Vladislav Tpish fica conhecendo a história de Deenar, o elfo-do mar renegado — sobre como ele comandou ataques a povoados no mundo da superfície e teve seu braço-garra arrancado por Tork, que hoje o utiliza como arma.

A bordo da Bravado, após um "combate amistoso" contra James K, Sandro é convencido por Anne a participar de uma travessura: vasculhar o baú do tesouro de seu irmão. Ao fazer isso, em meio a outras jóias, ele encontra o oitavo Rubi da Virtude.

No fundo do mar, mortalmente ferida no desabamento da caverna onde havia conseguido o sétimo Rubi, Lisandra espera pela morte — mas é salva pela pessoa que, nestas últimas semanas, foi alvo de toda a sua devoção...

PARTE 10

Ascensão e Queda

NÃO SINTO MINHAS PERNAS...

AINDA TENHO MINHAS PERNAS?

MEUS QUADRIS... AINDA ESTÃO AQUI...

MISTURADOS COM OS CACOS DE CORAL DA ARMADURA...

MINHA BARRIGA... GELADA...

ÁGUA DO MAR... PASSANDO PELOS INTESTINOS...

Sua memória está sendo fiel, milady.

Teve as pernas, quadris e ventre esmagados, isso é correto.

Felizmente, nada que meu toque não consiga restaurar.

Creia em mim. Fique de pé.

Percebe, jovem druida?

Não está em meu poder apenas destruir aquilo que é mau...

...mas também curar aquilo que é bom.

E raras vezes conheci portadora de tanta pureza e bondade.

Algo errado, milady?

VOCÊ ESTÁ...

ESTÁ... *FALANDO* COMIGO!

NUNCA FALOU COMIGO ANTES! MESMO NOS SONHOS!

Até tempos recentes isso estava além de meu poder.

Quando milady resgatou meu corpo, eu era pouco mais que um cadáver.

Foi sábia levando-me para Galrasia, cuja energia vital evitou minha deterioração.

Após recobrar o primero Rubi, eu já podia ver, ouvir e falar...

...mas escolhi preservar minha força para rechaçar prováveis atacantes.

Uma medida que se mostrou acertada, como milady deve recordar.

VER? OUVIR?

VOCÊ PODIA VER E OUVIR?

ENTÃO OUVIU AS COISAS QUE EU...?

...DISSE?

Sei, milady, que tenho um lugar especial em seu coração.

Creia em mim quando digo que tal coisa muito me honra.

Mas deve saber, jovem druida...

...que nunca serei capaz de retribuir seu amor.

É certo que uma vez fui humano...

...mas esse tempo se foi.

Meu corpo recebeu o poder de todos os vinte deuses.

Não restou lugar para coisas como sentimento... emoção...

...ou mesmo o dom de apreciar a beleza, o toque e calor de seu rosto.

Não posso amar, milady.

Se pudesse, contudo, tenho certeza de que seria...

CRASH!

NÃO!

HAHAHAHAHAHAHAHA

NÃO!

OUTRO SONHO!

OUTRO MALDITO SONHO!

NUNCA VAI ACABAR! NUNCA SEREI LIVRE!

DEVE SER MEU CASTIGO! PORQUE FALHEI! FALHEI!

PORQUE NÃO CONSEGUI SALVAR...

PALADINO?

EU SOU.

FECHAR ESCOTILHAS!

EXAMINAR BORESTE!

IÇAR A BUJIAR-RONA!

E UM MONTE DE OUTROS TERMOS NÁUTICOS COMPLICADOS!

BONC!

EEEEK!

BUM!

CONCORDEI EM DEIXAR VOCÊ E SEU AMIGO FICAREM A BORDO...

VOCÊ É TÃÃÃO RA-BUGENTO, JIMMIE!

...MAS NÃO TENHO QUE ATURAR SUA CRIANCICE!

"NÃO ME FAÇA SELVAGEM FEITO VOCÊ!"

PUXA, JIMMIE...

SEI QUE PIRATARIA NÃO COMBINA MUITO COMIGO, MAS...

...POR QUE AS COISAS NÃO DERAM CERTO COM A GENTE?

POR QUÊ?

VOCÊ FINGE QUE NÃO, NIELE, MAS SABE MUITO BEM!

SOMOS *DIFERENTES!* NÃO TEMOS NADA EM COMUM!

SOU UM *CAPITÃO PIRATA!*

EU ROUBO TESOUROS! AFUNDO NAVIOS! *MATO PESSOAS!*

EU SOU *MAU!* ATÉ OS MALDITOS OSSOS!

E VOCÊ...

VOCÊ...

O que tem euzinha?

NADA! ESQUECE!

VOCÊ NUNCA IA ENTENDER!

SEI QUE VOCÊ FAZ TODAS ESSAS COISAS RUINS, JIMMIE...

...MAS NÃO ACREDITO QUE *GOSTE* DISSO!

ACHO QUE VOCÊ É PIRATA PORQUE NÃO VÊ OUTRA *ESCOLHA!*

PORQUE É AQUILO QUE SABE FAZER *MELHOR!*

FOI POR ISSO QUE SE LIVROU DE MIM?

POR ISSO TENTA SE LIVRAR DE SUA IRMÃ?

PORQUE, NO FUNDO, SABE QUE ESTÁ *ERRADO?*

RRRRRRRRRRR
RRRRRRRRRRR
RRRRRRRRRRR
RRRRRRRRR

GENTE, NÃO ERRO UMA!

UM RUBI DA VIRTUDE!

OUTRO RUBI DA VIRTUDE!

ESSAS COISAS ESTÃO PRATICAMENTE PULANDO A MEUS PÉS!

NÃO PODIA SER DIFERENTE!

SOU FILHO DO LADRÃO MAIS TEMIDO E PROCURADO DO REINADO...

...E TAMBÉM QUERO SEGUIR ESSA CARREIRA!

SÓ PRECISAVA DE UMA GRANDE AVENTURA PARA COMEÇAR!

QUANDO LISANDRA PROCUROU POR MEU PAI EM VALKARIA, VI MINHA CHANCE!

MINHA **FURTIVIDADE** QUANDO ROUBEI O PRIMEIRO RUBI DO DRAGÃO!

MEU PODER DE **NEGOCIAÇÃO** QUANDO ENFRENTAMOS OS KOBOLDS!

DESDE ENTÃO, MINHAS **HABILIDADES DE LADRÃO** TÊM SIDO TESTADAS!

MEU TALENTO EM **FUGAS** QUANDO SOLTEI LISANDRA DA TORRE...

MINHA PERÍCIA EM **INFILTRAÇÃO** QUANDO ENTREI INCÓGNITO NO QUARTO DE NIELE!

E MINHA **DETECÇÃO** DE ARMADILHAS NO TEMPLO DO INSETO-REI!

TUDO BEM QUE ME ATRAPALHEI EM **TODAS** ESSAS COISAS...

...MAS É O **RESULTADO** QUE CONTA! PEGUEI OS RUBIS, NÃO PEGUEI?

ALÉM DO MAIS, O PRÓXIMO RUBI ESTÁ BEM NA MINHA FRENTE!

NO MEIO DO TESOURO DO CAPITÃO JIM! APOSTO QUE ELE NEM SABE!

BAÚ ABERTO! SEM GUARDAS! SEM MONSTROS OU ARMADILHAS!

NÃO TEM COMO ERRAR!

SÓ PRECISO PEGAR!

PRONTO! CONSEGUI!

OPA-OPA!

O QUE PENSA QUE TÁ FAZENDO?

IH! FAIO!

NÃO É QUE ESQUECI DELA?

QUE NEGÓCIO É ESSE, SANDRO?

POR ACASO TÁ TENTANDO ROUBAR O TESOURO DO MEU IRMÃOZINHO?

NÃO CONCORDAMOS QUE A GENTE SÓ IA *OLHAR?*

NÃO É O QUE ESTÁ PENSANDO, ANNE!

ESTE É UM DOS VINTE RUBIS DA VIRTUDE! PRECISO DELE PRA... PRA...

SEI LÁ PRA QUÊ, MAS PRECISO DELE!

NÃO TÔ NEM AÍ!

QUE FURADA! E EU ACHANDO QUE VOCÊ ERA UM CARA LEGAL!

PÕE ISSO DE VOLTA, OU VOU TE MOER DE PANCADA!

ESPERA, ANNE! DEIXA EU...

WOA!

YIKES!

QUE FOI ISSO, JIMMIE?

AINDA NÃO APRENDEU A PILOTAR ESTA BANHEIRA?

GRANDE OCEANO!

EU DEVIA TER ADIVINHADO...

UMA VIAGEM COM NIELE A BORDO *NUNCA* É TRANQUILA!

AH, QUALÉ?

VAI QUERER ME CULPAR POR ISSO TAMBÉM?

TODOS PARA OS CANHÕES DE ESTIBORDO!

VAMOS DAR A ESSA COISA UM GOSTINHO DA...

DA...?

NÃO!

VOCÊ NÃO...

DESCULPA, JIMMIE!

SEI QUE PROMETI NÃO USAR MÁGICA...

...MAS ESSE PEIXE PARECE GRANDE DEMAIS PARA VOCÊ FISGAR SOZINHO!

NÃO, NIELE! VOCÊ NÃO PODE...

SUA BRUXA! FIZEMOS UM *ACORDO!*

JURA? E DAÍ?

COMO VOCÊ MESMO COSTUMAVA DIZER...

...MINHA PALAVRA DE HONRA NUNCA VALEU GRANDE COISA!

WWWWWWW

CAPITÃO JIM? O QUE FOI AQUILO?

QUE MONSTRO É AQUELE? CADÊ A NIELE?

NÃO ME DIGA QUE ELA TENTOU...? HÃ...?

NÃO DISFARÇA, NÃO! DEVOLVE A GEMA QUE VOCÊ PEGOU!

NÃO, NÃO! A ENGUIA GIGANTE É DE *VERDADE!*

ENTÃO VOCÊ TAMBÉM JÁ VIU O TRUQUE DO URSO?

QUANTO TEMPO ELA LEVOU PARA VOLTAR AO NORMAL?

VOCÊS ERAM *MESMO* PARCEIROS, HEIM?

GRANDE NIMB E HYNINN!

NIELE! PELO AMOR DOS DEUSES, FICA LONGE DESSA COISA!

IUPIII...

BUM!

BUM!

BUM!

BUM!

DESISTE, CARA! ELA NUNCA OBEDECE!

ELA NUNCA ESCUTA *NINGUÉM!*

NÃO MUDA DE ASSUNTO!

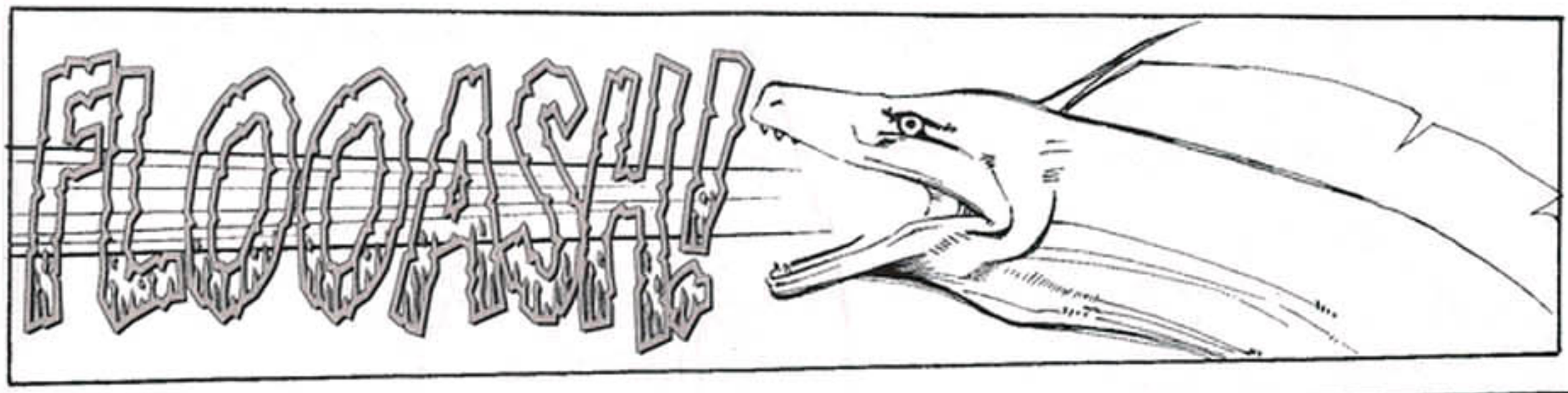
QUE PÉSSIMA MEMÓRIA VOCÊ TEM, SANDRINHO! ESQUECEU QUEM SOU?

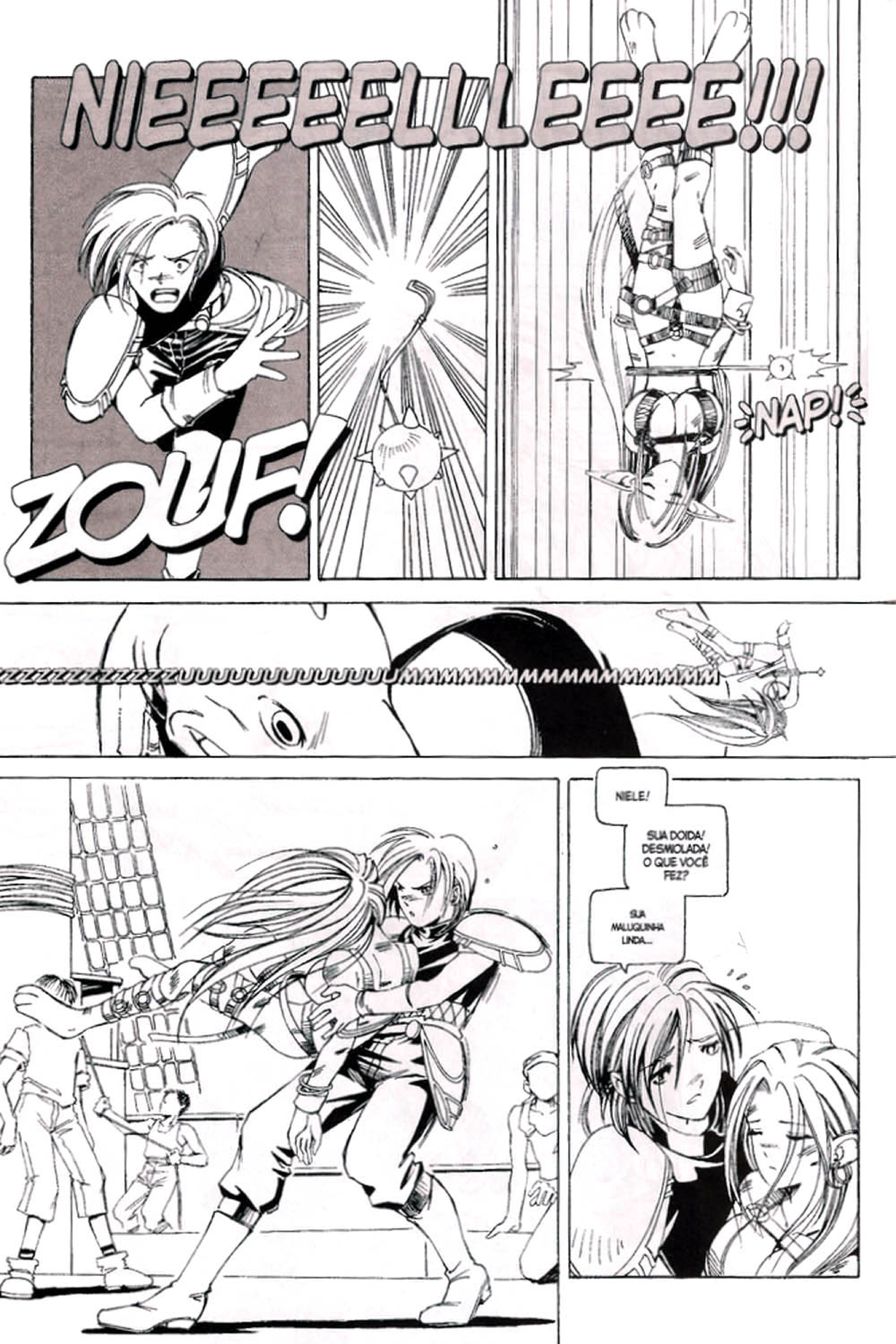
NIELE! A MAIOR MAGA DE ARTON!

LINDA! PODEROSA! SUPREMA!

HSSSSSS

NINGUÉM MENOR QUE UM *DEUS* TEM PODER PARA ME DERRUBAR!


FLOOASH!


NIEEEEEELLLEEEEE!!!
ZOUF!
NAP!
ZZZZZZZZZZZZZZZUUUUUUUUUUUUUUUMMMMMMMMMMMMMMMM
NIELE!
SUA DOIDA! DESMIOLADA! O QUE VOCÊ FEZ?
SUA MALUQUINHA LINDA...

TODOS OS CANHÕES DE ESTIBORDO...

FOGO!

BLOM!

BLOM!

BLOM!

BOUM!

BOUM!

BOUM!

ELA ESTÁ RECUANDO!

OS CANHÕES DEVEM ESTAR...

...COM QUALQUER COISA NO *MAR!*

CANHÕES COISA NENHUMA, IRMÃOZINHO!

A COISA NEM *NOTOU* OS TIROS!

MAIS PARECE QUE ELA TÁ *ASSUS-TADA...*

SHOUF!

CRASH!

Cuide-se bem, milady.

KRRRRRRKK...

FLOMP!

De Helena...

...cuido
EU.

Ouça, Helena.

O Paladino de Arton oferece uma chance de rendição.

Retorne em paz a seu covil no leito oceânico...

...ou ouse testar sua força contra a minha...

...sabendo que tenho comigo uma quinta parte de meu poder total.

A decisão é sua, enguia-rainha.

HSSSSSSSSSS

AQUILO FOI UM TROVÃO?

QUE DIFERENTE!

TOMARA QUE OS DEUSES DO MAR NÃO ESTEJAM ZANGADOS COMIGO...

...PORQUE VIM DESPEJAR MEU COZIDO NA PRAIA!

UMA VEZ, TODOS OS PEIXES DE MALPETRIM *FUGIRAM!*

OUTRO DIA, FIZ ENCALHAR UM *PEIXE-RECIFE!*

EU COSTUMAVA COZINHAR BEM... ANTES DO ACIDENTE...

AGORA NÃO CONSIGO PREPARAR NEM *LEITE MORNO!*

ACHO QUE NINGUÉM CONSEGUE SER BOA COZINHEIRA DEPOIS DE PERDER O...

?

MISERICÓRDIA!

SERÁ QUE DESTA VEZ FUI LONGE DEMAIS?

A Seguir:

Enfim, o Reencontro

DRAGÃO BRASIL APRESENTA:

11

HOLY avenger

cassaro

awano

reis

TRAMA

7 897780 506661

ANO 1 • NÚMERO 11 • R$ 2,80

O Elenco

Lisandra
Jovem clériga da natureza, perturbada por sonhos envolvendo a morte do Paladino, o maior herói de Arton.

Sandro
Filho do maior ladrão do Reinado. Perturbado com a missão que os deuses parecem estar colocando em seu caminho.

Niele
Maga elfa sem nenhuma modéstia. Perturbada pelo incompreensível mau-humor de seu antigo parceiro, James K.

James K.
Capitão pirata estressado. Perturbado com tudo em que põe os olhos em cima (especialmente Niele).

Tork
Troglodita anão fedorento. Perturbado por ter sido quase morto por Deenar, um antigo inimigo.

Petra
Faxineira da Estalagem do Macaco Caolho. Perturbada por não conseguir cozinhar melhor que um ogre bêbado.

Até Agora...

O Paladino despertou! Mesmo sem possuir ainda todos os Rubis da Virtude, ele resgata Lisandra do fundo do mar e a transporta para a superfície.

A bordo da Bravado, enquanto Niele esgota a paciência de James K. e Sandro pondera sobre sua missão, o navio é atacado pela deusa Helena — a enguia-rainha, liberta-da pelo diabólico elfo-do-mar Deenar. Imprudente como sempre, Niele tenta contra-atacar e é gravemente ferida.

Quando nem mesmo os canhões da Bravado são efetivos contra o monstro, o Paladino emerge do mar. Após deixar Lisandra a bordo em segurança, ele cria asas mágicas e se lança contra Helena.

Enquanto isso, em Malpetrim, Petra encontra Tork ferido e inconsciente na praia...

Parte 11

Enfim, o Reencontro

HOLY avenger

Criação
MARCELO CASSARO
ROGERIO SALADINO
J.M.TREVISAN

Roteiro
MARCELO CASSARO

Desenho e Arte-Final
ERICA AWANO

Cores
RODRIGO REIS

Capa
ERICA AWANO & ANDRÉ VAZZIOS

Bravado, Capitão Jim K. e Anne criados por
ERICA AWANO

DIRETOR
Ruy Pereira

EDITOR
Marcelo Cassaro

PRODUTOR GRÁFICO
Roberto Avelino

CONTATO
Lourdes Maurício

SCANNER
Edilson Gedo • Wagner F. Nunes

DIAGRAMAÇÃO
Dawis Roos • Márcia Braga

HOLY AVENGER é uma publicação mensal da Trama Editorial Ltda.

Administração, redação, assinaturas e publicidade: R. Comendador Miguel Calfat, 421, 04537-081, SP/SP. Telefax (011) 3849-2266. dragaobrasil@uol.com.br

Distribuição exclusiva para todo o Brasil: Fernando Chinaglia S/A.

Impressão e acabamento: PARMA

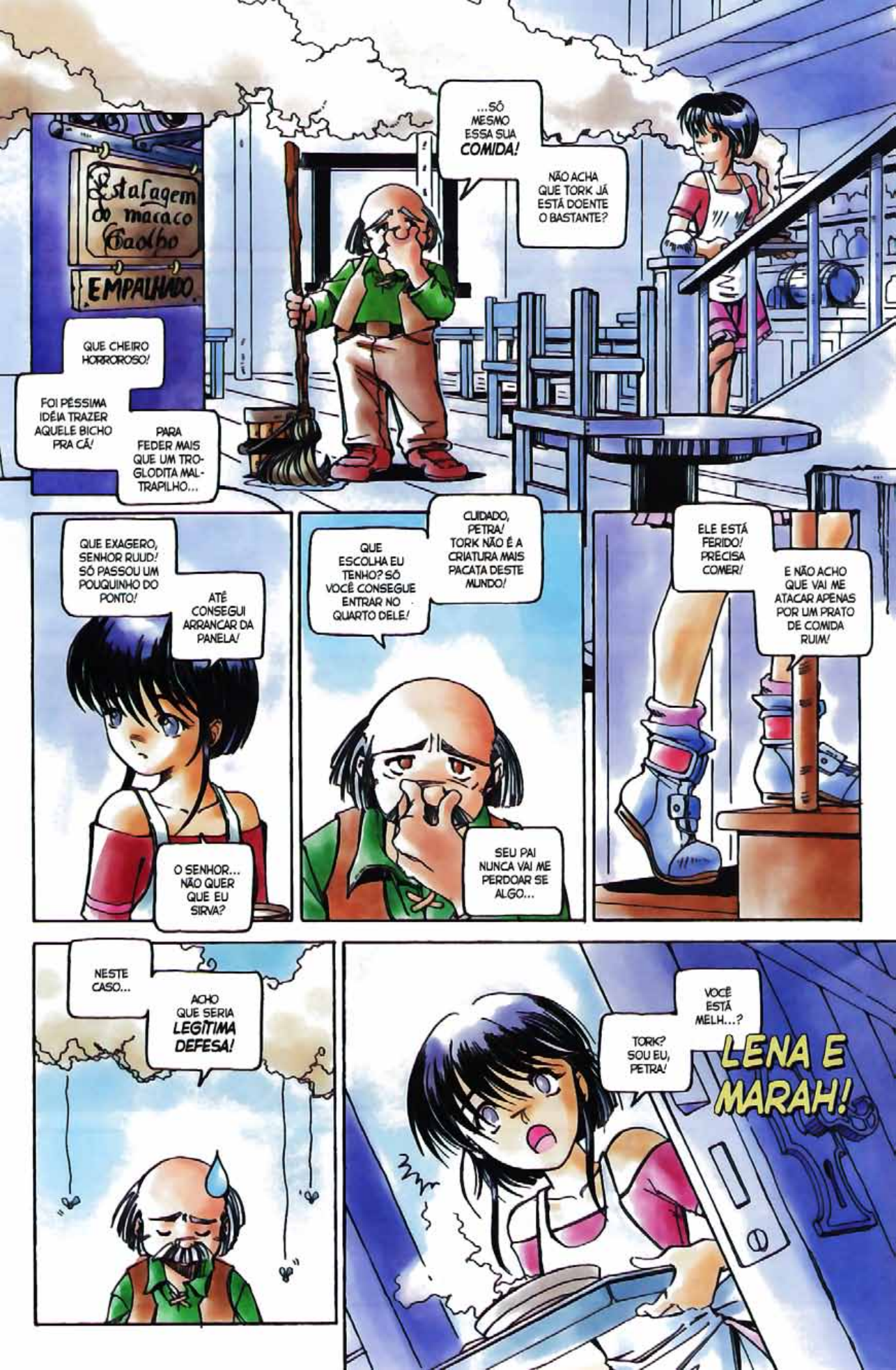
AD&D™ TSR Inc. GURPS™ Steve Jackson Games Inc. 3D&T™ Trama Editorial Ltda.

CHEGA!
CRAS!
PACIÊNCIA TEM LIMITE! DE HOJE NÃO PASSA!
ASSIM NÃO DÁ, ERICA!
JÁ PASSAMOS DO NÚMERO DEZ DE HOLY AVENGER...

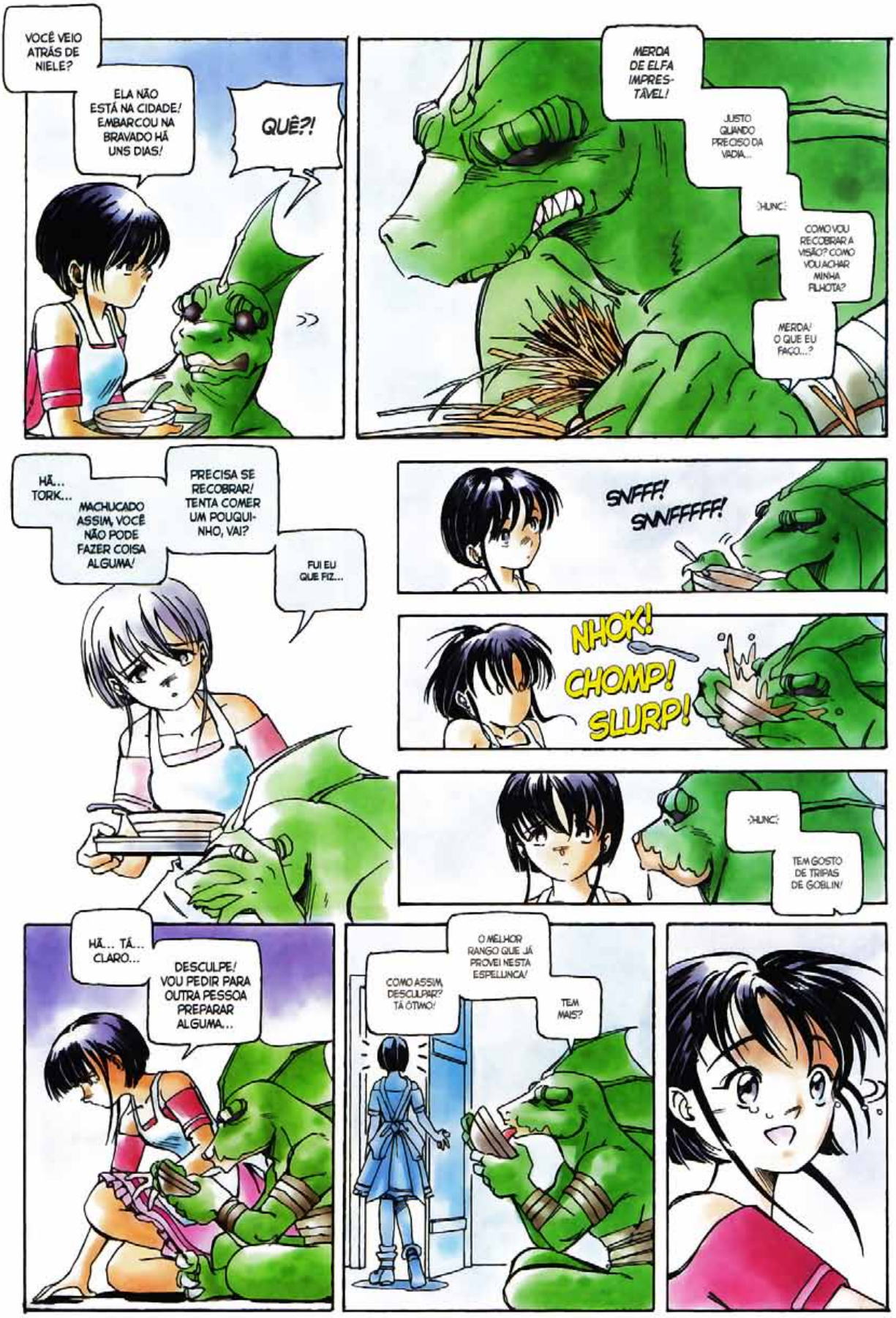
...VOCÊ ENROLOU, DRIBLOU, ENGAMBELOU...
...E ATÉ AGORA NÃO DESENHOU O MACACO CAOLHO DA ESTALAGEM!
NÃO GOSTO DE DESENHAR BICHOS!
ACHO ISSO POUCO SAUDÁVEL™!

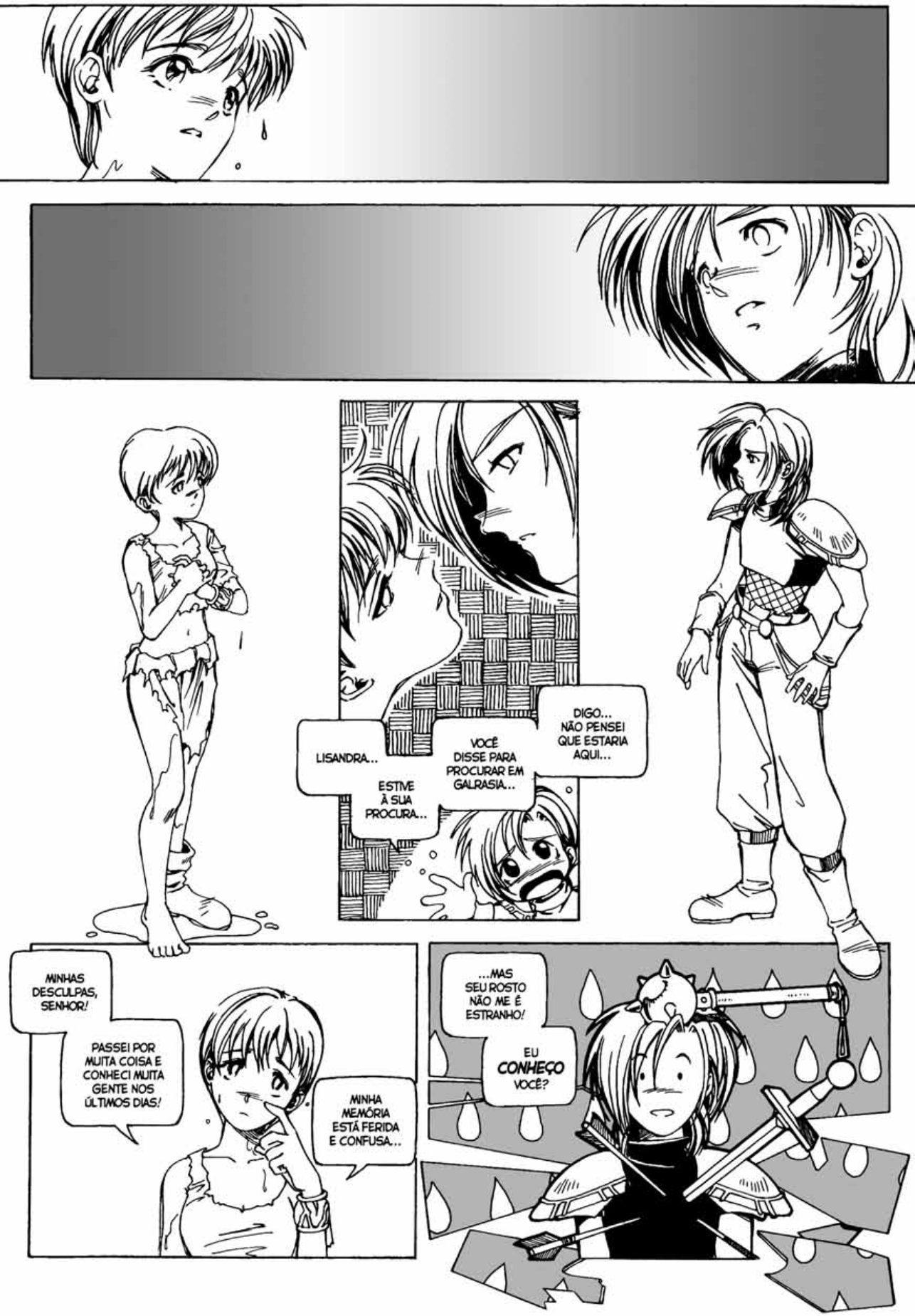
TÔ ME LIXANDO!
A ESTALAGEM DO MACACO CAOLHO PRECISA DE UM MACACO CAOLHO!
FAZ AÍ! E SEM BRONCA!
TAP! TAP! TAP!
RISC! RISC! RABISC!
OEOE!

ENTÃO? QUE TAL?
A JAPINHA ME ENROLOU DE NOVO...


Estalagem do macaco Gaolpo
EMPALHADO.
QUE CHEIRO HORROROSO!
FOI PÉSSIMA IDÉIA TRAZER AQUELE BICHO PRA CÁ!
PARA FEDER MAIS QUE UM TROGLODITA MALTRAPILHO...
...SÓ MESMO ESSA SUA COMIDA!
NÃO ACHA QUE TORK JÁ ESTÁ DOENTE O BASTANTE?
QUE EXAGERO, SENHOR RUUD! SÓ PASSOU UM POUQUINHO DO PONTO!
ATÉ CONSEGUI ARRANCAR DA PANELA!
O SENHOR... NÃO QUER QUE EU SIRVA?
QUE ESCOLHA EU TENHO? SÓ VOCÊ CONSEGUE ENTRAR NO QUARTO DELE!
CUIDADO, PETRA! TORK NÃO É A CRIATURA MAIS PACATA DESTE MUNDO!
SEU PAI NUNCA VAI ME PERDOAR SE ALGO...
ELE ESTÁ FERIDO! PRECISA COMER!
E NÃO ACHO QUE VAI ME ATACAR APENAS POR UM PRATO DE COMIDA RUIM!
NESTE CASO...
ACHO QUE SERIA LEGÍTIMA DEFESA!
TORK? SOU EU, PETRA!
VOCÊ ESTÁ MELH...?
LENA E MARAH!

NÃO PRECISA FAZER ESCÂNDALO, GURIA!
:HUNC:
É SÓ ME DIZER ONDE FICA A PORTA!
NEM PENSE NISSO!
VOCÊ VAI VOLTAR PRA CAMA JÁ!
NÃO TENHO TEMPO PRA PERDER COM VOCÊ, GURIA!
SAI DA FRENTE OU TE ENCHO DE PORRADA!
N-NÃO!
NÃO VOU SAIR! VOCÊ ESTÁ MUITO MAL!
VOLTA PRA CAMA! POR FAVOR!
:HUNC:
PLAC!
ESSA É BOA! VEJA O QUE SOBROU DO "TERRÍVEL" TORK!
NEM DÁ PRA ASSUSTAR UMA GAROTINHA!
PETRA, CERTO? A MENINA NOVA DO RUIDO?
SIM! FUI EU QUE ACHEI VOCÊ NA PRAIA!
VOCÊ ESTÁ... CEGO?
HISTÓRIA COMPRIDA, GURIA!
TEM UMA MENINA... LISANDRA... IMPORTANTE PRA MIM!
ANDOU SE METENDO EM PROBLEMA... COISA GRANDE... TEM A VER COM OS DEUSES...
UM CLÉRIGO SACANA ATACOU A GENTE... ME CEGOU COM MÁGICA...
VIEMOS PEDIR AJUDA PARA A ELFA PEITUDA...
...LEVAMOS UMA SURRA OU DUAS PELO CAMINHO... FOMOS SEPARADOS...

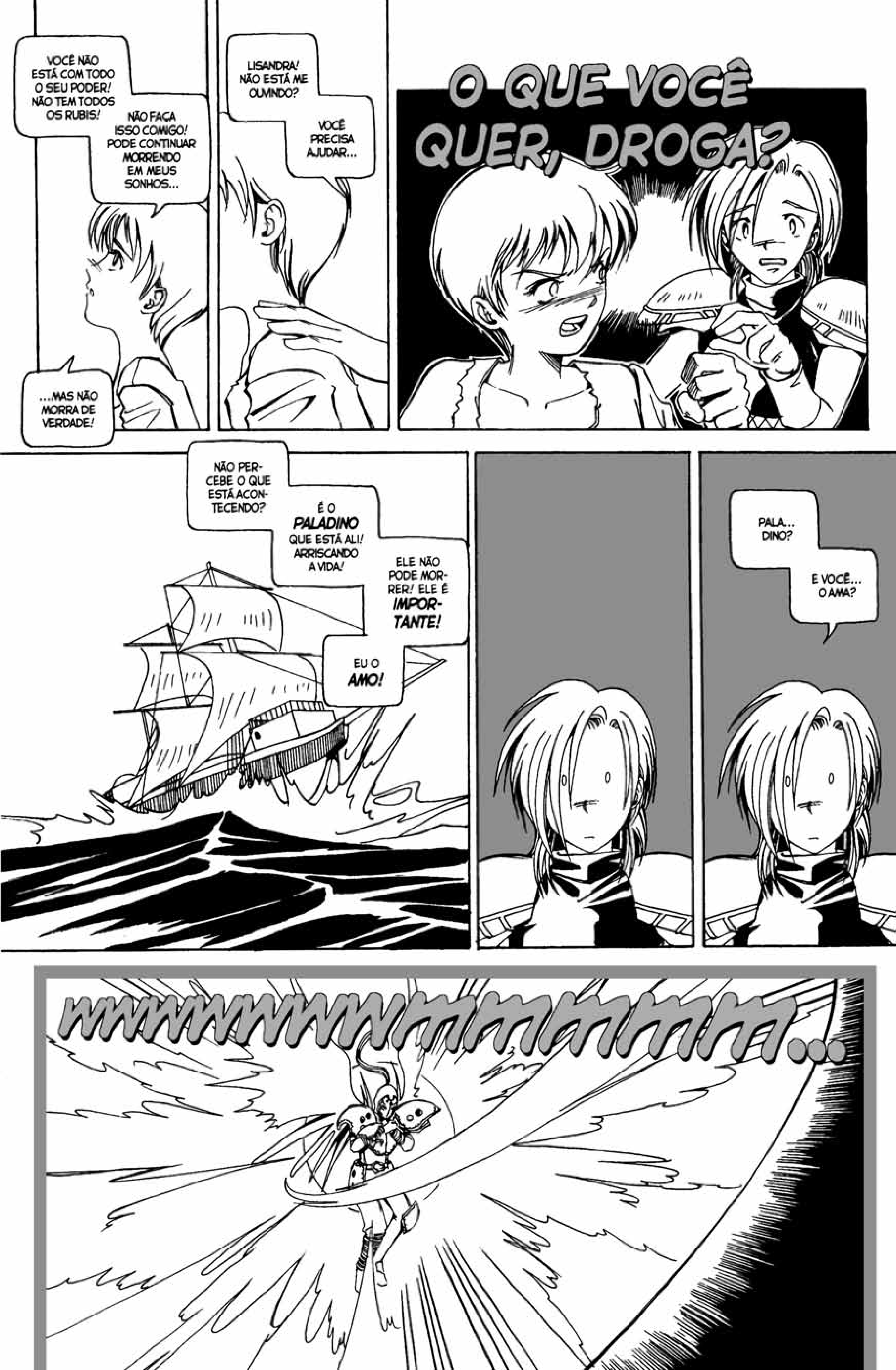

VOCÊ VEIO ATRÁS DE NIELE?
ELA NÃO ESTÁ NA CIDADE! EMBARCOU NA BRAVADO HÁ UNS DIAS!
QUÊ?!
>>
MERDA DE ELFA IMPRESTÁVEL!
JUSTO QUANDO PRECISO DA VADIA...
:HUNC:
COMO VOU RECOBRAR A VISÃO? COMO VOU ACHAR MINHA FILHOTA?
MERDA! O QUE EU FAÇO...?
HÃ... TORK...
MACHUCADO ASSIM, VOCÊ NÃO PODE FAZER COISA ALGUMA!
PRECISA SE RECOBRAR! TENTA COMER UM POUQUINHO, VAI?
FUI EU QUE FIZ...
SNFFF! SNNFFFFF!
NHOK! CHOMP! SLURP!
:HUNC:
TEM GOSTO DE TRIPAS DE GOBLIN!
HÃ... TÁ... CLARO...
DESCULPE! VOU PEDIR PARA OUTRA PESSOA PREPARAR ALGUMA...
COMO ASSIM, DESCULPAR? TÁ ÓTIMO!
O MELHOR RANGO QUE JÁ PROVEI NESTA ESPELUNCA!
TEM MAIS?


LISANDRA...
ESTIVE À SUA PROCURA...
VOCÊ DISSE PARA PROCURAR EM GALRASIA...
DIGO... NÃO PENSEI QUE ESTARIA AQUI...
MINHAS DESCULPAS, SENHOR!
PASSEI POR MUITA COISA E CONHECI MUITA GENTE NOS ÚLTIMOS DIAS!
MINHA MEMÓRIA ESTÁ FERIDA E CONFUSA...
...MAS SEU ROSTO NÃO ME É ESTRANHO!
EU CONHEÇO VOCÊ?

KRKKKKRRRRRRAAAAAAAKKKK
BLAM!
KBLOM!

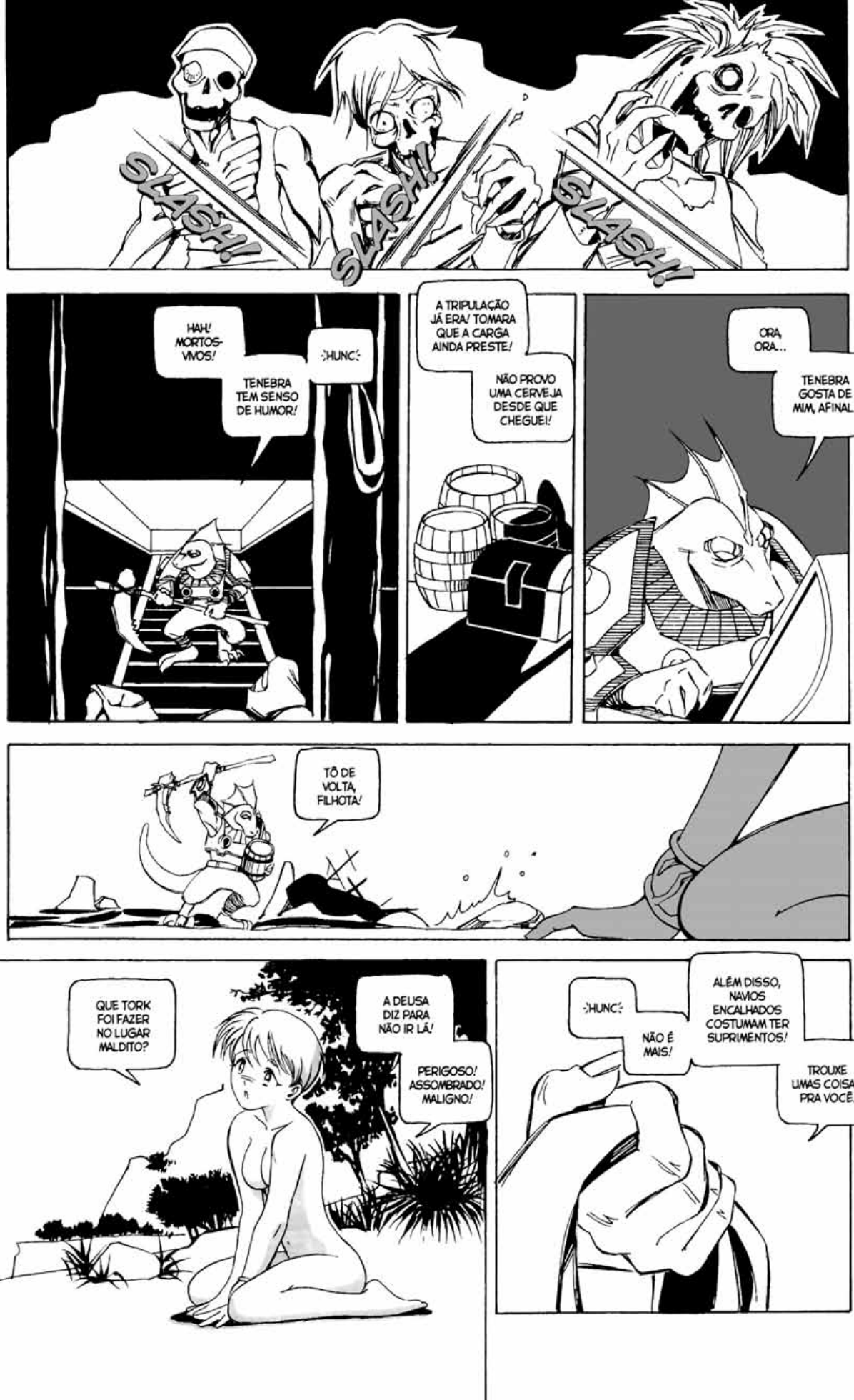
O MONSTRO QUE MACHUCOU NIELE!
LUTANDO COM O CARA QUE VEIO DO MAR COM LISANDRA!
MAS QUEM..?
CLARO!
SANDRO GALTRAN! ME AJUDOU COM O PRIMEIRO RUBI!
AGORA ME LEMBRO DE VOCÊ!
(JÁ PODE PARAR DE ME APERTAR!)
YIKES! DESCULPA! JURO QUE FOI SEM QUERER!
NÃO QUE EU NUNCA FIZESSE DE PROPÓSITO... DIGO...
NIELE?
NÃO QUE EU NÃO TE ACHE BONITA... MAS... MAS...
SÓ FALEI AQUILO PRA NIELE PORQUE... É...
POW!

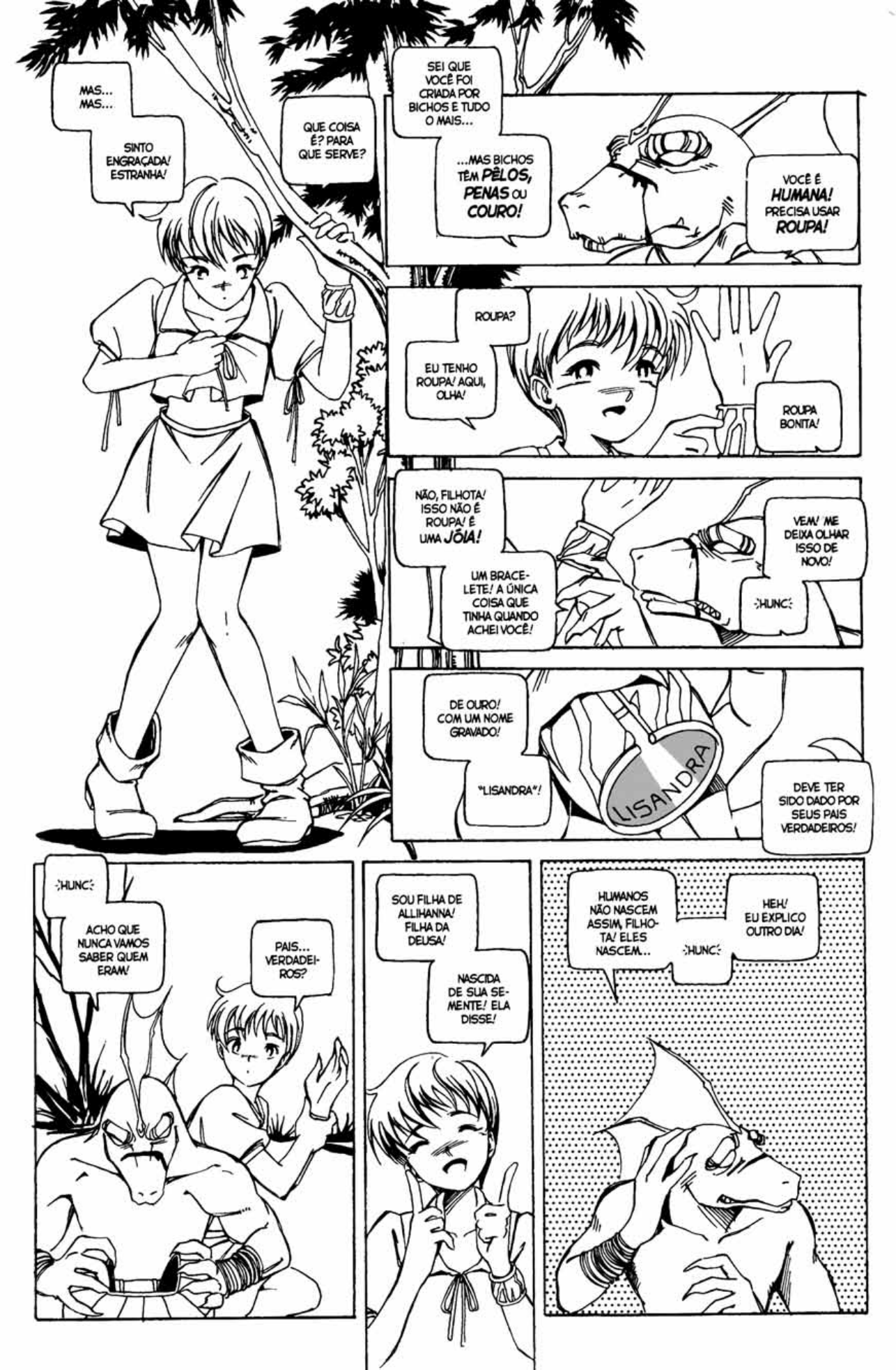
NIELE... NÃO...
ELA ESTÁ MUITO FERIDA... NÃO VAI VIVER...
DEUSES... POR FAVOR...
LISANDRA... NAQUELE DIA, VOCÊ DISSE QUE USOU MAGIA DE CURA EM MIM!
SE VOCÊ TEM MESMO ESSE PODER, ENTÃO PRECISO DELE AGORA!
LISANDRA... SALVE NIELE COM SUA...
PALADINO...
FLOOASH!


VOCÊ NÃO ESTÁ COM TODO O SEU PODER! NÃO TEM TODOS OS RUBIS!
NÃO FAÇA ISSO COMIGO! PODE CONTINUAR MORRENDO EM MEUS SONHOS...
...MAS NÃO MORRA DE VERDADE!
LISANDRA! NÃO ESTÁ ME OUVINDO?
VOCÊ PRECISA AJUDAR...
O QUE VOCÊ QUER, DROGA?
NÃO PERCEBE O QUE ESTÁ ACONTECENDO?
É O *PALADINO* QUE ESTÁ ALI! ARRISCANDO A VIDA!
ELE NÃO PODE MORRER! ELE É *IMPORTANTE!*
EU O *AMO!*
PALA... DINO?
E VOCÊ... O AMA?
WWWWWWWMMMMMMM...

SIM! SIM!
EU O AMO!
DEVO AJUDÁ-LO! NÃO TENHO TEMPO PRA VOCÊ!
MAS... NIELE...
ELA PRECISA DE...
O QUE HÁ COM VOCÊ?
NÃO VÊ QUE O PALADINO PRECISA DE MIM?
VOCÊ ESTÁ...?
...CEGO?
EI, VOCÊ!
NÃO CONHEÇO VOCÊ, MENINA!
SÓ SEI QUE VEIO A BORDO NO COLO DO GRANDÃO DE ARMADURA...
...E A LUTA DELE COM A ENGUIA É PIOR QUE DEZ TEMPESTADES!
PRECISO TIRAR O NAVIO DE PERTO DAQUELES DOIS!
NÃO TENHO TEMPO E NEM VONTADE DE SALVAR NINGUÉM!
ENTÃO FAÇAM ALGUMA COISA PARA AJUDAR NIELE...
...OU VAI TODO MUNDO ANDAR NA PRANCHA!
KBLOM!

IRMÃOZINHO!!!
VOLTA AQUI! NÃO SEI MANOBRAR ESSA COISA!
DROGA INFERNO PRAGA RAIOS
LISANDRA... O QUE VOCÊ TEM?
FILHOTA...
EU AVISEI PARA NUNCA SAIR DA SUA ILHA! NUNCA!
NÃO QUERO VOCÊ POR AQUI, FILHOTA! ESTE MUNDO É MAU!
AGORA TÔ ENTENDENDO POR QUE VOCÊ ANDA TÃO OBCECADA!
ACORDA, MENINA!
ONDE VOCÊ TÁ, FILHOTA? O QUE TÁ ACONTECENDO?
KRKKKRRRRRRA
CRÁS!
BLAM!

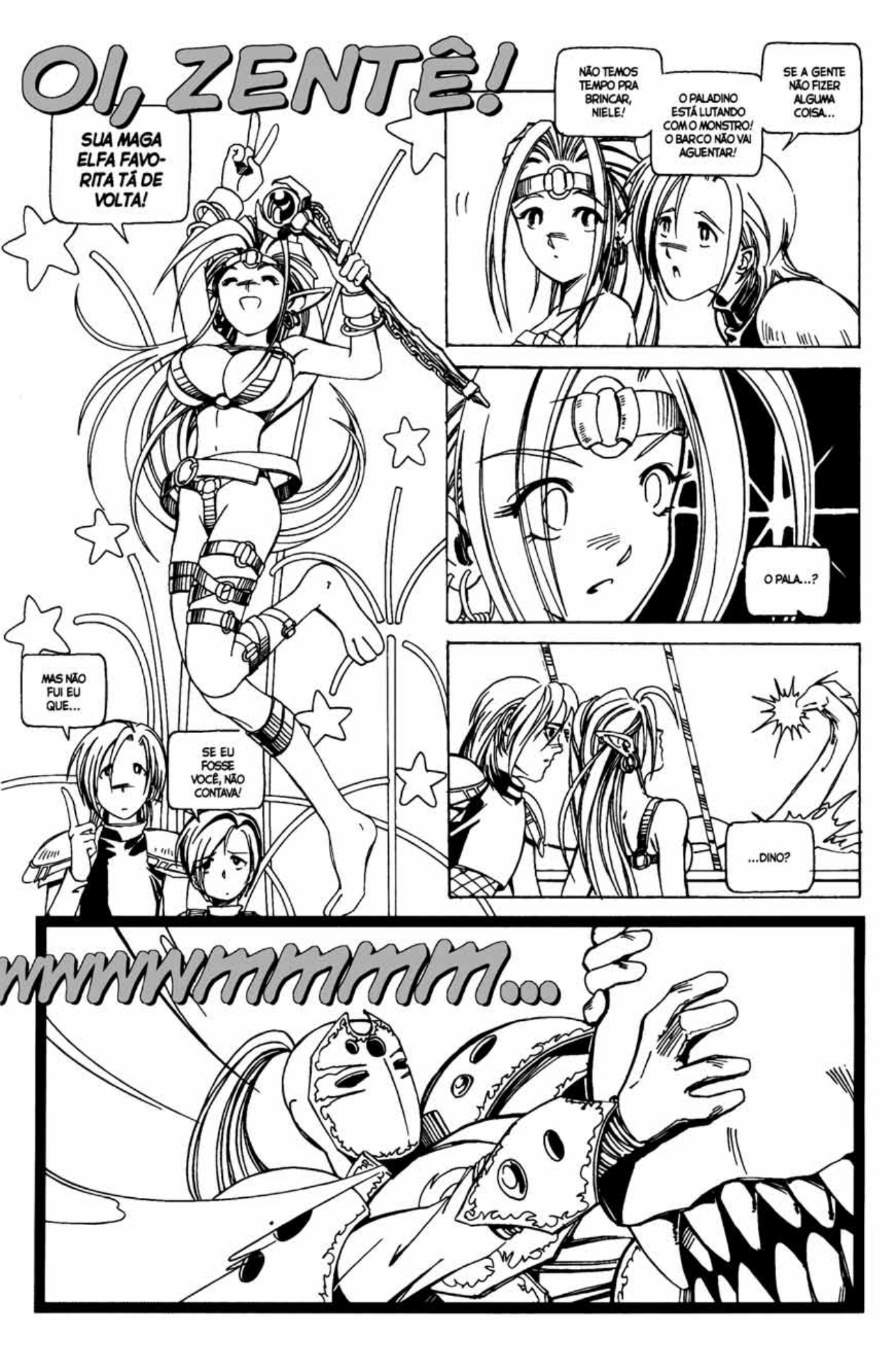

SLASH!
SLASH!
SLASH!
HAH! MORTOS-VIVOS!
:HUNC:
TENEBRA TEM SENSO DE HUMOR!
A TRIPULAÇÃO JÁ ERA! TOMARA QUE A CARGA AINDA PRESTE!
NÃO PROVO UMA CERVEJA DESDE QUE CHEGUEI!
ORA, ORA...
TENEBRA GOSTA DE MIM, AFINAL!
TÔ DE VOLTA, FILHOTA!
QUE TORK FOI FAZER NO LUGAR MALDITO?
A DEUSA DIZ PARA NÃO IR LÁ!
PERIGOSO! ASSOMBRADO! MALIGNO!
:HUNC:
NÃO É MAIS!
ALÉM DISSO, NAVIOS ENCALHADOS COSTUMAM TER SUPRIMENTOS!
TROUXE UMAS COISAS PRA VOCÊ!


MAS... MAS...
SINTO ENGRAÇADA! ESTRANHA!
QUE COISA É? PARA QUE SERVE?
SEI QUE VOCÊ FOI CRIADA POR BICHOS E TUDO O MAIS...
...MAS BICHOS TÊM PÊLOS, PENAS OU COURO!
VOCÊ É HUMANA! PRECISA USAR ROUPA!
ROUPA?
EU TENHO ROUPA! AQUI, OLHA!
ROUPA BONITA!
NÃO, FILHOTA! ISSO NÃO É ROUPA! É UMA JÓIA!
UM BRACELETE! A ÚNICA COISA QUE TINHA QUANDO ACHEI VOCÊ!
VEM! ME DEIXA OLHAR ISSO DE NOVO!
:HUNC:
DE OURO! COM UM NOME GRAVADO!
"LISANDRA"!
LISANDRA
DEVE TER SIDO DADO POR SEUS PAIS VERDADEIROS!
:HUNC:
ACHO QUE NUNCA VAMOS SABER QUEM ERAM!
PAIS... VERDADEIROS?
SOU FILHA DE ALLIHANNA! FILHA DA DEUSA!
NASCIDA DE SUA SEMENTE! ELA DISSE!
HUMANOS NÃO NASCEM ASSIM, FILHOTA! ELES NASCEM...
:HUNC:
HEH! EU EXPLICO OUTRO DIA!

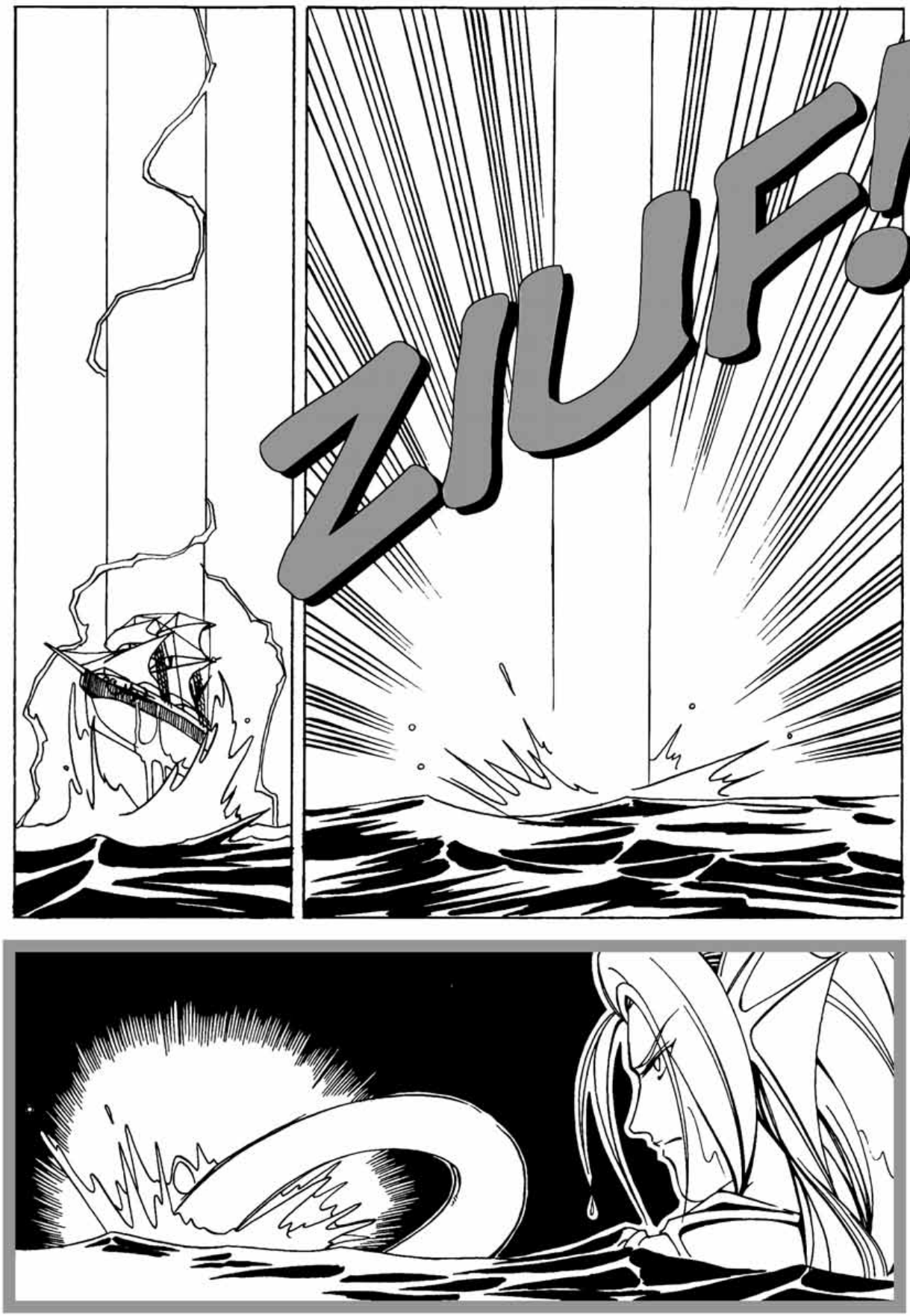
VOCÊ MACHUCOU?
OS ZUMBIS ACERTARAM UM GOLPE OU DOIS! SEM CRISE!
AQUI EM GALRASIA AS FERIDAS FECHAM RÁPIDO! FICO NOVO EM UNS DIAS!
FAÇO SARAR! ALLIHANNA ENSINOU!
DEIXA BEIJAR?
HEH!
TÁ LEGAL, FILHOTA! DÁ UM BEIJINHO PARA FAZER SARAR O DODÓI DO TORK!
GRA-CINHA!
SMK!
TENEBRA ME CAR-REGUE!
ISSO FOI MÁGICA! MAGIA DE CURA!
COMO FEZ ISSO?
ALLIHANNA ENSINOU!
A DEUSA DIZ QUE POSSO CURAR AS CRIATURAS!
DIZ QUE EXISTO PARA CURAR POR ELA... E LUTAR POR ELA!
TORK ME ENSINA A LUTAR?
TORK!
EU... ESQUECI DELE!

FICOU CEGO TENTANDO ME AJUDAR!
MORTO...
FOI LANÇADO AO MAR! PODE ESTAR PERDIDO... FERIDO...
E EU ESQUECI DELE!
ALLIHANNA... DEUSA... PALADINO...
O QUE ACONTECEU COMIGO?
LISANDRA...
NÃO SEI O QUE ESTÁ ERRADO...
...MAS NIELE VAI MORRER SEM SUA AJUDA!
POR FAVOR... NÃO DEIXA ELA MORRER...
NÃO! É CLARO QUE NÃO!
NÃO VOU DEIXAR!
A DEUSA NÃO IA QUERER ASSIM!
TORK NÃO IA QUERER ASSIM!
KRAAAAAAAAAA

SMK!
NIELE?
PODE ME OUVIR?
SAFADO!
ROUBOU UM BEIJO MEU ENQUANTO EU DORMIA!
ACHOU QUE EU NÃO IA NOTAR, NÉ?
CRUNCH!


OI, ZENTÊ!
SUA MAGA ELFA FAVORITA TÁ DE VOLTA!
NÃO TEMOS TEMPO PRA BRINCAR, NIELE!
O PALADINO ESTÁ LUTANDO COM O MONSTRO! O BARCO NÃO VAI AGUENTAR!
SE A GENTE NÃO FIZER ALGUMA COISA...
O PALA...?
MAS NÃO FUI EU QUE...
SE EU FOSSE VOCÊ, NÃO CONTAVA!
...DINO?
WWWWWWWWW...

SIM! TEMOS QUE AJUDÁ-LO!
AJUDAR... O PALADINO?
RÁPIDO, NIELE! SE PUDER FAZER ALGUMA COISA...
plaf!
FALSO! MENTIROSO! SACANA!
NIELE? QUE...?
EU SÓ QUERIA TE AJUDAR A ACHAR SUA DRUIDA!
VOCÊ NUNCA DISSE QUE ISTO TINHA A VER COM ELE!
EU NÃO QUERO AJUDAR O PALADINO!
EU ODEIO O PALADINO!
NÃO QUERO MAIS FICAR COM VOCÊ!
JÁ!
SUMA DA MINHA FRENTE!
KBLOM!


ZUF!

EU AMO... EU AMO... EU AMO VOCÊ... ESTOU OLHANDO PARA VOCÊ COM MEU CORAÇÃO...
EI! COMO APRENDEU A CANTAR EM ÉLFICO?
OUVINDO NIELE, É CLARO!
ESTOU TÃO FELIZ, SENHOR RUUD!
TORK ELOGIOU MINHA COMIDA! DISSE QUE ESTAVA ÓTIMA!
FAZIA TANTO TEMPO DESDE A ÚLTIMA VEZ... QUANDO MEU...
SE NÃO ESTOU EQUIVOCADO, FUI EU O AUTOR DE TAL ELOGIO...
...E ASSEGURO QUE FOI BEM MERECIDO, FILHINHA!
PAPAI?!
TORK! TOOOORK! TORK!
TEM VISITA PRA VOCÊ!
CALMA, GURIA! ESTOU CEGO, NÃO SURDO!
VISITA? QUEM...?
RECEIO QUE NÃO SEJA CAPAZ DE ADIVINHAR NEM EM ONZE MILHÕES DE ANOS, MEU AMIGO...
...ALIÁS, O TEMPO QUE SUA ESPÉCIE NECESSITOU PARA ATINGIR O ESTÁGIO EVOLUTIVO ATUAL!
PERMITA, ENTÃO, QUE SE APRESENTE VLADISLAV TPISH, O NECROMANTE!
MEU PAPAI!

A Seguir:

O Ladrão e a Estrela

MENSAGENS SAGRADAS

HOLY AVENGER · Caixa Postal 19113 · CEP 04505-970 · SP/SP · e-mail dragaobrasil@uol.com.br

Bênçaos de Allihanna para todos vocês, queridos leitores. Estes são os votos de Odara, xamã dos centauros da floresta e sua dedicada serva, encarregada de responder as cartas e e-mails dos leitores de HOLY AVENGER.

Confesso que, desde que isso tudo começou, às vezes fico com a consciência pesada: eu aqui, no cumprimento de uma tarefa tão prazerosa e gratificante, enquanto Sandro e seus amigos passam apuros em sua busca pelos Rubis da Virtude. Fico preocupada. Mas só o que posso fazer é me unir a vocês em nossa torcida para que tudo termine bem.

Musas

Parabens a todos da Dragão Brasil pelo otimo trabalho que tem feito em HOLY AVENGER. Ela esta imperdivel. Erica Awano, seu traço e demais.

E tambem não poderia deixar de citar: Allihanna não poderia ter feito melhor que dar a você, Odara, o cargo de responder as cartas e e-mails dos leitores. Não ha ninguem em toda Arton capaz de fazer melhor. Seu carisma faz você brilhar como uma estrela, que ilumina o caminho para nós, aventureiros. Espero que fique por muito tempo.

Ah! E para minha querida Niele... você ja é uma tentação, e ainda por cima se veste de Sailor Moon! Assim você me mata do coração!

Mitsurugi Takeda,
Campos dos Goytacazes/RJ

Que lisonjeiro! Fico feliz, Takeda-san (acho que estou pegando o jeito), que meu trabalho seja de seu agrado. São cartas como a sua que iluminam o mundo para mim.

Niele tambem parece muito esforçada em fazer felizes aqueles à sua volta. Pena que nem sempre consegue...

Josival da F. Silva, Bayeux/PB

Parentes

Saudações, carissima Odara. Assim como outras cartas que muitos enviam, tambem gostaria de parabenizar o trio de HA (Cassaro, Awano e Reis), que fazem desta revista a melhor do pais. E como outros, tambem tenho duvidas:
1) Quem é a filha de Vlad, o Necromante, brevemente mencionada em HA#9? Seria Lisandra?
2) Quem são os integrantes do grupo HA? O capitão James K, Anne e você fazem parte da busca dos rubis?
3) Quando os herois vão se aventurar em uma Area de Tormenta?
4) Sandro é mesmo primo de Katabrok? Ele vai aparecer na historia?
5) Qual a deficiência de Petra? (Pô, tambem sou curioso!) Ela estaria interessada em alguem misterioso como ela, e com estômago forte?

Hioko, o Shinobi, e-mail

1) Pelo que pudemos ver nesta edição, bom Hioko, A filha de Vladislav Tpish não é Lisandra, é Petra, a cozinheira da Estalagem do Macaco Caolho Empalhado (animais empalhados... que coisa triste...).
2) Não existe exatamente um "grupo", embora vários herois estejam participando da busca pelos Rubis da Virtude, alguns ainda nem se conhecem. Talvez, mais adiante, todos eles se reunam.

3) Deusa! Esses lugares são perigosos! Rezo para que isso nunca seja necessário.
4) Sandro e Katabrok, o Bárbaro, são mesmo primos. Não estou certa se ele vai participar da aventura, mas gostaria que sim, alguém que detesta tanto kobolds não pode ser má pessoa...
5) Pelo que sei, a maior deficiência de Petra é culinária. Mas parece que pelo menos uma pessoa aprecia sua comida, não?

Maga Insone

Ola, Odara (ou qualquer pessoa que esteja ai). Eu imploro de joelhos para que responda minhas perguntas, que me deixam sem sono por noites!
1) Qual e o nome verdadeiro do Capitão K? Será Jimmie, James ou Jim?
2) Se Odara e uma clerigа, não seria mais facil ela fazer uma prece para acabar com os kobolds?
3) Se o Capitão K. não gosta de Niele, por que resolveu ser parceiro dela?
4) Sandrinho não estaria interessado em uma maga elfa chamada Marine? Serei grata se responder minhas perguntas e que as graças de Wynna estejam sobre todos vocês!

Marine, a elfa/maga, e-mail

E graças de Allihanna sobre você, querida Marina. Posso não ser devota da deusa da magia, mas sempre vou respeitá-la. E será um prazer solucionar as dúvidas que tanto perturbam seu sono.
1) O nome correto e James. "Jim" e "Jimmie" são apelidos deste nome, assim como "Chico" para Francisco.
2) Acabar com os kobolds?! Eu jamais faria tal coisa, e muito menos pediria a minha gentil deusa para fazê-lo! Eles têm tanto direito à vida quanto eu e você. Minhas preces são para que, um dia, possamos viver em paz e harmonia — mas até agora não fui atendida.
3) Tenho certeza de que ele também vive se perguntando isso.
4) Não tenho nada contra magas ou elfas, mas... você não acha que Sandro já teve uma dose exagerada de ambas?

Mente Suja

Colegas RPGistas, me respondam a esta pergunta tão cabeluda: por que em HA (Holy Avenger, não Homem-Aranha), os personagens falam uma linguagem tão... como seria o termo?
— Coloquial, mestre.
Isso, coloquial. Obrigado, Pelvis. Por que os herois de HA falam de forma tão coloquial, enquanto a bela Vitoria (muito mais bela desnuda, embora eu tenha notado a ausência de algumas partes de sua anatomia) fala de maneira tão sofisticada?
Outra pergunta: Erica Awano sabe desenhar gluteos femininos? Afinal, sempre que a bunda de Niele aparece, tem aquele pedaço de pau na frente. NÃO PENSEM BESTEIRA! Eu me refiro ao cajado que contem o Olho de Sszzaas.
— Mestre, acho que mesmo assim eles vão entender mal o senhor.
Deixe estar, Pelvis. Ainda estou trabalhando naquela magia de purificação de mentes.

Kankhatul, o Necromante de 40º nivel de Diablo 2 (e seu esqueleto animado Pelvis), e-mail

Um... necromante? Não posso dizer que fico confortável em falar com você, mas... bem, quero crer que nem todos são maus. Eis Vladislav para provar.
Cada habitante de Arton tem sua maneira de falar. Muitos são descontraídos, outros são mais formais. Muito provavelmente Vitória herdou os trejeitos dramáticos de seu pai, o Paladino.
Você não devia duvidar da competência de Erica. Acho sua arte muito bonita. Ocorre apenas que... bem... parece que aquela fita de couro torna a retaguarda de Niele um tanto... perdão, mas prefiro não falar nisso.

Semideus

Saudações, prezada Odara. Gostaria de elogiar as excelentes historias que chegam as minhas maos todos os meses. As vezes massacro algumas pessoas para conseguir meu exemplar primeiro.
1) Por que uma beldade como você escolheu a vida de xamã?
2) Poderiam tornar Holy Avenger uma revista quinzenal?
3) O pior inimigo do vil Deenar não era Lenora, a elfa-do-mar, ao inves de Tork?
P.S: se o Paladino não se afastar de minha querida Lisandra, a Tormenta sera o menor dos problemas dele...

Kaar, semideus filho de Keenn, e-mail

Massacres? Sei que não posso esperar outra coisa de um parente de Keenn, o deus da guerra, mas... não posso concordar com isso. Responderei suas perguntas, sim, mas prometa que nunca mais vai massacrar ninguém para ter sua Holy Avenger mensal. Combinado?
1) Ora... que gentil! Obrigada. Não posso dizer que "escolhi" ser xamã — fui educada para essa tarefa desde filhote, e esse dever me coube após a morte de meu pai. Mesmo assim, eu não trocaria esta vida por qualquer outra.
2) Por enquanto isso não é possível, mas há planos para edições especiais com histórias-solo fechadas. Seja paciente.
3) Bem, é comum que vilões façam VÁRIOS inimigos ao longo de suas carreiras.
Você diz que o Paladino deve se afastar de Lisandra? Não, por favor! Se ele assim fizesse, a pobrezinha já estaria morta no fundo do mar. E se pretende desafiá-lo, Kaar, melhor mudar de idéia, como vimos, a Helena não pôde vencê-lo. Como você — um semideus — espera ser capaz disso?

Rodrigo Salles Santana, SP/SP

Alexandre S. Moraes, Macaé/RJ

Entrevista com os editores da nova revista de RPG baseada no mundo de Tormenta e Holy Avenger

Os Verdadeiros Culpados Pela TORMENTA

Afinal, o que é Tormenta?

Saladino: É um cenário de campanha medieval para se jogar RPG — assim como **Forgotten Realms**, **Ravenloft** e **Dragonlance**. Ele reúne personagens, lugares, criaturas e histórias que apareceram ao longo da revista DRAGÃO BRASIL, além de outros que foram criados ou "melhorados" especialmente para **Tormenta**. Como aconteceu com o novo visual do Mestre Arsenal.

Trevisan: o primeiro livro básico de **Tormenta** veio como brinde com a DB #50, como comemoração. O sucesso foi muito maior do que a gente esperava: **Tormenta** virou rapidamente o cenário de campanha mais jogado do Brasil — já ultrapassou até o Mundo das Trevas de **Vampiro: a Máscara**.

Como surgiu a idéia de criar um mundo próprio da DB?

Trevisan: em uma "reunião editorial" regada a Coca-Cola e pão-de-torresmo no apê do Cassaro, com a Takhisis (a gata dele) andando em cima das revistas enquanto a gente falava.

Saladino: a DB sempre teve muito material de campanha "genérico" para mundos medievais, incluindo idéias muito boas que ficaram esquecidas ou foram mal aproveitadas. O que fizemos foi juntar quase tudo (bem, a gente deixou de lado os Cavaleiros Jedi e do Zodíaco) em um único mundo. A idéia era vê-lo crescer.

Por que fazer uma revista só para Tormenta?

Trevisan: na verdade, o mundo de **Tormenta** foi um sucesso tão grande que já não cabia na DB. No começo nossa intenção era ter matérias ocasionais sobre Arton e, de vez em quando, suplementos como **Panteão**. Tínhamos planos para outros títulos, como **Academia Arcana** e **Reinado**.

Saladino: o problema é que isso tomava espaço demais na DB. Não havia mais lugar para matérias genéricas. Então, em vez de fazer novos suplementos, resolvemos desenvolver as idéias do livro básico na nova revista.

Quais as diferenças entre Tormenta e outros cenários?

Trevisan: tentamos fazer de Arton um mundo de fantasia clássico, com todos os elementos comuns ao gênero — magos, elfos, dragões, deuses, monstros... —, mas também com grandes diferenças de outros mundos já existentes.

Saladino: Não existem gnomos. Não existe um reino élfico. Não existe o "grande mago supremo" estilo Merlin, Gandalf ou Elminster (na verdade existem dois, e ninguém sabe qual deles é mais poderoso). Goblins são aceitos na sociedade humana, ainda que estigmatizados. Outros goblinóides são uma ameaça muito maior. E, principalmente, existem as Áreas de Tormenta...

O que teremos na revista Tormenta?

Trevisan: basicamente, material de campanha para o mundo de Arton. Aventuras, cenários, NPCs, criaturas, itens mágicos, contos... Mas você não precisa ser um Mestre ou jogador de **Tormenta** para aproveitar: muita coisa é explicada de forma que você possa usar em seu próprio mundo de campanha.

Saladino: nem podia deixar de ser diferente. Afinal, tanto eu como o Trevisan somos jogadores antigos de **AD&D**, fãs de cenários como **Ravenloft** e **Dragonlance**.

Tormenta será parecida com a DB?

Trevisan: não. Será bem diferente, tanto na estrutura quanto no conteúdo. Formato maior, mais texto, visual mais leve. Apenas material de campanha, sem resenhas ou notícias. Como a antiga SÓ AVENTURAS, mas totalmente em cores.

Saladino: queremos alguma coisa sóbria (só um pouco mais sóbria), para jogadores mais avançados. Algo parecido com a **Dragon Magazine** americana (**Nota:** Saladino foi editor da edição brasileira da revista **Dragon**, publicada no Brasil pela Abril Jovem em 95/96) mas que o jogador iniciante também goste. Vai lembrar um pouco os primórdios da DB.

Quem serão os responsáveis pela revista?

Trevisan: estes dois caras simpáticos que vos falam: J.M.Trevisan e Rogério "Katabrok" Saladino.

Saladino: o Cassaro fica fora desta. Na verdade, ele vai ser um colaborador... se a gente quiser! He, he, he...

Qual a ligação entre a revista Tormenta e a HQ Holy Avenger?

Saladino: Arton é o lugar onde acontece a história de HA — então qualquer leitor que acompanha os quadrinhos também vai achar interessante os artigos de **Tormenta**. Ele vai conhecer coisas sobre o mundo de Arton que não aparecem nos quadrinhos.

Trevisan: a história de HA envolve alguns NPCs importantes — especialmente o Paladino —, e nem todos vão continuar os mesmos quando a história terminar. Muita coisa vista em HA será vista em **Tormenta**, e vice-versa.

A edição mais recente do livro básico de Tormenta era compatível apenas com 3D&T • Defensores de Tóquio 3ª Edição. O mesmo vai acontecer com a revista Tormenta?

Saladino: Não. A revista vai abordar **3D&T**, **GURPS** e **AD&D**, especialmente este último.

Trevisan: gostamos de pensar em **Tormenta** como um mundo de **AD&D** — na verdade, tão logo a 3ª Edição chegue ao Brasil (em inglês ou traduzida), temos planos para incluir material compatível na revista. Além disso, quase todas as matérias são descritivas: fala-se muito pouco em regras, de modo que qualquer Mestre pode adaptar o material para seu jogo favorito sem muito trabalho.

É necessário ter o livro básico de Tormenta para aproveitar a revista?

Saladino: Não totalmente. Muitas matérias desenvolvem idéias que haviam sido apenas citadas ligeiramente no livro básico. Outras trazem material que não depende do mundo de Arton, podendo ser usadas em qualquer outro cenário.

Trevisan: Mas ter lido o livro básico ajuda um bocado!

Há quem diga que Tormenta tem NPCs poderosos demais.

Saladino: Os "superpoderosos famosos" de Arton são cinco: Paladino, Mestre Arsenal, Talude, Vectorius e Thwor Ironfist. Na verdade, existem seres mais poderosos dos quais ainda não falamos — como os avatares dos deuses do Panteão, ou as criaturas responsáveis pela Tormenta. Todos eles são realmente fortes demais para que personagens jogadores pensem em vencê-los. Quem fala isso tem a mania de citar o Paladino. Pôxa vida, é o mesmo que não querer jogar **Vampiro** porque tem aquele apelão, o tal Caim!

Trevisan: TODOS os cenários de RPG têm seus NPCs invencíveis. **Forgotten Realms** tem Elminster, Halaster e Drizzt Do'Urden. **Dragonlance** tem a Rainha das Trevas, Lord Soth e Raistlin. E **Ravenloft** tem DÚZIAS de Lordes Negros indestrutíveis.

Também dizem que é difícil jogar com magos ilusionistas em Tormenta, porque muitos de seus clérigos são imunes a ilusões.

Saladino: Vejamos: em Arton há um aventureiro para cada 10 pessoas normais. Isso corresponde a 10% da população. Cerca de metade são guerreiros; um quarto são ladrões; o restante (2,5%) são usuários de magia — ou seja, magos e clérigos. Digamos, então, que os clérigos correspondem a 1,25% da população.

Arton tem vinte deuses. Destes, apenas quatro concedem imunidade contra ilusões: Azgher, Lin-Wu, Tanna-Toh e Valkaria. Levando em conta ainda que a imunidade contra ilusões é opcional (ou seja, um poder escolhido entre dois ou três), nem todos os clérigos destes deuses a possuem. Então estamos falando de 0,1% da população, mais ou menos.

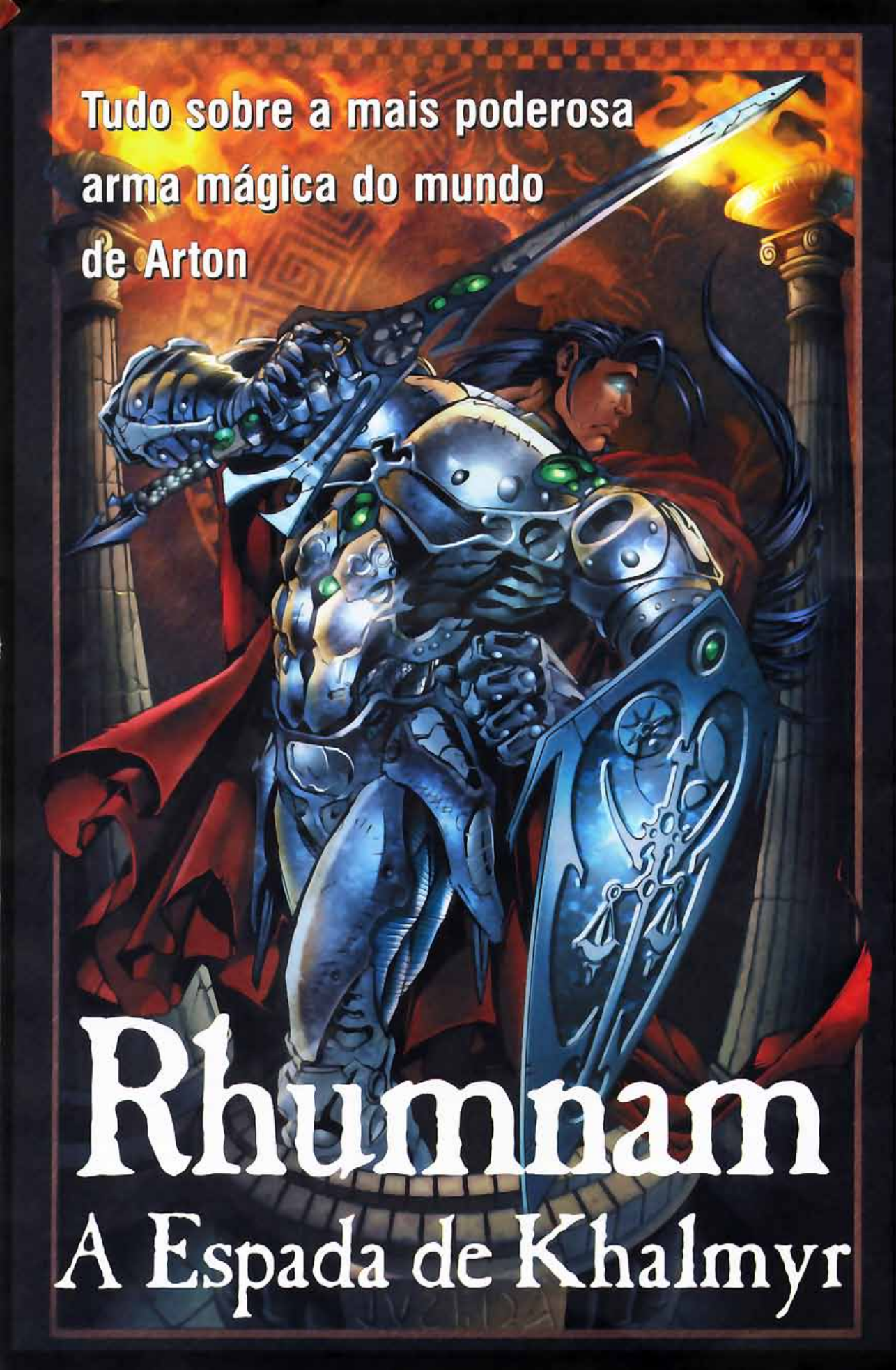
Já pensou se um ilusionista desiste da carreira porque, em cada MIL pessoas, UMA será capaz de ver a farsa?

É verdade que Tormenta vai aceitar material dos leitores?

Trevisan: modéstia à p.q.p, tivemos uma grande idéia para isso. Vamos ter em Arton uma cidade totalmente desenvolvida pelos leitores — eles mandam NPCs, criaturas, itens mágicos, a gente seleciona e coloca como parte da cidade. A única coisa que determinamos é o nome — Gorendill —, a localização e algumas diretrizes básicas. Todo o resto será baseado em idéias dos leitores.

Saladino: Mesmo fora dessa cidade, o mundo de Arton já tem muita coisa criada por leitores: a Princesa Rhana, a deusa Lena, o reino dos halflings, algumas magias... queremos que **Tormenta** pertença aos RPGistas tanto quanto a nós mesmos, que eles possam afetar a história do mundo. Qualquer pessoa que tenha boas idéias pode mandar para a gente, que (se boa mesmo) pode aparecer na revista.

Mas as decisões importantes ainda ficam por nossa conta. Nem adianta pensar em acabar com a Aliança Negra ou dissipar a Tormenta, porque essas coisas só vão acontecer quando a gente decidir!


Tudo sobre a mais poderosa
arma mágica do mundo
de Arton
Rhumnam
A Espada de Khalmyr

Nos mundos de fantasia medieval — onde acontecem histórias como **Record of Lodoss War**, **Slayers**, **Caçadores de Elfas** e, é claro, HOLY AVENGER — é muito comum não apenas a existência de magia, mas também de objetos mágicos. Sejam as armas "evolutivas" das **Guerreiras Mágicas de Rayearth**, sejam as "armaduras/robôs-gigantes" de **Visions of Escaflowne**, itens encantados são objetos com habilidades fantásticas e inacreditáveis, que levam seus possuidores às mais incríveis aventuras.

Muitos grandes heróis (e super-heróis) trazem consigo algum objeto mágico poderoso. Temos a espada Excalibur do Rei Arthur, o martelo Mjolnir de Thor, a lâmpada mágica de Aladin, o cinturão de Hipólita, a Harpa de Apolo... na verdade, muitas vezes o próprio objeto mágico se torna o tema principal de uma história ou lenda. É o caso de **O Senhor dos Anéis**, onde o hobbit Bilbo Bolseiro tenta colocar o Um Anel fora do alcance do grande vilão Sauron. Já imaginou como seriam esses personagens sem seus badulaques?

No mundo de Arton não é diferente! Já tivemos chance de ver como em HOLY AVENGER os objetos mágicos têm papel importante: temos o cajado de Niele, o kailash de Sandro, o machado/foice de Tork... e, é claro, os Rubis da Virtude que Lisandra persegue para restaurar o Paladino.

Mas estes são apenas alguns entre muitos objetos mágicos existentes em Arton. O Reinado tem muitas lendas sobre artefatos fantásticos, capazes de conceder a seus portadores poderes incríveis. Na verdade, o possuidor de muitos itens encantados artonianos é o vilão Mestre Arsenal (que não tem esse nome à toa...).

Existe, contudo, uma arma mágica famosa e poderosa que Arsenal ainda não conseguiu agarrar. Trata-se de Rhumnam, a espada de Khalmyr.

Espada da Justiça

Arton tem vinte deuses principais, coletivamente conhecidos como o Panteão. Eles são citados regularmente ao longo da história de HA — como Allihanna, a Deusa da Natureza, venerada por Lisandra e Odara; Valkaria, a Deusa da Ambição, cuja gigantesca estátua ornamenta a capital do Reinado; Sszzaas, o Deus da Traição, cujo sumo-sacerdote Nekapeth atacou o Paladino em Galrasia; e Keenn, o Deus da Guerra cultuado por Mestre Arsenal, entre outros. Contudo, o legítimo líder dos deuses é Khalmyr, o Deus da Justiça.

Desde que se tem notícia, o Grande Khalmyr é visto e representado portando uma enorme espada chamada Rhumnam — "Espada da Justiça" em antigo idioma anão. Muitos sábios especulam se a arma seria parte do próprio deus, assim como sua armadura — ou então apenas uma peça criada por seu poder. Outros dizem que na verdade a aparência pouco importa, pois o Deus da Justiça poderia escolher a forma que achasse mais adequada, independente de quaisquer adereços. Para confirmar, esses sábios citam o fato de que Khalmyr também costuma ser representado como um anão portando um machado, ao invés da espada.

Entre as grande façanhas de Khalmyr, quase todas foram realizadas com a ajuda de Rhumnam: ele teria usado a arma em sua batalha para derrotar e punir os três deuses traidores (Valkaria, Tilliann e o Terceiro, uma história desconhecida pelos mortais) e também para destruir Sszzaas após o roubo dos Rubis da Virtude.

Rhumnam representa a aplicação rápida e precisa da justiça, assim como seu aspecto mais violento. A espada seria a justiça que nunca erra e que age com força. Em Arton, não se diz que a justiça é cega: "Afiado como a Espada da Justiça" é uma comparação que pode ser ouvida facilmente.

A Missão dos Anões

Quando não está utilizando sua arma, dizem que o Grande Khalmyr entrega a guarda de Rhumnam ao povo anão. Ela estaria escondida em Doherimm, o reino secreto dos anões, também conhecido como a Montanha de Ferro — um lugar que nenhum não-anão pode alcançar. Na verdade, um dos motivos que levam os anões a esconder seu reino seria justamente para proteger Rhumnam.

Mas uma grande pergunta que poucos se fazem é: por que o Deus da Justiça deixou sua espada no mundo dos mortais? Por que ele não a mantém consigo? E por que com os anões?

Certa vez, um estudioso dos mitos do Panteão encontrou um antigo pergaminho trazendo uma história estranha: Khalmyr estaria transtornado por ter sido o executor da pena de Valkaria, deusa pela qual ele nutria grande amizade e respeito (na verdade, a escritura sugere algo maior que amizade, mas são apenas especulações). Então, depois de usar Rhumnam para transformar Valkaria em pedra, Khalmyr teria desejado se afastar da espada.

Uma vez que a Revolta dos Três Deuses não é conhecida pelos mortais, a história do pergaminho nunca foi levada a sério. Além disso, ela tem uma falha: se Khalmyr livrou-se de

O Deus da Justiça usando a espada Rumnam em batalha contra Sszzaas

Rhumnam logo após punir Valkaria, como poderia tê-la usado mais tarde em sua batalha contra Sszzaas?

Mesmo que seja falso, o pergaminho guarda uma interpretação mais perigosa: a justiça pode ferir, mesmo o mais correto dos seres, mortais ou deuses. Os sacerdotes de Khalmyr rejeitam totalmente essa teoria, afirmando ser bobagens de um louco. Curiosamente, alguns sacerdotes de Tenebra aceitam a história como correta: a Deusa das Trevas é citada em algumas escri-

turas e lendas como noiva (ou amante) de Khalmyr, e tal romance teria resultado na criação da raça dos anões.

Se isso é verdade ou não, nunca se saberá ao certo (a menos que se pergunte aos próprios deuses). Mas é verdade que existe alguma forte ligação entre Khalmyr e os anões — tanto que ele confiou a eles sua espada sagrada, provavelmente a arma mais poderosa de Arton.

Aparência e Poderes

Rhumnam é uma arma impressionante, uma enorme montante, uma espada balanceada para ser usada com as duas mãos — mas Khalmyr é capaz de usá-la com apenas uma das mãos.

Sua lâmina é reluzente, com brilho prateado, mas diferente de qualquer metal conhecido. Seus ângulos são perfeitos e não possui nenhum arranhão, mancha ou amassado. A lâmina mede 1,50m da ponta até a empunhadura. Sua única marca é um sulco que corre por toda sua extensão: armeiros dizem que seria para dar mais resistência e velocidade.

O cabo é todo trabalhado, com um grande guarda-mão e um contrapeso afiado no final, no lado oposto ao da lâmina. A espada inteira é simétrica — ou seja, tem seus lados iguais. Para mostrar que a justiça é igualitária.

Rhumnam tem várias habilidades mágicas. Para começar, ela é consciente e inteligente; conhece todos os idiomas de Arton, mas se comunica apenas com pessoas de bom coração e que não sejam criminosas. Caso esteja longe de seu refugio em Doherimm, ela pedirá a quem encontrar para ser levada de volta — indicando a localização do Reino dos Anões, se necessário.

Quando usada por uma pessoa indigna, Rhumnam se comporta como uma espada encantada simples (+1 em **AD&D** e **GURPS**, Arma Especial em **3D&T**). Além disso, provoca pesadelos ao portador até ser devolvida.

Apenas quando empunhada por uma pessoa realmente digna a arma revela seu poder máximo: quando usada contra um criminoso ou criatura maligna, a arma provoca a destruição completa da criatura! Não é necessário nenhum tipo de teste ou rolagem de dano, e a vítima não tem direito a nenhum teste para resistir: caso o ataque tenha sido bem sucedido, o alvo é reduzido a cinzas. Nenhum poder ou magia poderá ressuscitar uma criatura morta por Rhumnam.

Uma pessoa digna que tenha consigo a espada também estará completamente imune a todas as formas de magia, possessão, controle da mente e qualquer tipo de ataque realizado por mortos-vivos.

Rhumnam nunca pode ferir pessoas e criaturas inocentes, ou de boa índole. Caso seja usada para atacar alguém de natureza bondosa, ou que nunca cometeu nenhum crime, a espada simplesmente atravessa o alvo sem causar dano. Vale lembrar que muitos animais selvagens, mesmo os predadores, não são malignos e nem criminosos...

Não perca, na revista Tormenta #1, tudo sobre Doherimm, o Reino dos Anões, onde está guardada a espada Rhumnam; e na revista Dragão Brasil #65, a aventura "A Volta do Camaleão"

AD&D

Arma: Montante
Peso: 7,5 kg
Tamanho: G
Tipo: C
Velocidade: 10
Dano: especial
Inteligência: 14
Ego: 15
Tendência: Justa

Rhumnam pode ser usada apenas por personagens justos (bons e leais). Em caso de ataque bem sucedido, Rhumnam destrói automaticamente qualquer criatura, viva ou não-viva, que seja de tendência maligna (cruel, maligno ou egoísta) ou que pertença à classe Ladino, sem direito a testes de resistência. Contra outras criaturas a espada não causa nenhum dano. Ela também concede a seu portador 100% de Resistência à Magia e imunidade contra qualquer ataque realizado por mortos-vivos.

Nas mãos de qualquer pessoa que não seja de tendência justa, Rhumnam é apenas um montante +1.

GURPS

Arma: Grande Montante (duas mãos)
Dano: especial
Alcance: 1,2
Peso: 7,5
ST Mín: 14

Rhumnam pode ser usada apenas por personagens que possuam as desvantagens Honestidade e Código de Honra dos Cavaleiros. Em caso de acerto, Rhumnam destrói automaticamente qualquer criatura que possua Sanguinolência, Cobiça, Cleptomania, Sadismo, qualquer Perícia de Ladrões e Espiões, ou qualquer Mágica Necromântica, sem direito a testes para resistir. A critério do GM, isso se estende a qualquer pessoa ou criatura que possa ser considerada "maligna" ou "criminosa" (mesmo que não possua estas desvantagens ou perícias). Contra outras criaturas a espada não causa nenhum dano. Ela também concede a seu portador Abascanto 32 e imunidade contra qualquer ataque realizado por mortos-vivos.

Nas mãos de qualquer pessoa que não seja digna, Rhumnam é apenas um montante com bônus de +1 no NH e dano.

Manual 3D&T

Rhumnam pode ser usada apenas por personagens que possuam o Código de Honra dos Heróis e da Honestidade. Em caso de ataque bem sucedido, destrói automaticamente qualquer morto-vivo, criatura que possua ou seja criada com magia das Trevas, ou que tenha a Perícia Crime — sem direito a testes para resistir. A critério do Mestre, isso se estende a qualquer pessoa ou criatura que possa ser considerada "maligna" ou "criminosa" (mesmo que não possua estas características). Contra outras criaturas a espada não causa nenhum dano. Ela também concede a seu portador Resistência à Magia +6, Invulnerabilidade contra Magia e imunidade total contra qualquer ataque realizado por mortos-vivos.

Nas mãos de qualquer pessoa que não seja digna, Rhumnam é apenas uma Arma Especial.

Temos o orgulho de informar que Dragão Brasil não é mais a única revista brasileira de RPG

Baseada no cenário de RPG mais popular do Brasil, TORMENTA é uma revista exclusivamente com material de campanha para Arton. Seu novo guia através de um mundo fantástico, protegido por heróis e ameaçado por monstros, demônios e vilões.

EXTRA! Pôster do Mestre Arsenal!

TRAMA

DRAGÃO BRASIL APRESENTA:

12

HOLY avenger

TRAMA

cassaro

awano

riamonde

www.holyavenger.com.br

ANO 1 • NÚMERO 12 • R$ 2,50

O Elenco

Lisandra
Jovem druida depressiva. Apaixonada pelo Paladino, tenta encontrar para ele os lendários Rubis da Virtude.

Sandro
Ladrão sem talento nenhum para o ramo. Apaixonado por Lisandra, mas burro demais para saber disso.

Niele
Maga elfa com muito estofamento. Apaixonada pela cara de bobo que Sandro faz quando fala em Lisandra.

Anne
Irmã endiabrada do capitão James K. Apaixonada por encrenca (e também pelo irmãozinho, mas nunca vai admitir).

Tork
Troglodita anão malcheiroso. Apaixonado por briga, cerveja e por sua "filhota" Lisandra.

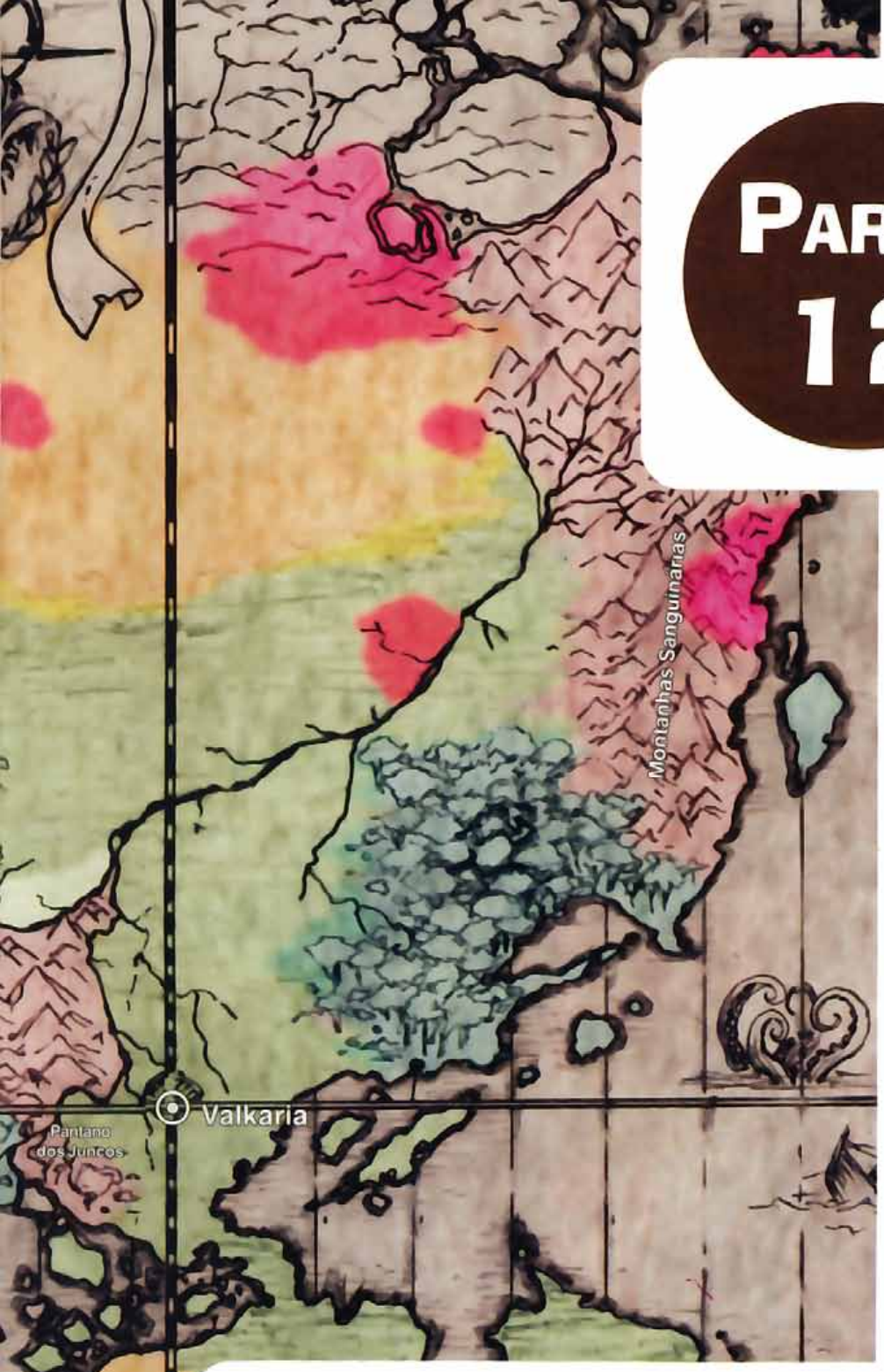
Vladislav
Pai de Petra, renomado mago necromante e apaixonado pelo estudo das criaturas vivas e mortas-vivas.

Até Agora...

A bordo da Bravado, Sandro finalmente reencontra sua querida Lisandra — mas ela só tem olhos para o Paladino, que combate e derrota a monstruosa enguia-rainha. Na verdade, a druida parece tão obcecada por ele que não se importa com mais nada — incluindo o desaparecido amigo Tork e a elfa semi-morta ali ao lado.

Chocada consigo mesma, a druida usa sua magia de cura para salvar Niele. Surpreendentemente, quando percebe a presença do Paladino, Niele fica furiosa e teleporta o navio inteiro para destino desconhecido.

Cego e ferido, Tork está na Estalagem do Macaco Caolho em Malpetrim, aos cuidados de Petra. Ela, feliz por finalmente encontrar alguém que aprecia sua comida, se espanta ainda mais com a inesperada visita do pai — ninguém menos que Vladislav Tpish, o necromante.



PARTE 12

O Ladrão e a Estrela

HOLY avenger

Criação
MARCELO CASSARO
ROGERIO SALADINO
J.M.TREVISAN

Roteiro
MARCELO CASSARO

Desenho e Arte-Final
ERICA AWANO

Cores
RICARDO RIAMONDE

Capa
ERICA AWANO & ANDRÉ VAZZIOS

Bravado, Capitão Jim K. e Anne criados por
ERICA AWANO

DIRETOR
Ruy Pereira

EDITOR
Marcelo Cassaro

PRODUTOR GRÁFICO
Roberto Avelino

CONTATO
Lourdes Maurício

SCANNER
Edilson Gedo • Wagner F. Nunes

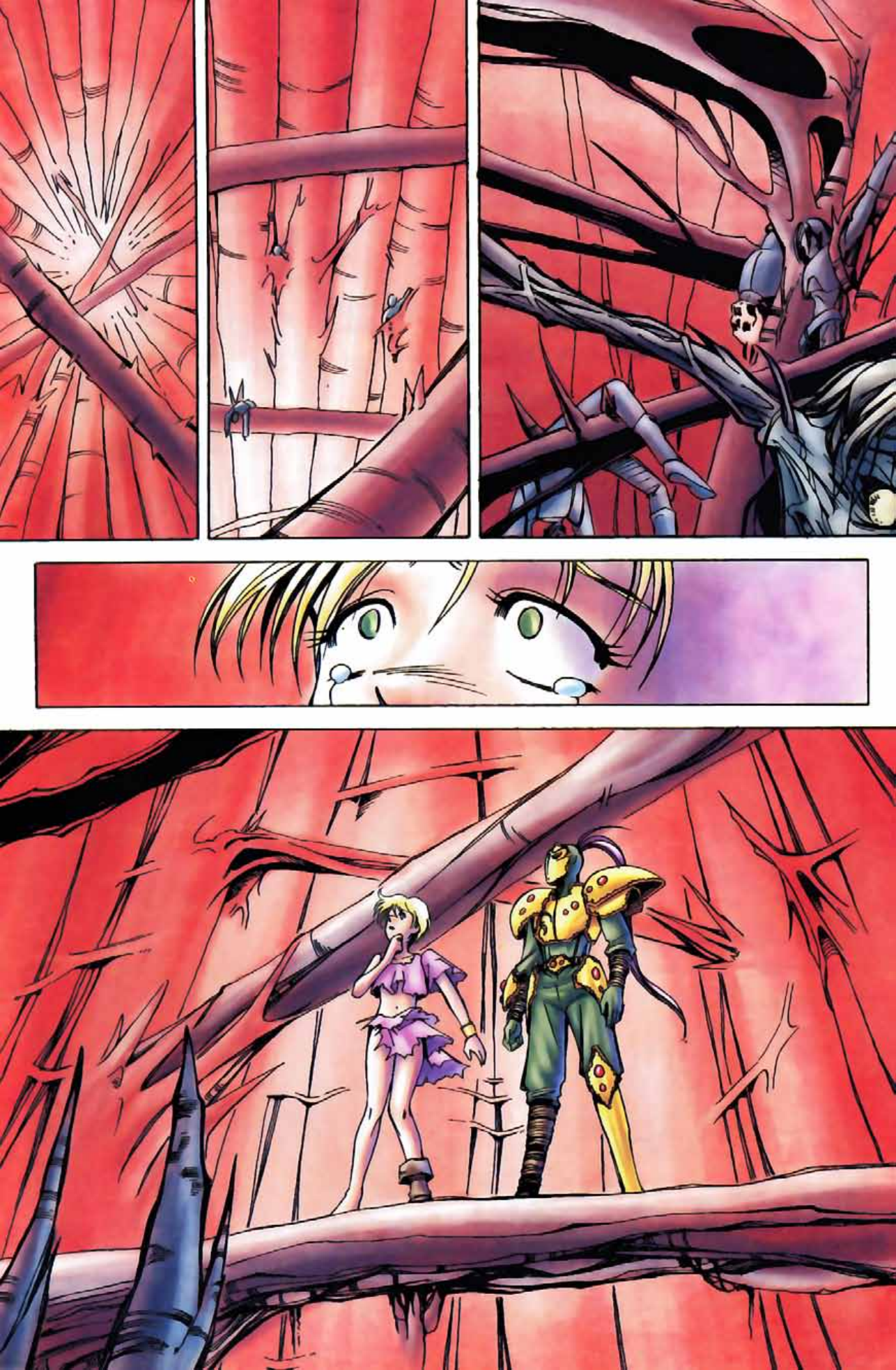
DIAGRAMAÇÃO
Dawis Roos • Márcia Braga

HOLY AVENGER é uma publicação mensal da Trama Editorial Ltda.

Administração, redação, assinaturas e publicidade: R. Comendador Miguel Calfat, 421, 04537-081, SP/SP. Telefax (011) 3849-2266. dragaobrasil@uol.com.br

Distribuição exclusiva para todo o Brasil: Fernando Chinaglia S/A.

Impressão e acabamento: PARMA

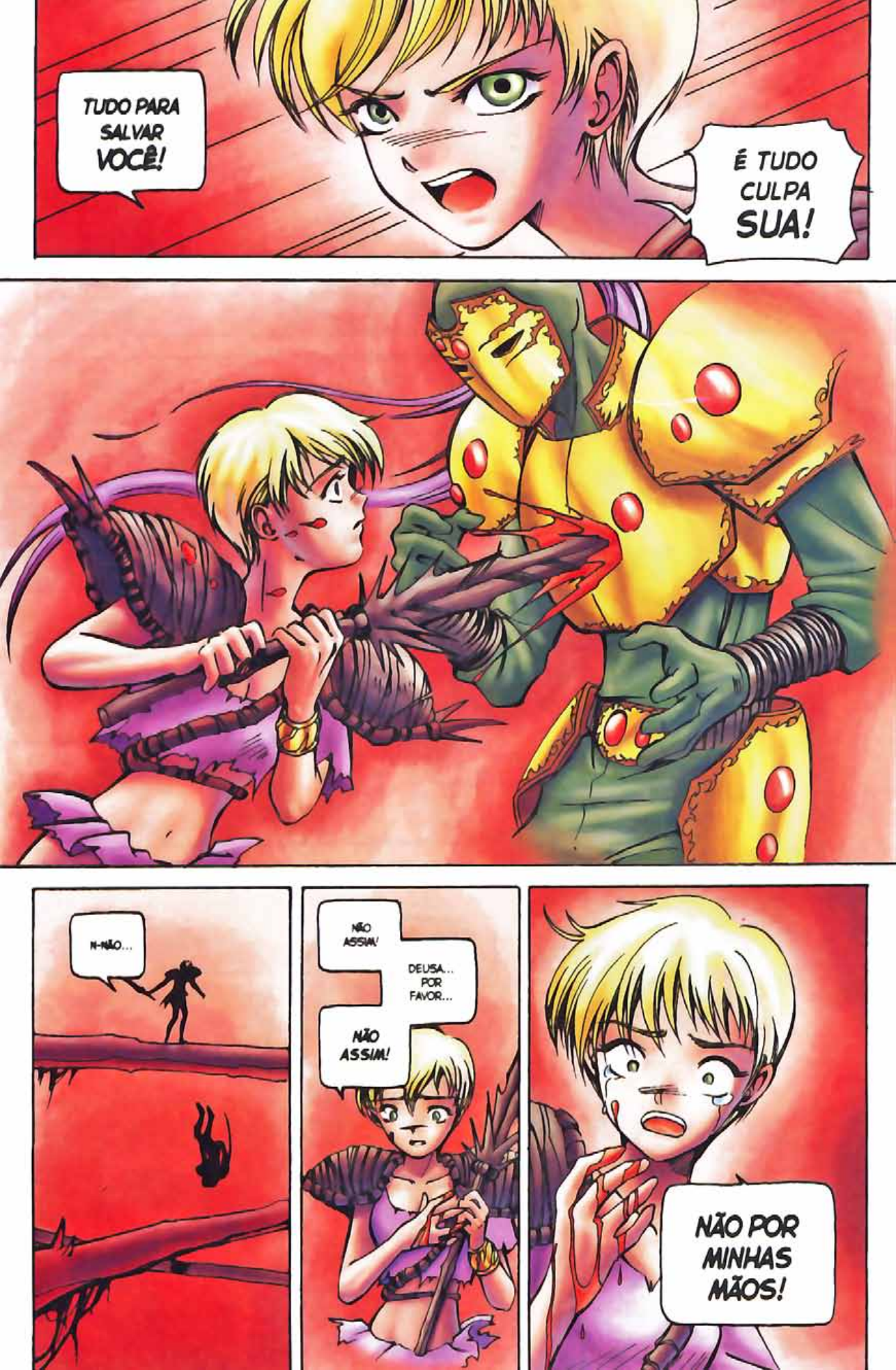


ISTO É OUTRO SONHO?
Receio que sim, milady.
E NO FINAL VOCÊ MORRE OUTRA VEZ?
Assim será, milady.
Morrer em combate contra o mal é a sina dos paladinos.
EU NÃO ESCOLHO SOFRER QUANDO O VEJO MORRER! SÓ ACONTECE!
E NÃO TENHO A MENOR IDÉIA DO MOTIVO!
ENTENDO QUE VOCÊ SEJA IMPORTANTE PARA O MUNDO...
...MAS O QUE FAZ VOCÊ TÃO IMPORTANTE PARA MIM?
POR QUE OS DEUSES MANDAM SONHOS PARA ME LEMBRAR DISSO?
Mesmo com todo este poder, não poderei escapar de tal destino.
Chorar minha morte é sofrer por nada, milady.
SEMPRE FUI FIEL À DEUSA! SEMPRE OBEDECI QUANDO FALAVA COMIGO!
SE MINHA MISSÃO É REUNIR OS RUBIS, EU O FAREI!
ELA NÃO PRECISA ME FAZER AMAR VOCÊ!
Fazê-la me amar?
Tem certeza do que diz, milady?

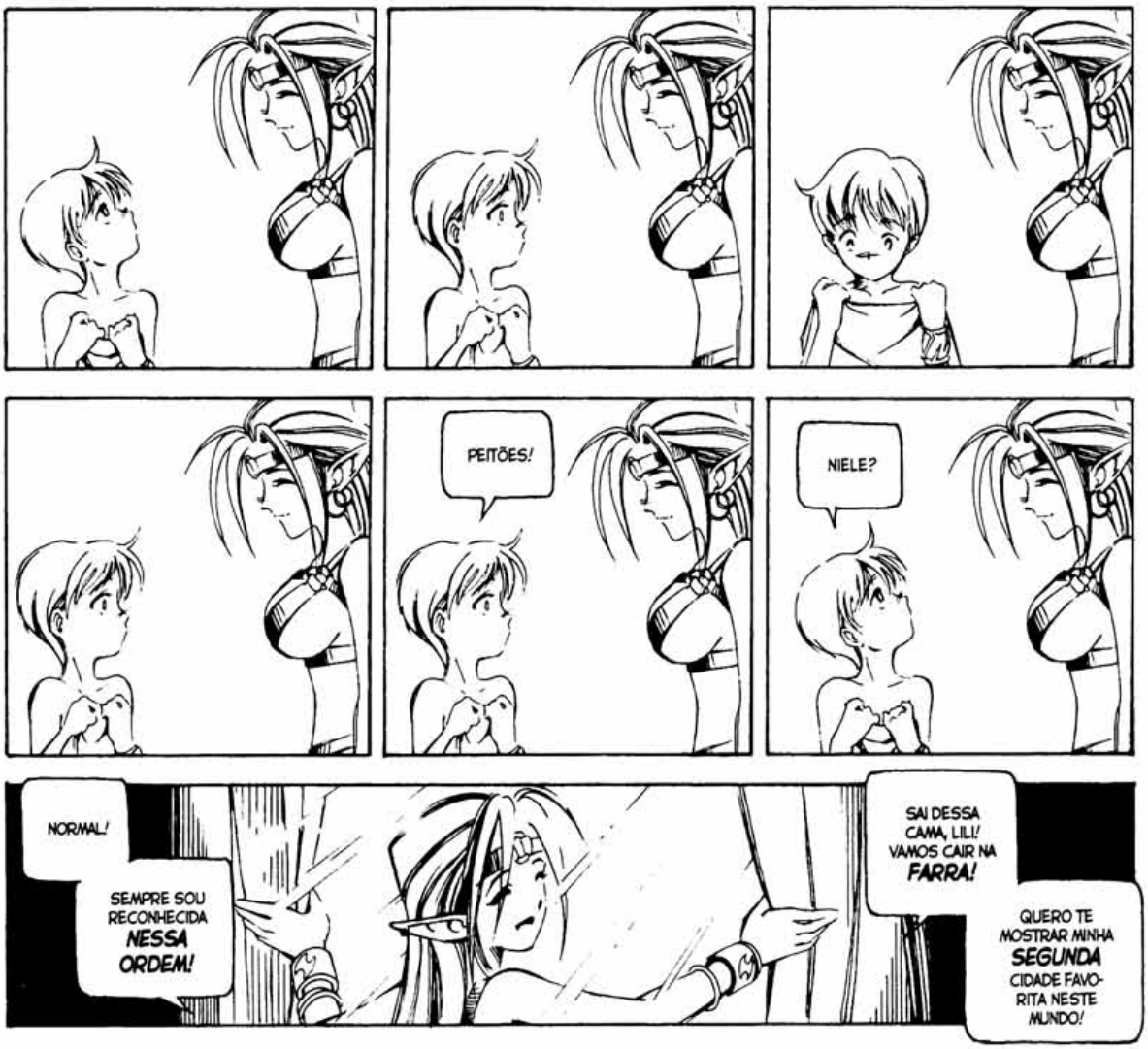
NÃO TENHO CERTEZA DE NADA! NÃO SEI MUITA COISA SOBRE ESSE TIPO DE AMOR!
SÓ SEI QUE O AMOR MUDA AS PESSOAS...
...E EU MUDEI MUITO DESDE QUE VOCÊ SURGIU!

TENHO FEITO MUITA COISA QUE ANTES NÃO FARIA!
LEVEI MEU PRIMO AO ENCONTRO DA MORTE EM UMA CIDADE SUJA DE HUMANOS...
PROCUREI TORK, A PESSOA QUE MAIS AMO, PARA CORRER PERIGO AO MEU LADO...
TROUXE UM INIMIGO PODEROSO PARA A ILHA QUE JUREI PROTEGER...
USEI O PODER DE ALLIHANNA PARA ATACAR COM ÓDIO NO CORAÇÃO...
ESCOLHI APANHAR MAIS UM RUBI QUANDO TORK PRECISAVA DE MIM...
...E QUASE DEIXEI MORRER ALGUÉM QUE MINHA MAGIA DE CURA PODIA SALVAR!

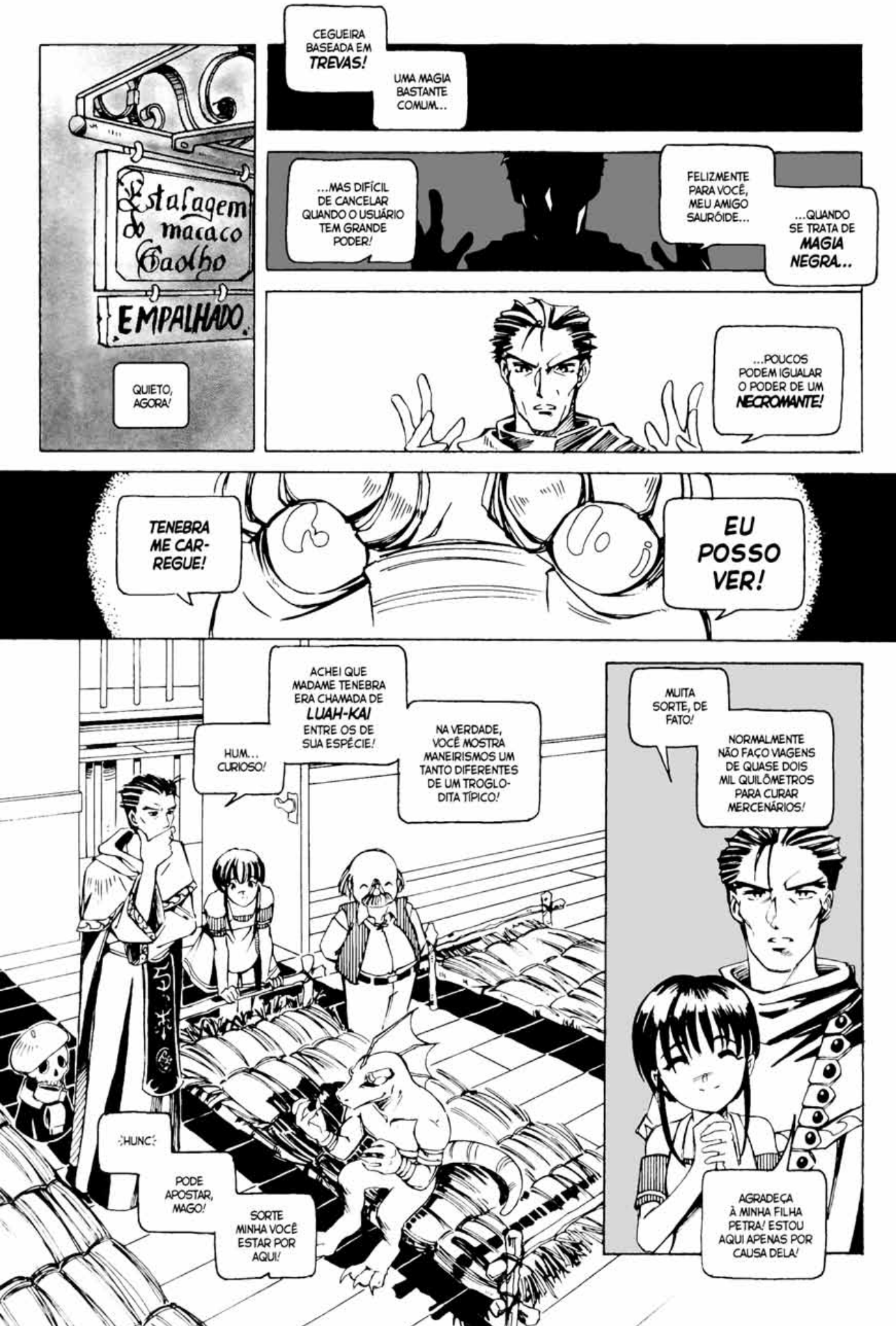
ESSAS COISAS VÃO CONTRA TUDO QUE SEMPRE FUI!
CONTRA TUDO QUE A DEUSA ENSINOU!
E TUDO ISSO PARA QUÊ?
PARA QUÊ?


TUDO PARA SALVAR VOCÊ!
É TUDO CULPA SUA!
N-NÃO...
NÃO ASSIM!
DEUSA... POR FAVOR...
NÃO ASSIM!
NÃO POR MINHAS MÃOS!

NÃO!
EU O MATEI!
DESTA VEZ EU O MATEI!
EU...
?
ACORDOU, LILI?
SONINHO AGITADO O SEU, HEIM?
ENGRAÇADO! MINHA MAGIA DE TELEPORTE NUNCA HAVIA FEITO NINGUÉM DORMIR!
ACHO QUE TEM PRIMEIRA VEZ PRA TUDO, NÉ?
BONG!
ENTÃO...
...VOCÊ É A DRUIDA "NÃO TÃO BONITA ASSIM" DO SANDRINHO!
SAFADO SEM-VERGONHA!
A GENTE TEM MUITA COISA PRA CONVERSAR!


PEITÕES!
NIELE?
NORMAL!
SEMPRE SOU RECONHECIDA NESSA ORDEM!
SAI DESSA CAMA, LILI! VAMOS CAIR NA FARRA!
QUERO TE MOSTRAR MINHA SEGUNDA CIDADE FAVORITA NESTE MUNDO!

BEM VINDA A
VECTORA!


Estalagem do macaco Gaolho
EMPALHADO
QUIETO, AGORA!
CEGUEIRA BASEADA EM TREVAS!
UMA MAGIA BASTANTE COMUM...
...MAS DIFÍCIL DE CANCELAR QUANDO O USUÁRIO TEM GRANDE PODER!
FELIZMENTE PARA VOCÊ, MEU AMIGO SAURÓIDE...
...QUANDO SE TRATA DE MAGIA NEGRA...
...POUCOS PODEM IGUALAR O PODER DE UM NECROMANTE!
TENEBRA ME CARREGUE!
EU POSSO VER!
HUM... CURIOSO!
ACHEI QUE MADAME TENEBRA ERA CHAMADA DE LUAH-KAI ENTRE OS DE SUA ESPÉCIE!
NA VERDADE, VOCÊ MOSTRA MANEIRISMOS UM TANTO DIFERENTES DE UM TROGLODITA TÍPICO!
MUITA SORTE, DE FATO!
NORMALMENTE NÃO FAÇO VIAGENS DE QUASE DOIS MIL QUILÔMETROS PARA CURAR MERCENÁRIOS!
AGRADEÇA À MINHA FILHA PETRA! ESTOU AQUI APENAS POR CAUSA DELA!
HUNC!
PODE APOSTAR, MAGO!
SORTE MINHA VOCÊ ESTAR POR AQUI!

OBRIGADA, PAPAI!
O SENHOR NÃO FAZ IDÉIA DE COMO TEM SIDO DIFÍCIL MANTER ESTE TEIMOSO NO QUARTO!
EEEI!

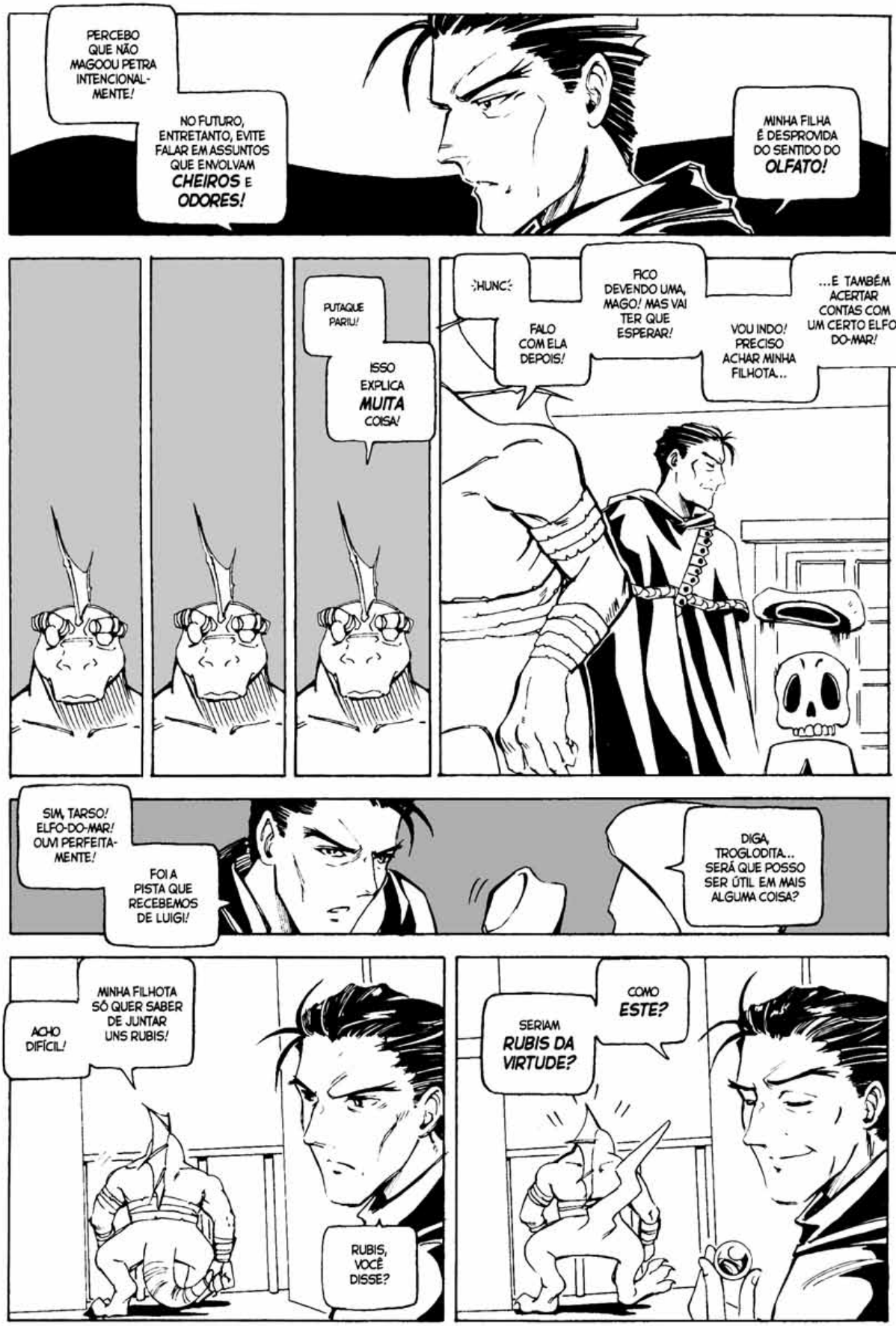
QUE IDÉIA É ESSA? QUER ME LARGAR, MENINA?
NÃO SOU CHEGADO EM AMASSO! ISSO É COISA DE MAMÍFERO!

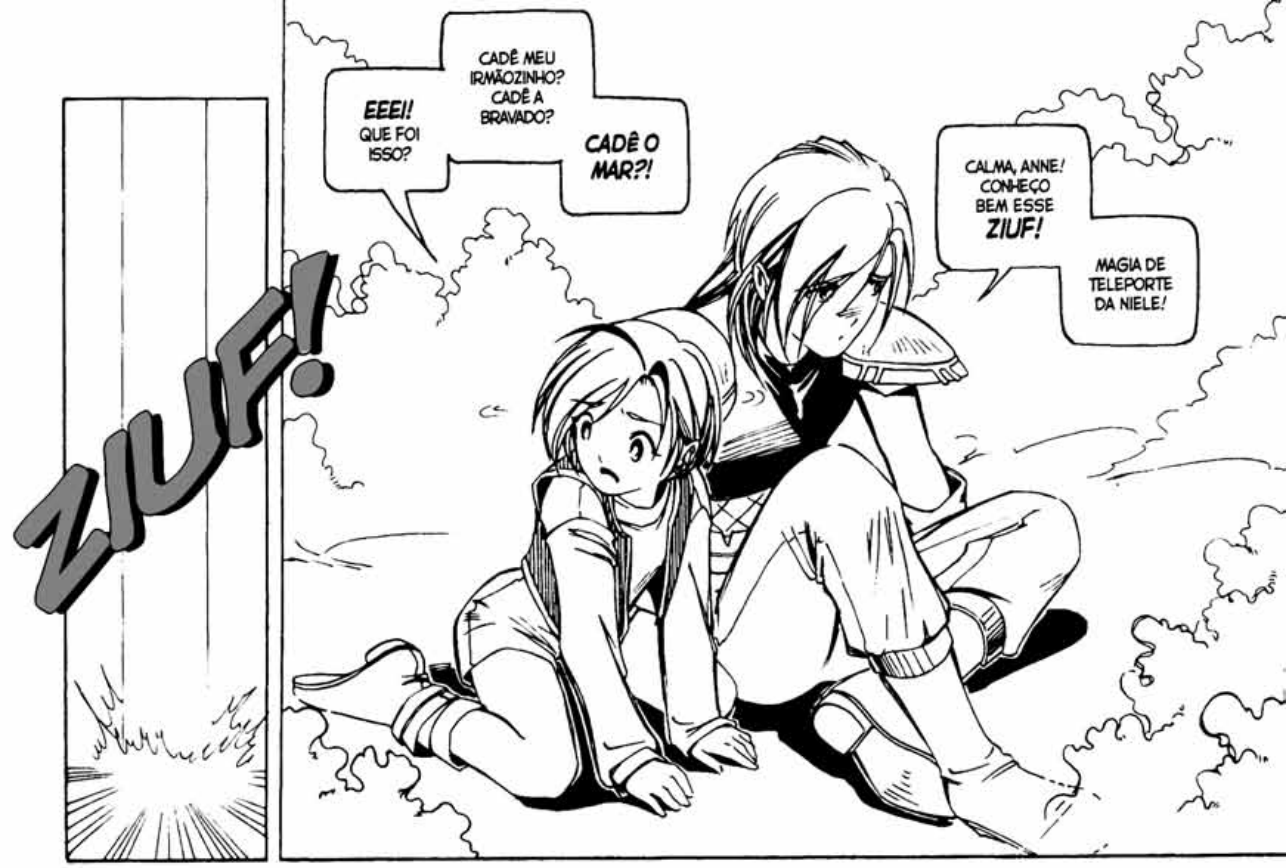
E TEM MAIS! SE FICAR ME AGARRANDO ASSIM, MEU CHEIRO VAI FICAR EM VOCÊ...
:HUNC:
..E ISSO NÃO VAI TE FAZER MUITO POPULAR!
TROGLODITAS FEDEM, NÃO SABIA?

:HUNC:
OU VAI ME DIZER QUE NUNCA NOTOU?

SNIF...

QUE FOI? O QUE DEU NELA?
:HUNC:
SÓ TENTEI SER LEGAL! FALEI ALGO ERRADO?


PERCEBO QUE NÃO MAGOOU PETRA INTENCIONALMENTE!
NO FUTURO, ENTRETANTO, EVITE FALAR EM ASSUNTOS QUE ENVOLVAM CHEIROS E ODORES!
MINHA FILHA É DESPROVIDA DO SENTIDO DO OLFATO!
PUTAQUE PARIU!
ISSO EXPLICA MUITA COISA!
:HUNC:
FALO COM ELA DEPOIS!
FICO DEVENDO UMA, MAGO! MAS VAI TER QUE ESPERAR!
VOU INDO! PRECISO ACHAR MINHA FILHOTA...
...E TAMBÉM ACERTAR CONTAS COM UM CERTO ELFO-DO-MAR!
SIM, TARSO! ELFO-DO-MAR! OUM PERFEITAMENTE!
FOI A PISTA QUE RECEBEMOS DE LUIGI!
DIGA, TROGLODITA... SERÁ QUE POSSO SER ÚTIL EM MAIS ALGUMA COISA?
ACHO DIFÍCIL!
MINHA FILHOTA SÓ QUER SABER DE JUNTAR UNS RUBIS!
RUBIS, VOCÊ DISSE?
SERIAM RUBIS DA VIRTUDE?
COMO ESTE?


ZIUF!
EEEI! QUE FOI ISSO?
CADÊ MEU IRMÃOZINHO? CADÊ A BRAVADO?
CADÊ O MAR?!
CALMA, ANNE! CONHEÇO BEM ESSE ZIUF!
MAGIA DE TELEPORTE DA NIELE!

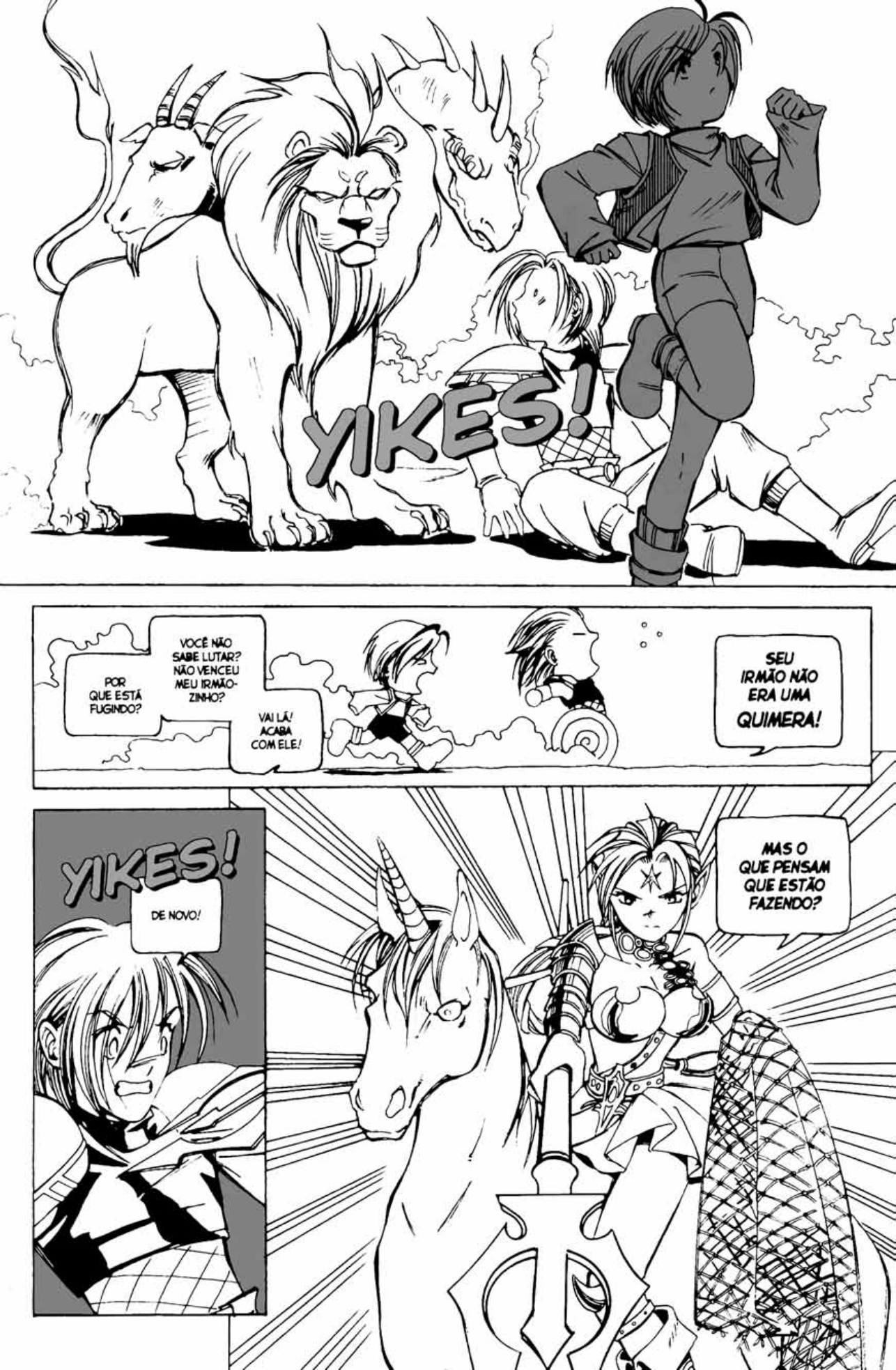
MAS TELEPORTE PRA ONDE?
SEI LÁ! CONHECENDO NIELE, PODE SER QUALQUER LUGAR DE ARTON!
QUEM SE IMPORTA?

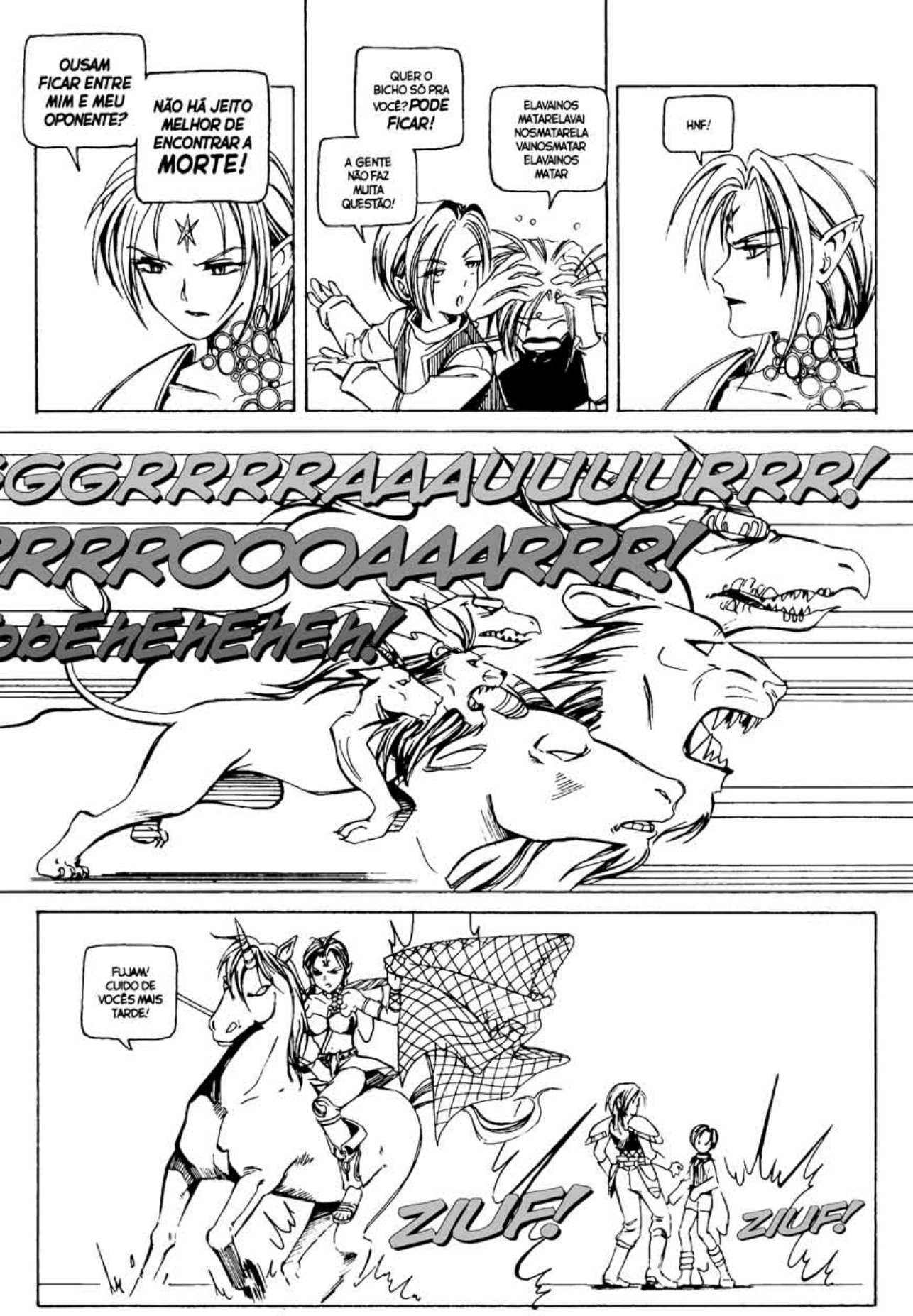
EU QUERIA SER UM HERÓI! AJUDAR LISANDRA COM A MISSÃO DELA!
MAS É COMO EU PENSAVA! ELA NÃO PRECISA DE AJUDA!
E QUEM PRECISARIA, QUANDO SE ESTÁ COM O PALADINO?

LISANDRA MAL SE LEMBRAVA DE MIM!
ELA DISSE QUE AMA O PALADINO!
RIVAL DIFÍCIL!

E AGORA ATÉ NIELE ESTÁ ZANGADA COMIGO!
ACHA QUE TENTEI AJUDAR O PALADINO! ESSA EU NÃO ENTENDI!

LISANDRA AMA O PALADINO!
NIELE ODEIA O PALADINO!
QUE BAGUNÇA!
E VAI FICAR PIOR!


YIKES!
POR QUE ESTÁ FUGINDO?
VOCÊ NÃO SABE LUTAR? NÃO VENCEU MEU IRMÃOZINHO?
VAI LÁ! ACABA COM ELE!
SEU IRMÃO NÃO ERA UMA QUIMERA!
YIKES!
DE NOVO!
MAS O QUE PENSAM QUE ESTÃO FAZENDO?


OUSAM FICAR ENTRE MIM E MEU OPONENTE?
NÃO HÁ JEITO MELHOR DE ENCONTRAR A MORTE!
QUER O BICHO SÓ PRA VOCÊ? PODE FICAR!
A GENTE NÃO FAZ MUITA QUESTÃO!
ELAVAINOS MATARELAVAI NOSMATARELA VAINOSMATAR ELAVAINOS MATAR
HNF!
GGGRRRRRAAAAUUUUURRR!
RRROOOAAARRR!
bbEHEHEHEH!
FUJAM! CUIDO DE VOCÊS MAIS TARDE!
ZIUF!
ZIUF!

T-TELE-PORTE TAMBÉM?
HÃ... É! UNICÓRNIOS FAZEM ISSO!
MAS, AO CONTRÁRIO DE NIELE, NUNCA ERRAM!
ESSA ELFA... EU A CONHEÇO!
ONDE FOI QUE JÁ VI...?
FRRRRR...
AGORA!

VUP!
FRRRRRRR...
ZIUF!
FLOOSH!
miau?

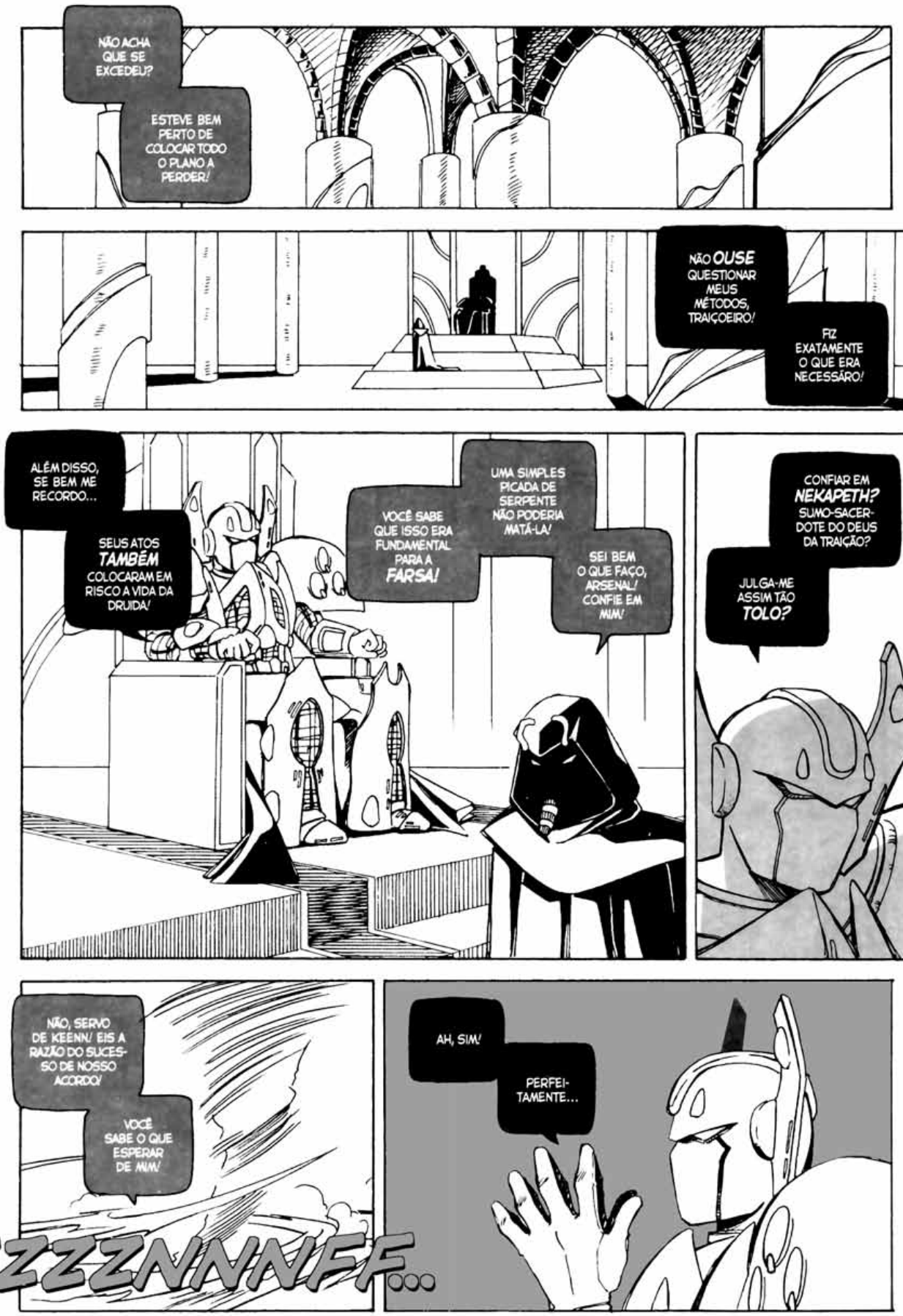
TCHAK!
ta daa!
YES!
DEMAIS! DA HORA! PORRETA!
HUNF! OLHA SÓ QUE METIDA!
O QUE ELA TÁ ESPERANDO? APLAUSOS?
CLAP!
VIVA!
VIVA!

VIVA! LORIANE! VIVA!
UMA ARENA?
A ELFA MANDOU A GENTE PARA UMA ARENA DE LUTAS?
NÃO!
NÃO É UMA ARENA QUALQUER, ANNE!
CONHEÇO ESTE LUGAR! JÁ ESTIVE AQUI ANTES!
É A ARENA IMPERIAL!
ISSO QUER DIZER...
VALKARIA!
ESTAMOS DE VOLTA A VALKARIA!
"ESTAMOS DE VOLTA"? FALE POR VOCÊ!
HE, HE! PERDÃO, ANNE!

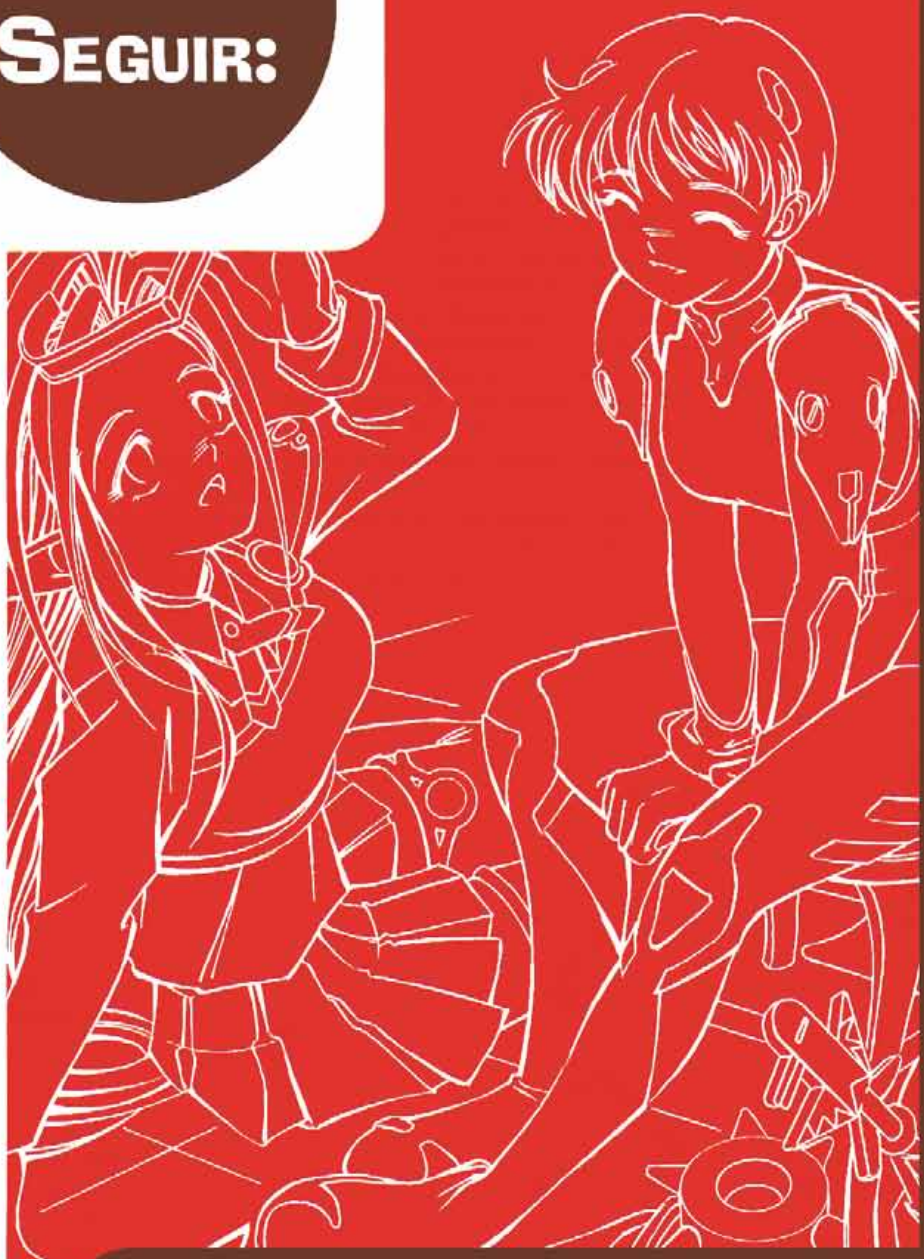
FOI AQUI QUE ENCONTREI LISANDRA PELA PRIMEIRA VEZ!
MALPETRIM CUSTUMA SER MINHA... AHAM... BASE DE OPERAÇÕES...
...MAS ESTE É O LUGAR QUE CHAMO DE LAR!
EU NASCI E CRESCI NESTA CIDADE!
MEU PAI ME TRAZIA AQUI PARA VER OS JOGOS!
EU SEMPRE PEDIA PARA ASSISTIR ÀS LUTAS...
...MAS ACABAVA COBRINDO OS OLHOS QUANDO CHEGAVA A PIOR PARTE!
EU MORRIA DE MEDO DAS FERAS E MONSTROS!
SÓ CONSEGUIA OLHAR QUANDO A LUTA TINHA TERMINADO...
...PARA VER QUEM VENCEU!
E QUASE SEMPRE ERA ELA!
LORIANE...
GRANDE HYNINN!
ELA NÃO MUDOU NADA EM DEZ ANOS!

...MAS AINDA ASSIM VIVEREI MAIS TEMPO QUE OS HUMANOS!
CLARO QUE NÃO! POSSO SER APENAS MEIO-ELFA...
MUITOS DE MEUS FÃS JÁ TENTARAM INVADIR A ARENA...
...MAS NUNCA POR MEIOS MÁGICOS!
E NEM QUANDO ENFRENTO MONSTROS TÃO PERIGOSOS!
VOU ACEITAR ISSO COMO UM ELOGIO!
VAMOS, QUERIDOS! MEU EMPRESÁRIO VAI QUERER FALAR COM VOCÊS!
SABE QUE VOCÊ É BONITO? DARIA UM BOM GLADIADOR!
QUE FOI? PARECE QUE VIU UM FANTASMA!
HÃ... UM MAU PRESSENTIMENTO!
NIELE DISSE EXATAMENTE ISSO QUANDO NOS CONHECEMOS!
NIEEEELLEEE!!!
VOCÊ NÃO É O ÚNICO!
ESTOU PREOCUPADA! COM O TELEPORTE DA ELFA DOIDA...
...ONDE SERÁ QUE MEU IRMÃOZINHO FOI PARAR?

NIEEEEELLLEEEE!!!
VEJAM! ELE ESTÁ PEDINDO AJUDA PARA A GRANDE MAGA!


NÃO ACHA QUE SE EXCEDEU?
ESTEVE BEM PERTO DE COLOCAR TODO O PLANO A PERDER!
NÃO OUSE QUESTIONAR MEUS MÉTODOS, TRAIÇOEIRO!
FIZ EXATAMENTE O QUE ERA NECESSÁRO!
ALÉM DISSO, SE BEM ME RECORDO...
SEUS ATOS TAMBÉM COLOCARAM EM RISCO A VIDA DA DRUIDA!
VOCÊ SABE QUE ISSO ERA FUNDAMENTAL PARA A FARSA!
UMA SIMPLES PICADA DE SERPENTE NÃO PODERIA MATÁ-LA!
SEI BEM O QUE FAÇO, ARSENAL! CONFIE EM MIM!
CONFIAR EM NEKAPETH? SUMO-SACERDOTE DO DEUS DA TRAIÇÃO?
JULGA-ME ASSIM TÃO TOLO?
NÃO, SERVO DE KEENN! EIS A RAZÃO DO SUCESSO DE NOSSO ACORDO!
VOCÊ SABE O QUE ESPERAR DE MIM!
ZZZZNNNFF...
AH, SIM!
PERFEITAMENTE...

A Seguir:



Dia de Roupa Nova!

Mensagens Sagradas

HOLY AVENGER · Caixa Postal 19113 · CEP 04505-970 · SP/SP · e-mail dragaobrasil@uol.com.br

Olá novamente, queridos! Sou eu, Odara, sua devotada clériga de Allihanna e encarregada pela deusa de responder aos leitores de HOLY AVENGER. Tem sido incrível acompanhar suas duvidas, críticas e elogios — parecem todos tão ansiosos quanto eu para saber como tudo isso vai terminar! Pena que certas perguntas ainda não podem ser respondidas, mas sejam pacientes. Sei que a espera será compensadora.

Satisfeito

Vocês sabem MESMO comemorar 10 edições, não? Do começo ao fim, foi só emoção. Valeram os suados R$ 2,80 (e olha que é difícil arrancar esse elogio de um assalariado como eu...).

Mas a verdade é que, lendo pela quarta vez HA #10, cheguei à conclusão de que vocês não podem ser pessoas normais. Não, Cassaro e Awano são na verdade avatares de antigos deuses, já esquecidos pela população, que esqueceu há muito o prazer de ler boas histórias. E é essa, acredito, a missão de vocês: trazer de volta a fantasia e a arte de contar boas histórias. Ou isso, ou vocês são apenas pessoas normais, mas que têm as mãos guiadas pelas musas gregas da inspiração.

Como suportar a emoção das primeiras páginas, onde vemos o tão esperado encontro entre Lisandra e seu amado, apenas para pouco depois sermos pegos de surpresa, e descobrirmos que tudo é um sonho, da mesma forma que nossa querida druidazinha? A magia das cores, retratando toda a emoção do momento, e a arte da Awano, a "desenhista mutante", capaz de desenhar quadros abertos com a mesma facilidade (e beleza) com que desenha cenas de luta.

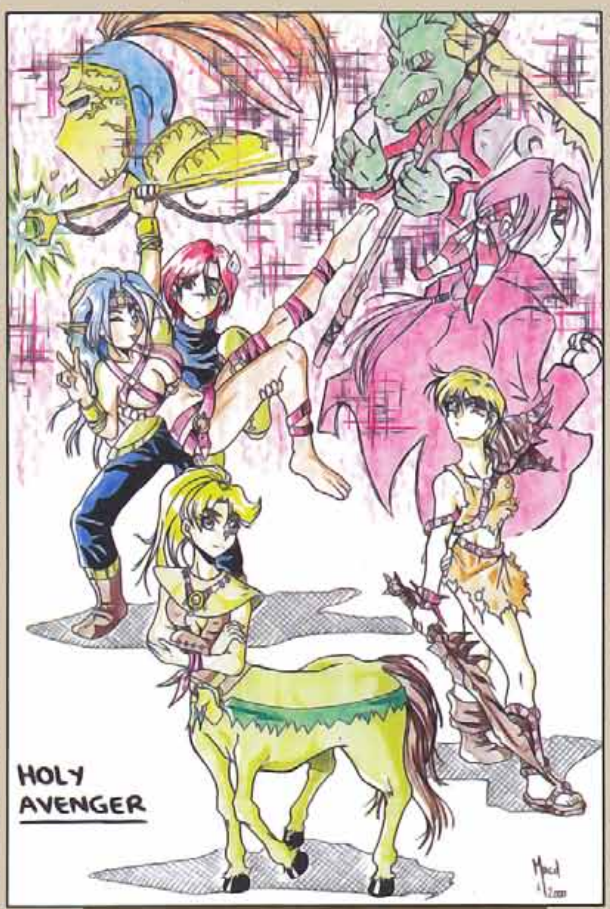
E o que dizer de Niele? Durante dez edições nos levaram a crer que era dona de uma sorte incrível, quase acreditamos que era mesmo invencível, apenas para vê-la ser derrotada pela Enguia-Rainha. Admito que senti o mesmo terror que Sandro, James K e Anne, isso graças à técnica narrativa e a (eu sei que estou me repetindo, mas não posso evitar...) maravilhosa arte de Awano.

Mesmo detalhes pequenos se tornam marcantes, graças ao talento de vocês (deuses, quanto tempo levarei para chegar à metade desse nível?): a "declaração" de Sandro, ao ver Niele em seus braços, desacordada; o reencontro de Lisandra e Sandro (como ficará esse triângulo amoroso?); o respeito com que todos olham para o Paladino, quando ele reaparece; as fitas de couro verde de Niele na capa; a deficiência de Petra, que finalmente parece ficar fácil de descobrir (e tinha gente pensando bobagem...); e o detalhe mais espantoso de todos, que deve passar desapercebido fácil, fácil: finalmente pudemos ver um detalhe, mesmo que pequeno, do rosto do Paladino.

Finalizando, sintam-se felizes. Felizes por saber que, no final das contas, vocês estão fazendo história. Uma história que será contada pelos bardos durante gerações sem fim. Vida longa aos "Vingadores Sagrados". Que Khalmyr, Marah, Tanna-Toh e Lena estejam sempre em suas vidas, e que Nimb (o único deus que parece reger a vida desse desafortunado bardo que vos escreve) reserve apenas dias felizes a todos vocês.

Paulo H., vulgo Paulo Yusuke, e-mail

É sempre bom saber que a aventura de HA consegue cativar bardos tão talentosos! Mas não se exalte tanto ainda, amigo Yusuke; pelo que os animais da floresta me sussurram, coisas ainda mais espantosas estão para acontecer...



Marco A. C. Duarte, Juiz de Fora/MG

Eu te Amo!

Odara... puf... puf... finalmente cheguei à sua aldeia de centauros. Ouça, minha centaurinha linda, vou ser bem claro e objetivo: EU TE AMO!

Por favor, deixe-me viver em sua aldeia para tentar roubar seu coração. Você é linda, maravilhosa, meiga, sincera e gentil. Não me interessam nossas diferenças. Eu preciso de você. Passo noites acordado por sua causa, sonho com você sempre que durmo, não consigo parar de pensar em você um só segundo...

Por favor... me deixe tentar...

Mido, o meio-elfo, e-mail

Ora... eu... eu... (ficando vermelha, MUITO vermelha...)

Oh, deusa... não era o tipo de pergunta que eu esperava responder por aqui... Mido, você nem faz idéia de como suas palavras me tocam, mas... sou uma centaura, você é um meio-elfo. Certas diferenças NÃO PODEM ser ignoradas. Além disso não tenho idade para namorar. E mesmo que tivesse, não poderia entregar minha devoção a outro que não fosse minha amada deusa Allihanna.

Eu realmente lamento muito. Espero que encontre conforto nos braços de uma companheira que possa retribuir seu amor. Boa sorte. (Agora vá logo embora, antes que os caçadores da aldeia peguem você por aqui!)

Yes!

Caros blah blah blah... (vcs já se encheram disso, não?)

1) Por que Sandro grita "Yes"? Por acaso alguma região desconhecida do mapa mais ao norte chama-se EUA?

2) Por que tocar na estátua de Valkaria faz um personagem perder seus poderes magicos temporariamente, mas quando ele entra dentro dela nada acontece? Seria porque o Mestre do meu grupo de RPG é um imbecil?

3) Por que Awano gosta tanto de ficar colocando bonequinhos do Pikachu e carinhas no melhor estilo South Park entre seus desenhos?

Necromanicon 01, O Satanista da Igreja, e-mail

1) Mas o que tem isso de tão estranho? Afinal, os habitantes de Arton não deveriam nem mesmo falar PORTUGUÊS como estou falando agora, certo?

2) Ouvi falar disso. Parece-me que tocar a estátua de Valkaria faz um mago ou clérigo perder seus poderes — mas há rumores sobre um labirinto de tuneis em seu interior, onde nada disso ocorre. Até agora, contudo, ninguém descobriu uma forma de entrar nesses tuneis. Você conseguiu? Meus parabéns, audaz aventureiro!

3) Ahn, você não acha lindos aqueles bichinhos? Quanto aos baixinhos "estilo South Park" (o que vem a ser isso?), você deve estar falando de Super Deformeds, ou SDs. Eles são comuns em mangá e anime, servem para mostrar situações engraçadas. Você vai encontrar muitos outros recursos japoneses ao longo de HA.

Bianca C. Almeida, Carapicuíba/SP

Lisandra, pobrezinha! Usando um mesmo vestido surrado e rasgado há anos... mas eu soube que ela vai mudar de roupa na próxima edição. Talvez Niele também. Como elas ficarão?

Então você e outras garotas gostariam de ver Sandro em trajes menores? Pois é bem provável que seu pedido seja atendido muito em breve: ouvi dizer que Sandro vai se tornar gladiador na Arena Imperial de Valkaria — e gladiadores usam armaduras muuuuito pequenas. Quanto a James K. por enquanto nada posso dizer.

Espero que isso faça felizes as leitoras de HA. Por mim, não consigo entender essa predileção. Claro que acho Sandro bonito, mas... vocês, humanos, são todos muito engraçados da cintura para baixo...

Sandro Pelado!

Cara Odara, sou uma fã ardorosa das aventuras de Sandro, Niele e Lisandra. Acompanho suas jornadas desde a primeira edição, mas só a partir do numero dez percebi a terrivel injustiça que estava sendo cometida.

Indo direto ao assunto (ou nem tanto), em uma época como a nossa — em que as mulheres lutam por direitos iguais —, é de se espantar que nenhuma garota tenha pedido o que vou pedir agora: se os homens podem se deleitar com Lisandra e Niele quase nuas, nós temos também temos o direito de ver Sandro em trajes intimos. E tambem o capitão James K. Tork não conta, porque ele já apareceu quase pelado. Mas se houver um clamor por ele, que entre na lista.

Carmelita, Salvador/BA

Rafael T. Correia, Belém/PA

Jeremias Raapack, Sapucaia do Sul/RS

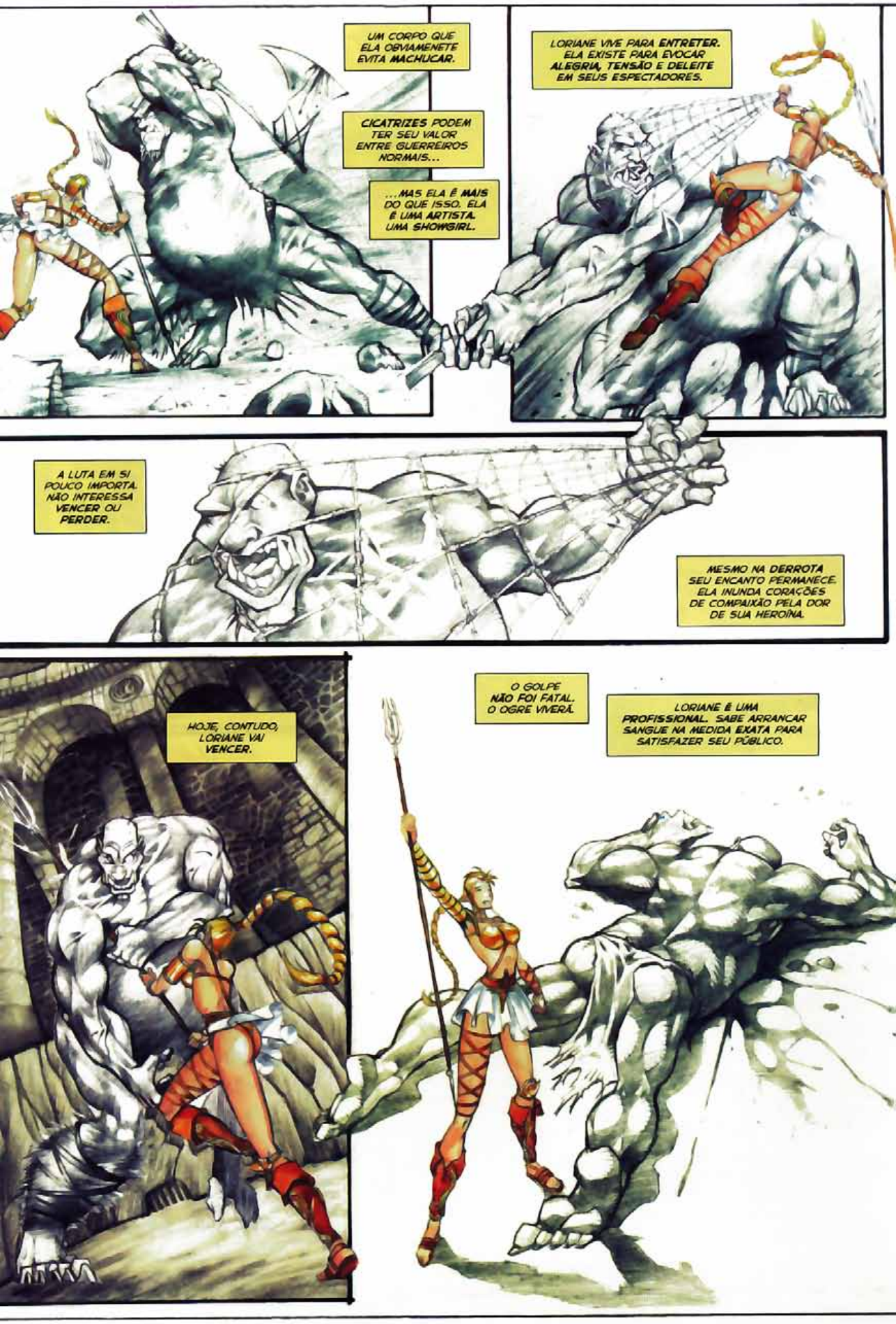
Loriane, a meio-elfa gladiadora que Sandro e Anne acabaram de encontrar, fez sua primeira aparição oficial na história "Estrela" — publicada pela primeira vez na hoje extinta revista Metal Pesado e, mais tarde, nas revistas DRAGÃO BRASIL #45 e #46.

Com roteiro de Marcelo Cassaro e arte de André Vazzios, "Estrela" trazia um pouco sobre o cotidiano de Loriane, seu misterioso pacto com uma maga, e como ganhou o unicórnio que hoje usa como montaria.

Para aqueles que ainda não tiveram chance de conferir, reapresentamos agora a primeira parte de "Estrela" — e sua conclusão na próxima edição.

Argumento: Marcelo Cassaro

Arte: André Vazzios


UM CORPO QUE ELA OBVIAMENETE EVITA MACHUCAR.
CICATRIZES PODEM TER SEU VALOR ENTRE GUERREIROS NORMAIS...
...MAS ELA É MAIS DO QUE ISSO. ELA É UMA ARTISTA. UMA SHOWGIRL.
LORIANE VIVE PARA ENTRETER. ELA EXISTE PARA EVOCAR ALEGRIA, TENSÃO E DELEITE EM SEUS ESPECTADORES.
A LUTA EM SI POUCO IMPORTA. NÃO INTERESSA VENCER OU PERDER.
MESMO NA DERROTA SEU ENCANTO PERMANECE. ELA INUNDA CORAÇÕES DE COMPAIXÃO PELA DOR DE SUA HEROÍNA.
HOJE, CONTUDO, LORIANE VAI VENCER.
O GOLPE NÃO FOI FATAL. O OGRE VIVERÁ.
LORIANE É UMA PROFISSIONAL. SABE ARRANCAR SANGUE NA MEDIDA EXATA PARA SATISFAZER SEU PÚBLICO.

SEU PÚBLICO. SEUS ADORADORES.
A ALEGRIA DA MULTIDÃO INUNDA SEU PEITO. ALIMENTA SUA ALMA.
LORIANE NÃO SABERIA VIVER SEM A DOÇURA DE SEUS BRADOS.
ELA OS AMA. CADA UM DELES.
ESTÁ OUVINDO, AL? PODE OUVIR COMO ENTOAM MEU NOME?
NÃO É MARAVILHOSO? O QUE MAIS UMA MULHER PODERIA DESEJAR?
VOCÊS, ELFOS, SÃO MESMO GENTE ESTRANHA! ENCONTRAM POESIA EM TUDO!
ÀS VEZES CHEGO A PENSAR QUE VOCÊ LUTARIA DE GRAÇA!
E LUTARIA, AL! EU JAMAIS PODERIA ACEITAR OURO PELO PRAZER QUE TENHO NA ARENA!
POR ISSO PRECISO DE UM EMPRESÁRIO RABUGENTO E GANANCIOSO COMO VOCÊ!
ENTÃO VOCÊ FICA COM OS APLAUSOS, E EU COM OS LUCROS! ADORO NOSSA PARCERIA!
A PROPÓSITO, ALGUÉM QUER VER VOCÊ! DIZ QUE É SUA AMIGA!
OH, SIM! SOMOS GRANDES AMIGAS!
MAIS TARDE, NA ORLA DA FLORESTA QUE ABRAÇA A CIDADE IMPERIAL...
EU NÃO ESPERAVA VOLTAR A VER VOCÊ, BRUXA!
NOSSO ENCONTRO JÁ HAVIA SE TORNADO APENAS UMA LEMBRAÇA AMARGA!
ACREDITO! TODOS QUE UM DIA PRECISARAM DE MIM SE ESFORÇAM PARA ESQUECER DISSO!

NÃO SE TRATA DISSO! NÃO ESTOU ARREPENDIDA DE NOSSO ACORDO!
APENAS ODEIO SER LEMBRADA DE QUE PRECISEI DE SUA AJUDA MALIGNA PARA CHEGAR ONDE ESTOU!
ORGULHOSA COMO SEMPRE, NÃO? VEJO QUE ISSO A FAMA NÃO MUDOU!
MAS ENTENDO SUA FRUSTRAÇÃO! POUCOS SE SENTEM CONFORTÁVEIS NA PRESENÇA DE UMA MAGA NEGRA!
VOCÊ NÃO ME ASSUSTA, BRUXA! ESTOU DIZENDO APENAS QUE...
...QUE QUERIA SER UMA GLADIADORA CONHECIDA EM TODO O REINO SEM MEU AUXÍLIO! SEI DISSO, QUERIDA!
CREIO QUE NUNCA CONHECI MULHER TÃO ORGULHOSA!
VOCÊ SE SENTIRIA MUITO MELHOR SE PUDESSE ACEITAR CERTAS VERDADES DA VIDA, LORIANE!
CONCORDO QUE SUA BELEZA E HABILIDADE DE COMBATE SÃO EXCEPCIONAIS...
...MAS MULHERES NUNCA FORAM ACEITAS NA ARENA! MUITO MENOS ELFAS MESTIÇAS!
SEM MINHA INFLUÊNCIA JUNTO AOS ORGANIZADORES, VOCÊ NÃO SERIA HOJE A GLADIADORA MAIS FAMOSA E DESEJADA DESTE REINO!
E AGORA VOCÊ RETORNA PARA COBRAR A DÍVIDA!
PELO MODO COMO SEUS OLHOS PROCURAM MINHA NUDEZ, POSSO IMAGINAR O QUE TEM EM MENTE!
QUE SEJA, ENTÃO! VOU HONRAR NOSSO ACORDO, NÃO IMPORTA QUÃO REPULSIVO SEJA SEU PREÇO!
NÃO HÁ NECESSIDADE DE TANTO DRAMA, MEIO-ELFA!
POSSUIR SEU LINDO CORPO SERIA PRAZEROSO, ISSO EU ADMITO! MAS NÃO SE ENCAIXA EM MEUS PLANOS PARA VOCÊ!
ELA OBEDECE...
...E SEU ASSOMBRO NÃO PODERIA SER MAIOR.
SUA NUDEZ É NECESSÁRIA POR OUTRA RAZÃO! OLHE ALÉM DAQUELES ARBUSTOS E ENTENDERÁ!
CONCLUI NA PRÓXIMA EDIÇÃO.

NÃO PRECISA TANTO TRABALHO PARA JOGAR RPG...

A melhor revista brasileira de RPG traz para você o melhor jogo de RPG do mundo: concorra a conjuntos importados de Dungeons & Dragons 3ª Edição!

BRASIL DRAGÃO

TODOS OS MESES NAS BANCAS!

TRAMA

BRASIL DRAGÃO APRESENTA: 13

HOLY avenger

www.holyavenger.com.br

TRAMA

cassaro

awano

riamonde

ANO 1 • Nº 13 • R$ 2,80

7 897780 506784

O Elenco

Lisandra
Jovem e ingênua clériga da natureza. Capaz de qualquer coisa para reunir os Rubis da Virtude para o Paladino.

Sandro
Filho de Galtran, o maior ladrão do Reinado. Capaz de qualquer coisa para se igualar ao pai e ajudar Lisandra.

Niele
Maga elfa gostosa. Capaz de qualquer coisa para fazer as pessoas felizes (incluindo vestir só fitinhas de couro).

Tork
Troglodita anão mercenário. Capaz de qualquer coisa por uma tigela de tripas de goblin fresquinhas. Nham...

Anne
Irmã indesejável do capitão pirata James K. Capaz de qualquer coisa para evitar que gostem dela.

Loriane
Meio-elfa e gladiadora famosa. Capaz de qualquer coisa por vitórias, fama e aplausos.

Petra
Filha do necromante Vladislav Tpish e terrível cozinheira. Capaz de qualquer coisa para ter sua comida elogiada.

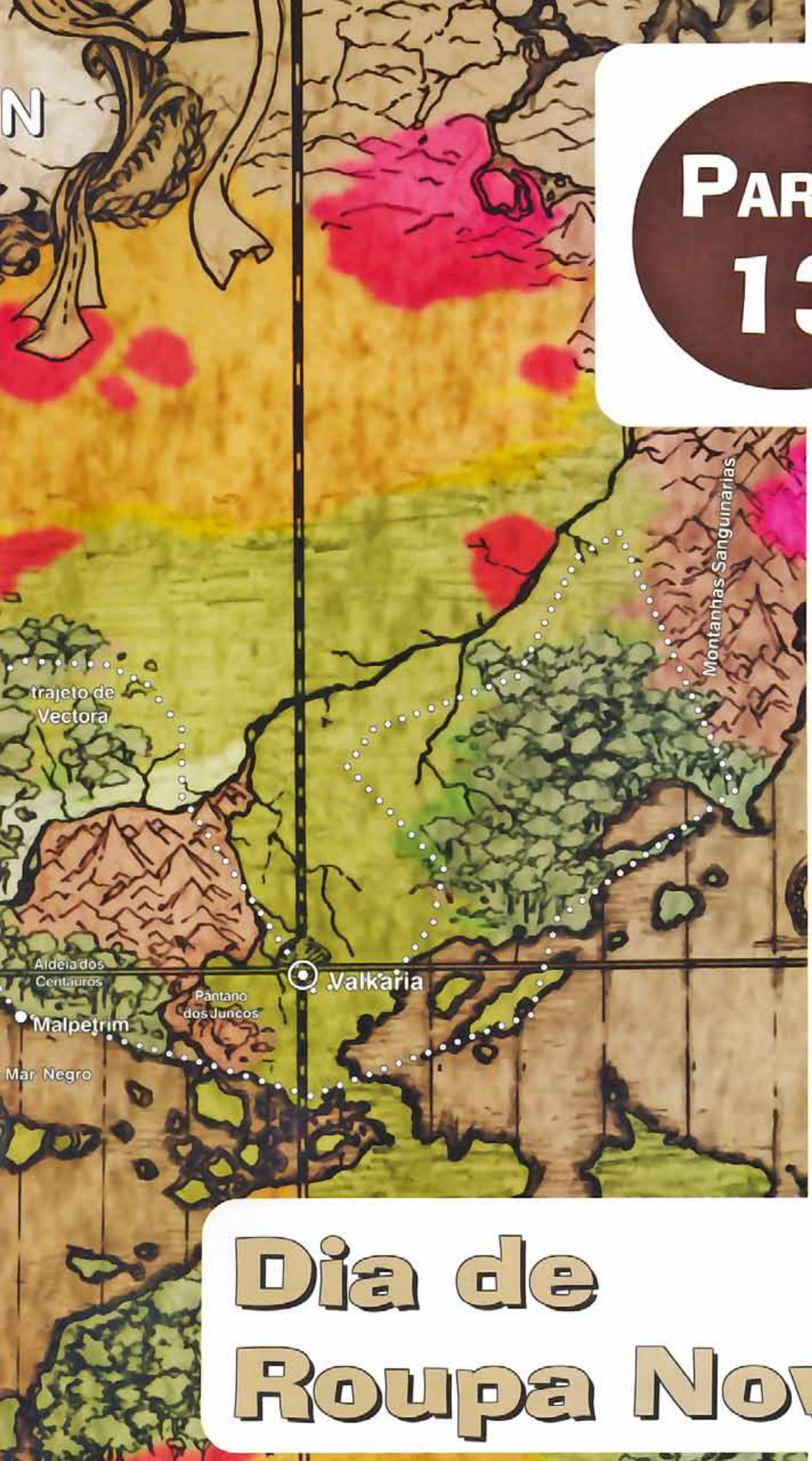
Arsenal
Clérigo máximo de Keenn, o Deus da Guerra, e maior vilão de Arton. Capaz de qualquer coisa!

Até Agora...

Na Estalagem do Macaco Caolho, o mago Vladislav finalmente cura a cegueira mágica de Tork. O troglodita também fica sabendo que Petra não pode sentir o cheiro de coisa alguma — sendo esta a razão de ela cozinhar tão mal e conseguir ficar tão próxima de Tork, que não cheira a rosas...

Em Valkaria, onde foram parar após o teleporte de Niele, Sandro e Anne se encontram em plena Arena Imperial durante uma das apresentações da gladiadora Loriane, a maior estrela de Arton.

Lisandra vive um novo e terrível sonho envolvendo a morte do Paladino, por quem está perdidamente apaixonada — um pesadelo ainda pior que os anteriores, pois desta vez ela própria comete o assassinato de seu herói. Quando desperta ela está em um luxuoso quarto de estalagem, em uma cidade voadora chamada Vectora, na companhia de Niele...



Parte 13

Dia de Roupa Nova!

HOLY avenger

Criação
MARCELO CASSARO
ROGERIO SALADINO
J.M.TREVISAN

Roteiro
MARCELO CASSARO

Desenho e Arte-Final
ERICA AWANO

Cores
RICARDO RIAMONDE

Capa
ERICA AWANO &
RICARDO RIAMONDE

Bravado, Capitão Jim K. e Anne criados por
ERICA AWANO

DIRETOR
Ruy Pereira

EDITOR
Marcelo Cassaro

PRODUTOR GRÁFICO
Roberto Avelino

CONTATO
Lourdes Maurício

SCANNER
Edilson Gedo • Wagner F. Nunes

DIAGRAMAÇÃO
Dawis Roos • Márcia Braga

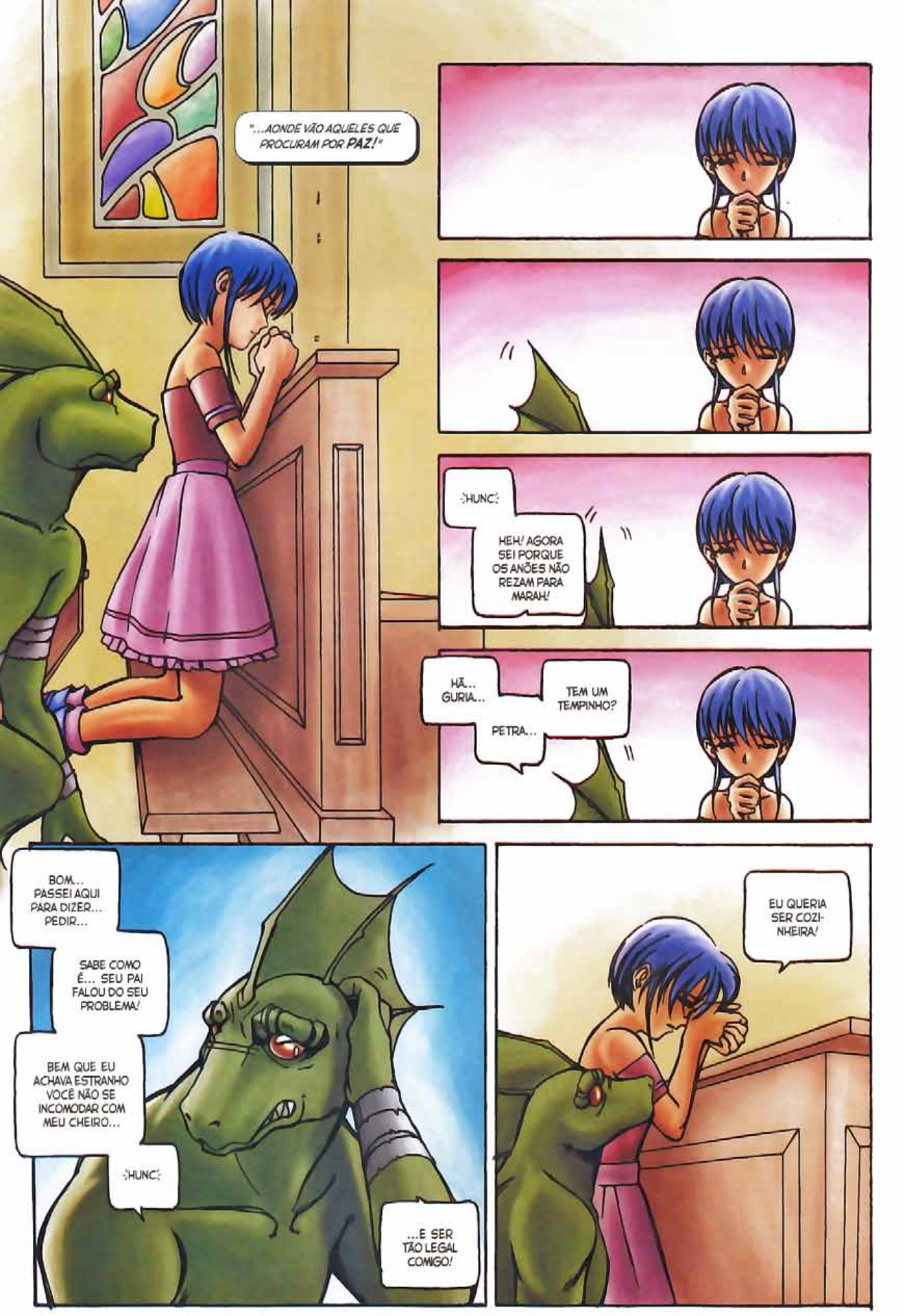
HOLY AVENGER é uma publicação mensal da Trama Editorial Ltda.

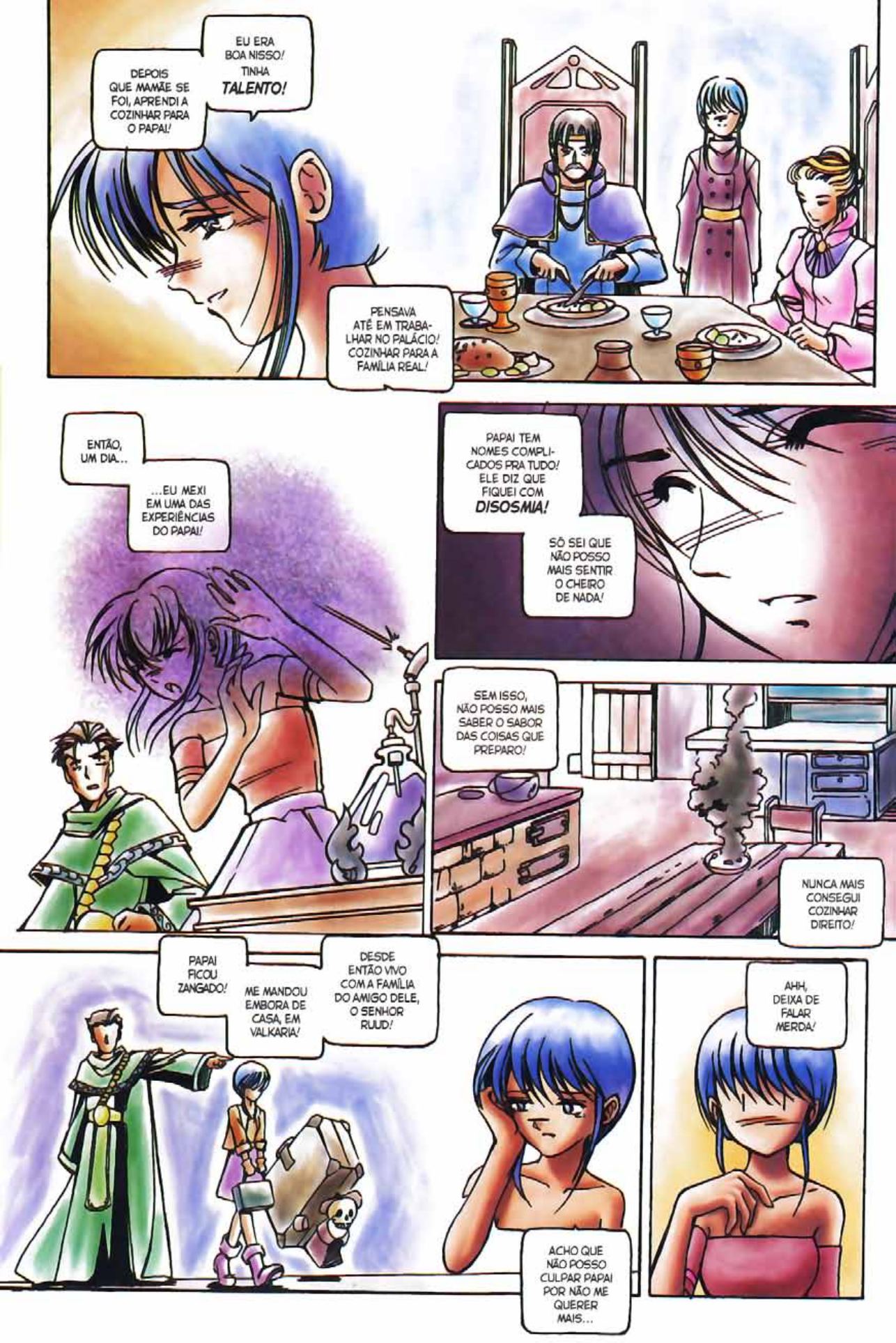
Administração, redação, assinaturas e publicidade: R. Comendador Miguel Calfat, 421, 04537-081, SP/SP. Telefax (011) 3849-2266. dragaobrasil@uol.com.br

Distribuição exclusiva para todo o Brasil: Fernando Chinaglia S/A.

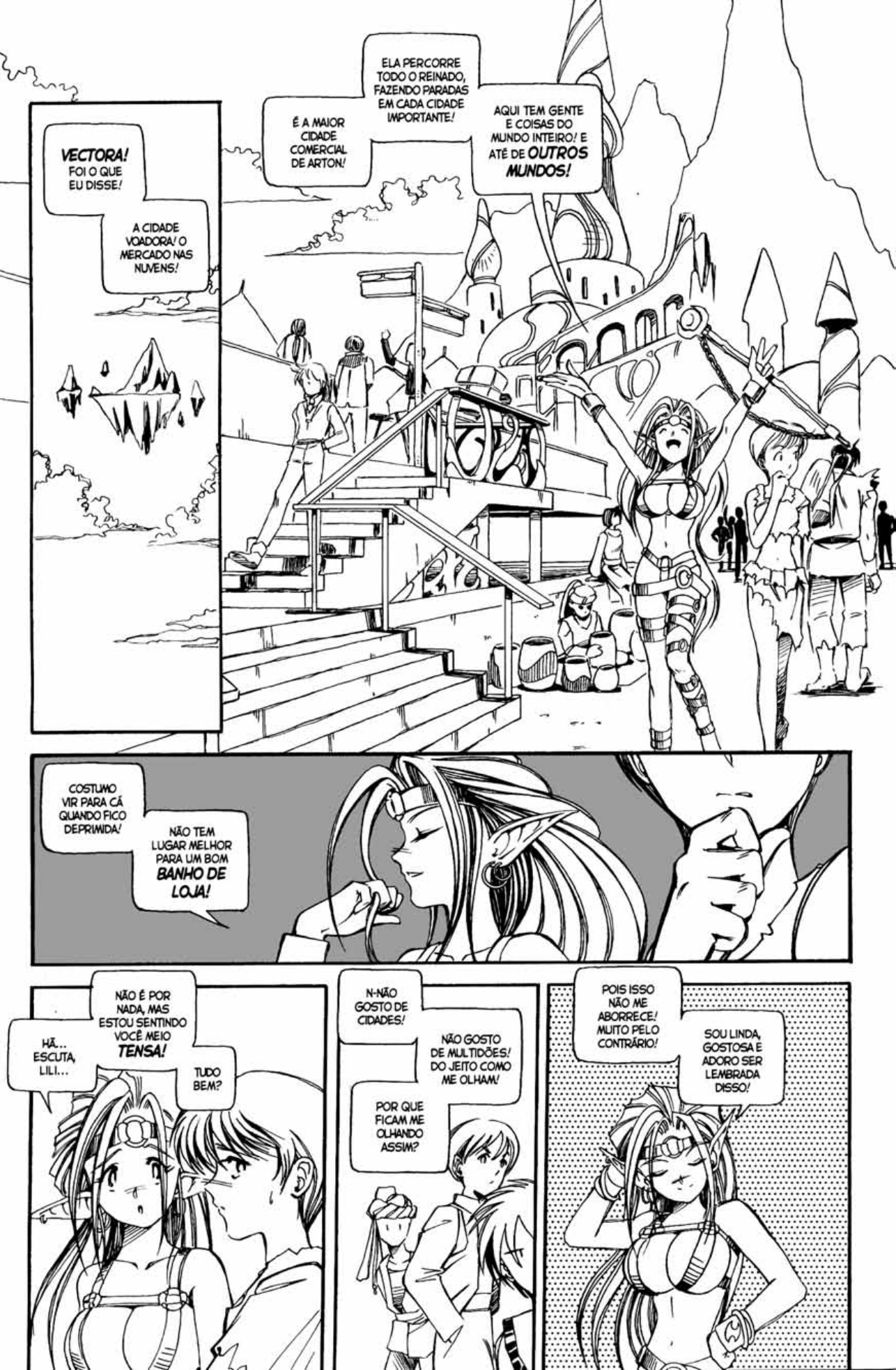
Impressão e acabamento: Prol - Editora Gráfica Ltda.

"VEJAMOS, ENTÃO, SE COMPREENDI TODOS OS ASPECTOS DA QUESTÃO..."
"SUA AMIGA LISANDRA PRETENDE REUNIR OS VINTE RUBIS DA VIRTUDE..."
"...E PARA AJUDÁ-LA NA EMPREITADA VOCÊ DESEJA ESTA GEMA QUE TENHO EM MEU PODER, CERTO?"
"NÃO VEJO PROBLEMAS QUANTO A ISSO, MAS DEVO ESTABELECER UMA CONDIÇÃO!"
É CEDO AINDA PARA EXPLICAR...
...MAS TENHO RAZÕES PESSOAIS PARA VER ESSAS PEDRAS REUNIDAS OUTRA VEZ!
"INFELIZMENTE, PRECISO DE TEMPO PARA CERTOS PREPARATIVOS..."
"...E VOCÊ TAMBÉM NÃO ESTÁ RECOBRADO POR COMPLETO, AINDA QUE TEIMOSAMENTE SE RECUSE A RECONHECER!"
"PORTANTO, VAI FICAR EM MALPETRIM POR MAIS ALGUNS DIAS!"
"NESSE MEIO TEMPO, SUGIRO QUE VÁ SE DESCULPAR COM MINHA FILHA PETRA!"
"ACREDITO QUE ELA AINDA ESTÁ MAGOADA COM AQUELE INFELIZ COMENTÁRIO SOBRE SUA DEFICIÊNCIA OLFATIVA!"
"SUSPEITO QUE VOCÊ VAI ENCONTRÁ-LA NO TEMPLO DA DEUSA MARAH..."


"...AONDE VÃO AQUELES QUE PROCURAM POR PAZ!"
:HUNC:
HEH! AGORA SEI PORQUE OS ANÕES NÃO REZAM PARA MARAH!
HÃ... GURIA...
TEM UM TEMPINHO?
PETRA...
BOM... PASSEI AQUI PARA DIZER... PEDIR...
SABE COMO É... SEU PAI FALOU DO SEU PROBLEMA!
BEM QUE EU ACHAVA ESTRANHO VOCÊ NÃO SE INCOMODAR COM MEU CHEIRO...
:HUNC:
...E SER TÃO LEGAL COMIGO!
EU QUERIA SER COZINHEIRA!

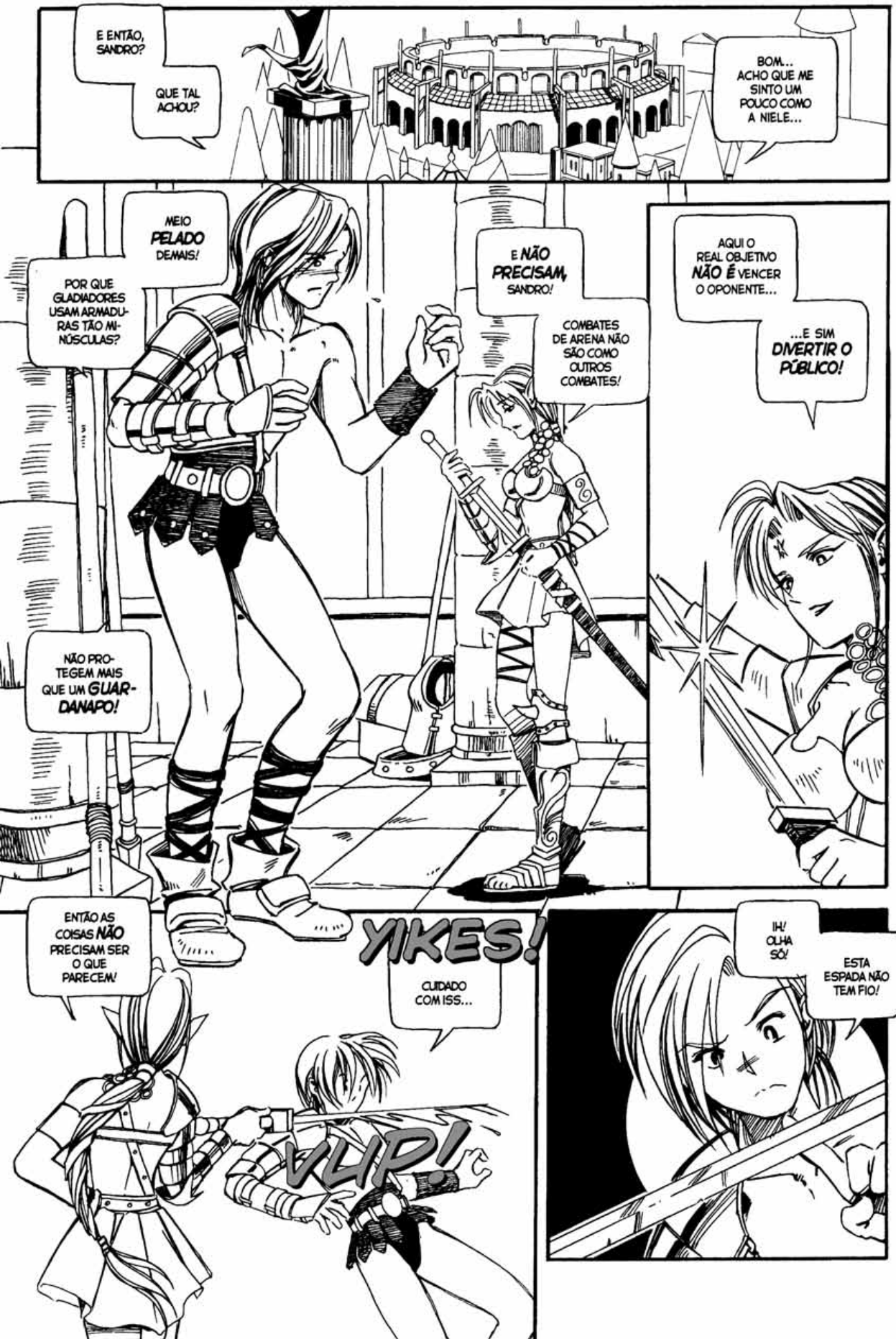

DEPOIS QUE MAMÃE SE FOI, APRENDI A COZINHAR PARA O PAPAI!
EU ERA BOA NISSO! TINHA TALENTO!
PENSAVA ATÉ EM TRABALHAR NO PALÁCIO! COZINHAR PARA A FAMÍLIA REAL!
ENTÃO, UM DIA...
...EU MEXI EM UMA DAS EXPERIÊNCIAS DO PAPAI!
PAPAI TEM NOMES COMPLICADOS PRA TUDO! ELE DIZ QUE FIQUEI COM DISOSMIA!
SÓ SEI QUE NÃO POSSO MAIS SENTIR O CHEIRO DE NADA!
SEM ISSO, NÃO POSSO MAIS SABER O SABOR DAS COISAS QUE PREPARO!
NUNCA MAIS CONSEGUI COZINHAR DIREITO!
PAPAI FICOU ZANGADO!
ME MANDOU EMBORA DE CASA, EM VALKARIA!
DESDE ENTÃO VIVO COM A FAMÍLIA DO AMIGO DELE, O SENHOR RUUD!
ACHO QUE NÃO POSSO CULPAR PAPAI POR NÃO ME QUERER MAIS...
AHH, DEIXA DE FALAR MERDA!

SEI MUITO BEM PORQUE SEU PAI AFASTOU VOCÊ...
:HUNC:
...PORQUE TAMBÉM TIVE QUE FAZER ALGO ASSIM UMA VEZ!
COM MINHA FILHOTA! EM GALRASIA!
ELA ERA A COISA MAIS IMPORTANTE PRA MIM NESTA DROGA DE MUNDO!
MESMO ASSIM, FUI EMBORA E FIZ A MENINA PROMETER QUE NUNCA IA SAIR DE LÁ!
A COISA MAIS DIFÍCIL QUE JÁ FIZ!
SEU PAI É NECROMANTE! MEXE COM COISAS PERIGOSAS!
VOCÊ SÓ PERDEU O FARO! PODIA TER PERDIDO A VIDA!
APOSTO QUE ELE QUASE MORREU DE MEDO E CULPA...
:HUNC:
...E NÃO QUER ARRISCAR QUE ISSO ACONTEÇA DE NOVO!
ELE PREFERE VER VOCÊ LONGE, MAS SEGURA!
SEU PAI TE AMA, GURIA!
E QUE BESTEIRA É ESSA DE "NÃO CONSIGO MAIS COZINHAR DIREITO"?
SEU RANGO É MUITO BOM, TÁ?
QUANDO VOCÊ TERMINAR AQUI, SE QUISER ME PREPARAR QUALQUER COISA...
...EU IA ACHAR LEGAL!

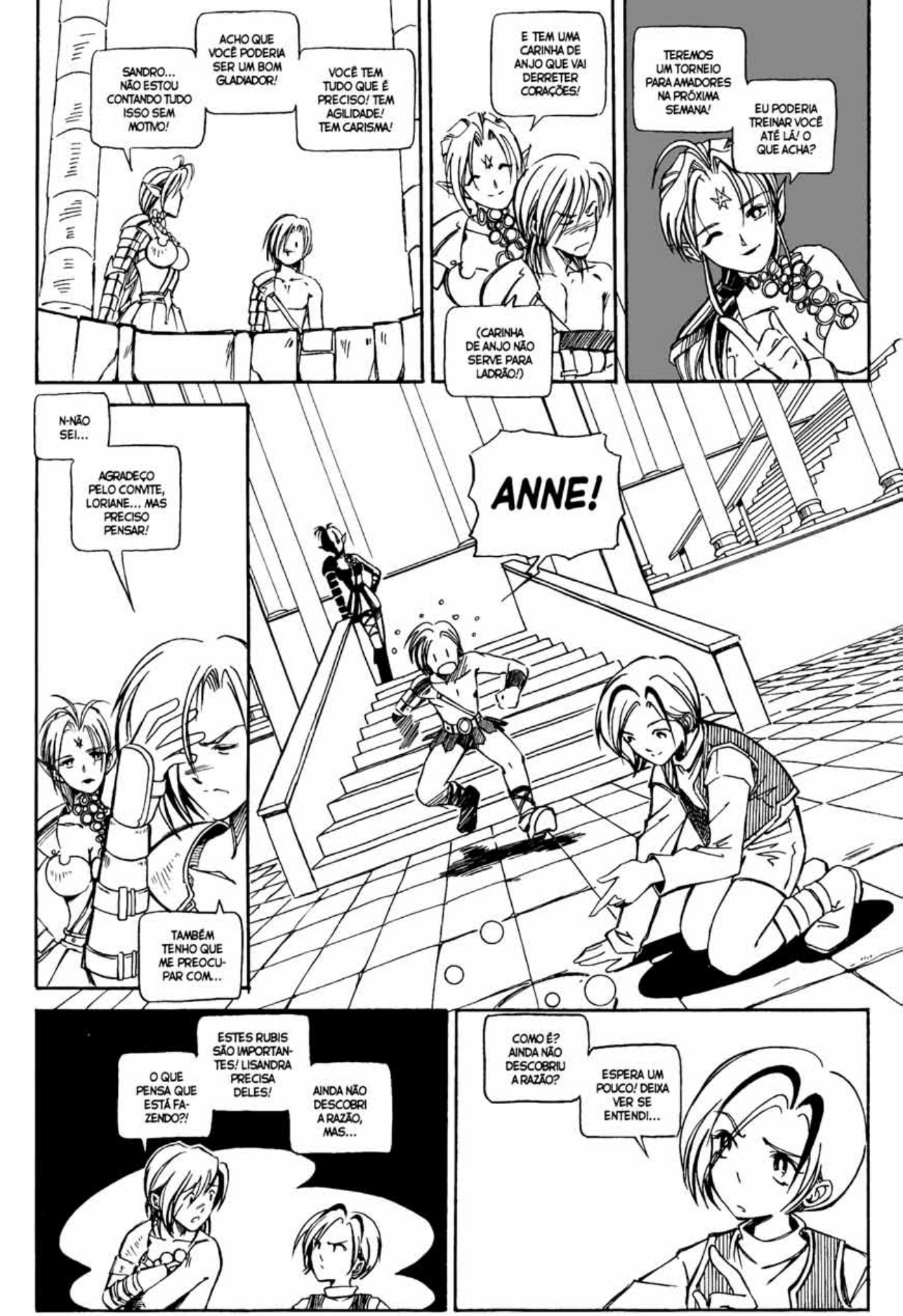

VECTORA! FOI O QUE EU DISSE!
A CIDADE VOADORA! O MERCADO NAS NUVENS!
É A MAIOR CIDADE COMERCIAL DE ARTON!
ELA PERCORRE TODO O REINADO, FAZENDO PARADAS EM CADA CIDADE IMPORTANTE!
AQUI TEM GENTE E COISAS DO MUNDO INTEIRO! E ATÉ DE OUTROS MUNDOS!
COSTUMO VIR PARA CÁ QUANDO FICO DEPRIMIDA!
NÃO TEM LUGAR MELHOR PARA UM BOM BANHO DE LOJA!
HÃ... ESCUTA, LILI...
NÃO É POR NADA, MAS ESTOU SENTINDO VOCÊ MEIO TENSA!
TUDO BEM?
N-NÃO GOSTO DE CIDADES!
NÃO GOSTO DE MULTIDÕES! DO JEITO COMO ME OLHAM!
POR QUE FICAM ME OLHANDO ASSIM?
POIS ISSO NÃO ME ABORRECE! MUITO PELO CONTRÁRIO!
SOU LINDA, GOSTOSA E ADORO SER LEMBRADA DISSO!

TORK ME ENSINOU QUE O MAIS IMPORTANTE É A BELEZA INTERIOR!
QUEM DIZ ISSO É GENTE FEIA!
SE NÃO QUER QUE OLHEM ESTRANHO PARA VOCÊ, DEVIA VESTIR QUALQUER COISA MAIS BONITA!
SABE COMO É, SUMIR COM ESSES TRAPINHOS!
NÃO!
FOI PRESENTE DE TORK! ELE ME DEU QUANDO...
TORK!
DEUSA! QUASE ESQUECI DELE OUTRA VEZ!
VOCÊ É NIELE! A MAGA ELFA COM PEITÕES!
TORK ESTÁ COM CEGUEIRA MÁGICA! DISSE QUE SÓ VOCÊ PODE CURAR!
ELE FALOU DE VOCÊ! ESTÁVAMOS À SUA PROCURA!
POR FAVOR, DIGA QUE VAI NOS AJUDAR!
TUDO BEM, LILI! ACEITO AJUDAR!
SE TEM A VER COM MÁGICA, EU RESOLVO!
AGORA, VOCÊ PODIA SOLTAR MINHAS FITINHAS?
(VÃO PENSAR BOBAGEM SOBRE A GENTE!)
HÃ... CLARO...
DESCULPE...
PLAC! PLAC!
ERA PRA DESENHAR A NIELE DE FRENTE!

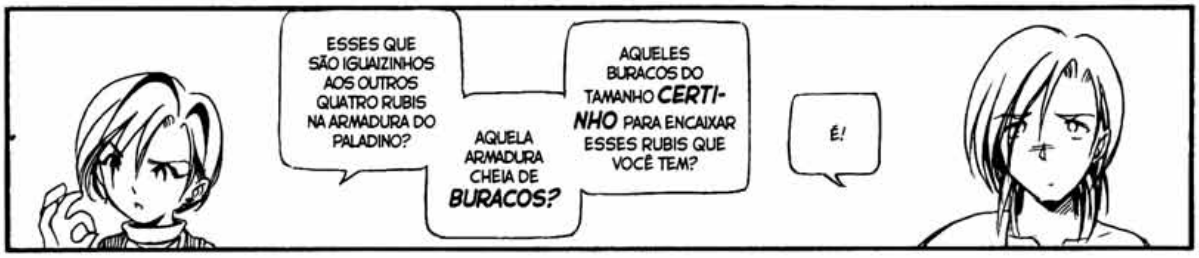
AAAAAAAAAA!!!!
PERDÃO... NÃO QUIS TE MACHUCAR...
É QUE NUNCA VI UMA ROUPA COMO ESSA...
DÓI MUITO?
CONFIA EM MIM...
...VOCÊ NUNCA VAI SABER O QUANTO DÓI!
QUER UM BEIJINHO PRA SARAR?
!


E ENTÃO, SANDRO?
QUE TAL ACHOU?
BOM... ACHO QUE ME SINTO UM POUCO COMO A NIELE...
MEIO PELADO DEMAIS!
POR QUE GLADIADORES USAM ARMADURAS TÃO MINÚSCULAS?
E NÃO PRECISAM, SANDRO!
COMBATES DE ARENA NÃO SÃO COMO OUTROS COMBATES!
AQUI O REAL OBJETIVO NÃO É VENCER O OPONENTE...
...E SIM DIVERTIR O PÚBLICO!
NÃO PROTEGEM MAIS QUE UM GUARDANAPO!
ENTÃO AS COISAS NÃO PRECISAM SER O QUE PARECEM!
YIKES!
CUIDADO COM ISS...
VUP!
IH! OLHA SÓ!
ESTA ESPADA NÃO TEM FIO!

EXATO! A MAIORIA DAS ARMAS QUE USAMOS SÃO FALSAS!
OS FERIMENTOS SÃO LEVES! AS MORTES SÃO SIMULADAS!
MAIS TARDE OS "MORTOS" VOLTAM COM NOMES E TRAJES DIFERENTES!
ATÉ OS MONSTROS COSTUMAM SER FALSOS!
APENAS ATORES FANTASIADOS!
EI! MAS A QUIMERA DE ONTEM ERA REAL!
ESTÁ FALANDO DA LEONA?
NÓS A COMPRAMOS DE UM MAGO! UM EXPERIMENTO FRACASSADO!
ELA PODE SER PERIGOSA, SIM, MAS NÃO É REAL!
QUIMERAS VERDADEIRAS SÃO DUAS VEZES MAIORES! E TÊM ASAS!
AS ASAS! TEM RAZÃO!
SABIA QUE FALTAVA ALGUMA COISA!
OH-OH! CONHEÇO ESSE OLHAR!
FICOU DECEPCIONADO POR SABER DESSAS COISAS?
É... UM POUCO...
EU ERA SEU FÃ QUANDO CRIANÇA!
SEMPRE TINHA MEDO DE VER VOCÊ MACHUCADA!
QUER DIZER ENTÃO QUE FOI TUDO À TOA? QUE NINGUÉM NUNCA MORRE?
BEM... QUASE NUNCA!
ACIDENTES ACONTECEM!


SANDRO... NÃO ESTOU CONTANDO TUDO ISSO SEM MOTIVO!
ACHO QUE VOCÊ PODERIA SER UM BOM GLADIADOR!
VOCÊ TEM TUDO QUE É PRECISO! TEM AGILIDADE! TEM CARISMA!
E TEM UMA CARINHA DE ANJO QUE VAI DERRETER CORAÇÕES!
(CARINHA DE ANJO NÃO SERVE PARA LADRÃO!)
TEREMOS UM TORNEIO PARA AMADORES NA PRÓXIMA SEMANA!
EU PODERIA TREINAR VOCÊ ATÉ LÁ! O QUE ACHA?
N-NÃO SEI...
AGRADEÇO PELO CONVITE, LORIANE... MAS PRECISO PENSAR!
TAMBÉM TENHO QUE ME PREOCUPAR COM...
ANNE!
O QUE PENSA QUE ESTÁ FAZENDO?!
ESTES RUBIS SÃO IMPORTANTES! LISANDRA PRECISA DELES!
AINDA NÃO DESCOBRI A RAZÃO, MAS...
COMO É? AINDA NÃO DESCOBRIU A RAZÃO?
ESPERA UM POUCO! DEIXA VER SE ENTENDI...

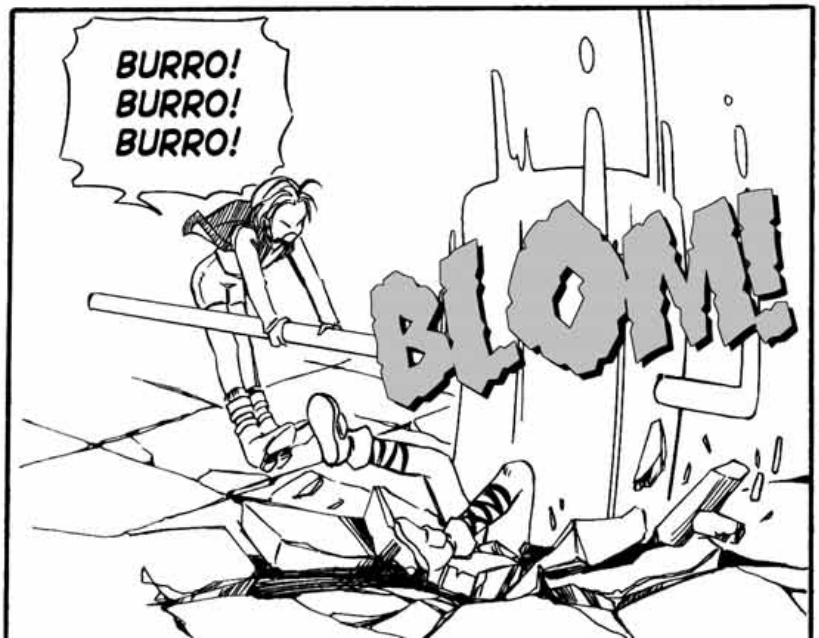
A LOURA COM PODER DE CURA É A TAL LISANDRA, CERTO?
O GRANDÃO COM ASAS É O PALADINO, CERTO?
LISANDRA ESTÁ ATRÁS DOS RUBIS, CERTO?
É!


ESSES QUE SÃO IGUAIZINHOS AOS OUTROS QUATRO RUBIS NA ARMADURA DO PALADINO?
AQUELA ARMADURA CHEIA DE BURACOS?
AQUELES BURACOS DO TAMANHO CERTINHO PARA ENCAIXAR ESSES RUBIS QUE VOCÊ TEM?
É!

E LISANDRA DISSE QUE AMA O PALADINO?
DISSE QUE QUER AJUDÁ-LO?
É!

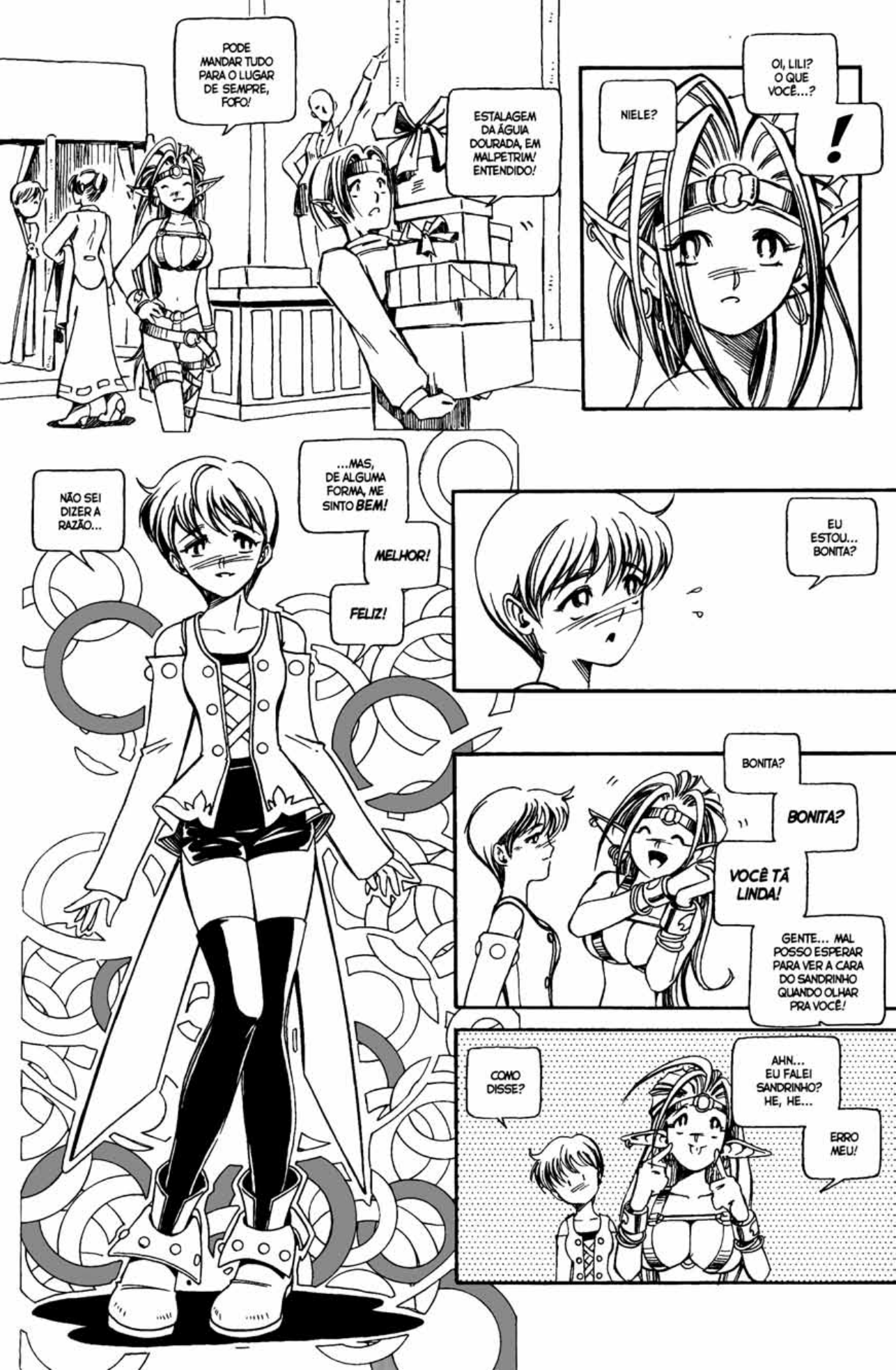
E VOCÊ NÃO SABE POR QUE ELA QUER OS RUBIS?

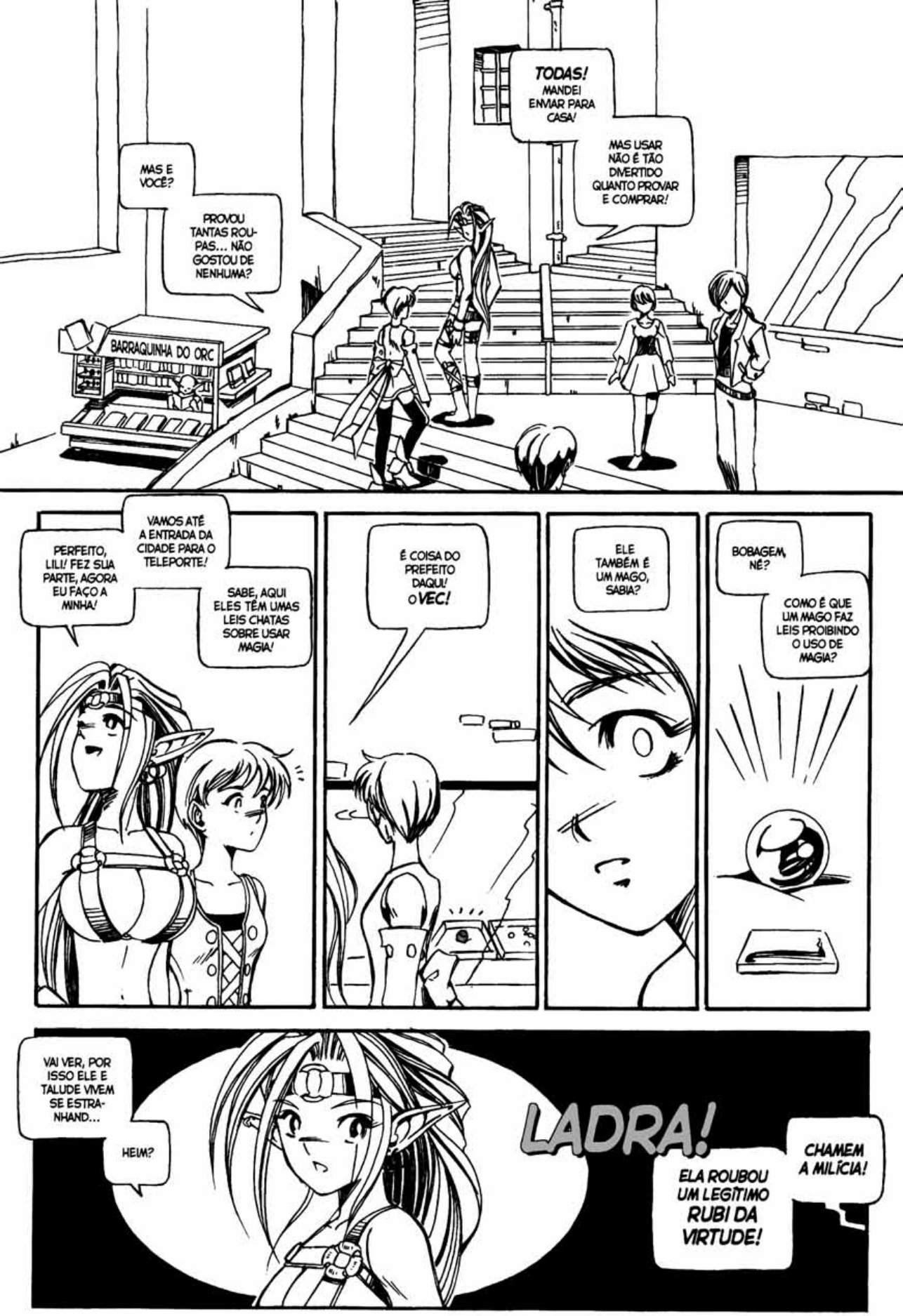
NEM FAÇO IDÉIA!


BURRO!
BURRO!
BURRO!
BLOM!

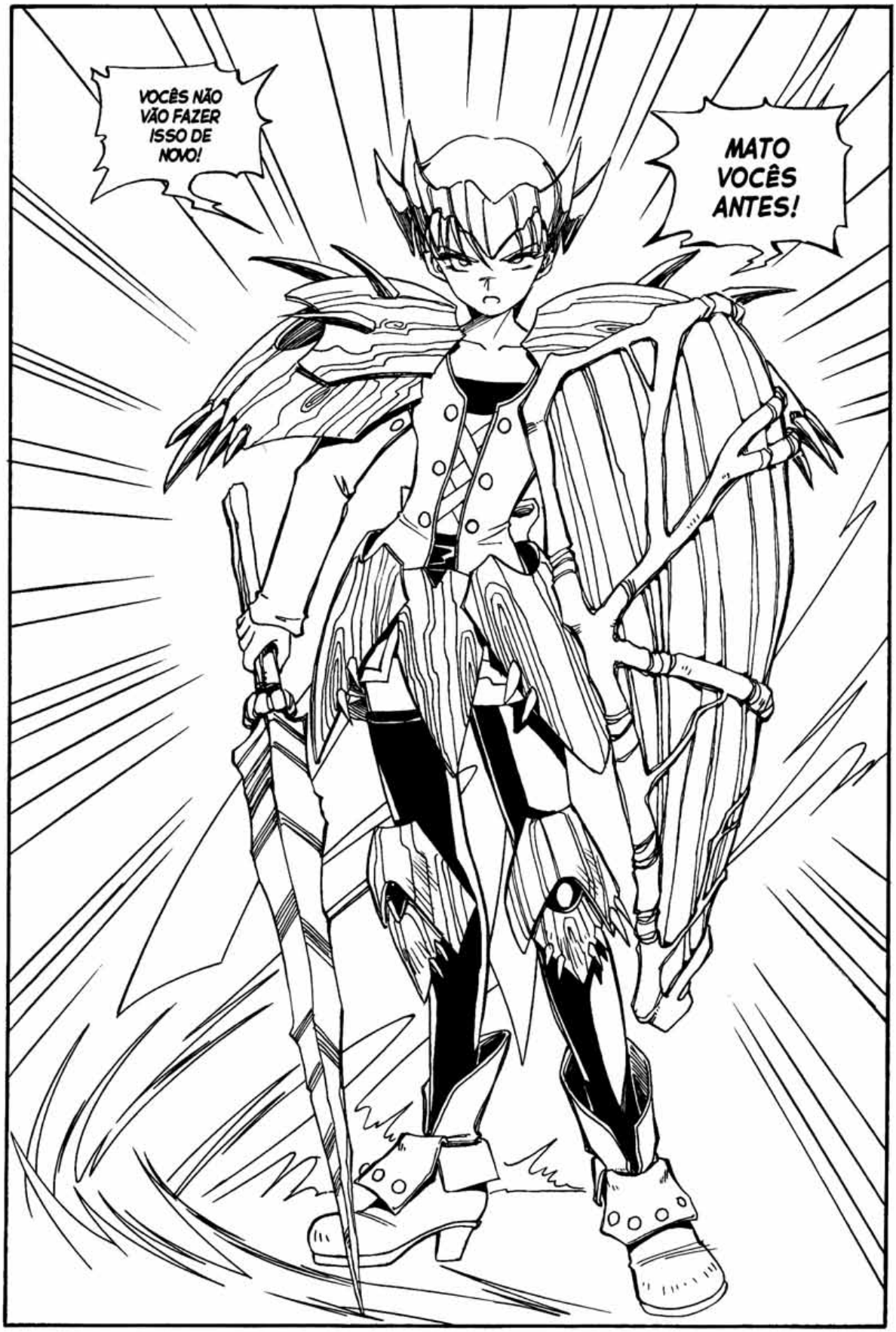
NÃO SEI COMO VOCÊ VIVEU ATÉ AGORA SEM MINHA AJUDA!
SORTE SUA QUE AGORA SOMOS UMA DUPLA!
+4
CONTRA
BURROS

PUXA! PARA ALGUÉM TÃO MAGRINHA...
ATÉ QUE VOCÊ COME BASTANTE!
NEKO HAN
PERDÃO! DESDE QUE ISSO COMEÇOU...
...ACHO QUE NÃO TENHO ME ALIMENTADO MUITO BEM!
SIRVA-SE À VONTADE! MEU CRÉDITO AQUI EM VECTORA É BOM...
...DESDE AQUELA VEZ EM QUE TRANSFORMEI UNS KOBOLDS EM OURO!
VEM CÁ, LILI! VAMOS FAZER UM TRATO!
EU AJUDO A PROCURAR E CURAR SEU AMIGO...
...MAS ANTES VAMOS ESCOLHER UMA ROUPINHA NOVA PRA VOCÊ! QUE TAL?
OUTRA VEZ PERTURBADA COM MINHA ROUPA?
POR QUE SE INCOMODA TANTO COM ISSO?
PENSA BEM, LILI...
QUANDO SEU AMIGO FICAR CURADO E PUDER ENXERGAR DE NOVO...
...VOCÊ NÃO QUER SER A PRIMEIRA COISA QUE ELE VAI REVER?
NÃO QUER ESTAR LINDA PARA ELE NESSE MOMENTO?
PUXA... EU... ACHO...
ENTÃO TÁ! VEM COMIGO!
IT'S SHOPPING TIME!


PODE MANDAR TUDO PARA O LUGAR DE SEMPRE, FOFO!
ESTALAGEM DA ÁGUIA DOURADA, EM MALPETRIM! ENTENDIDO!
NIELE?
OI, LILI? O QUE VOCÊ...?
!
NÃO SEI DIZER A RAZÃO...
...MAS, DE ALGUMA FORMA, ME SINTO BEM!
MELHOR!
FELIZ!
EU ESTOU... BONITA?
BONITA?
BONITA?
VOCÊ TÁ LINDA!
GENTE... MAL POSSO ESPERAR PARA VER A CARA DO SANDRINHO QUANDO OLHAR PRA VOCÊ!
COMO DISSE?
AHN... EU FALEI SANDRINHO? HE, HE...
ERRO MEU!

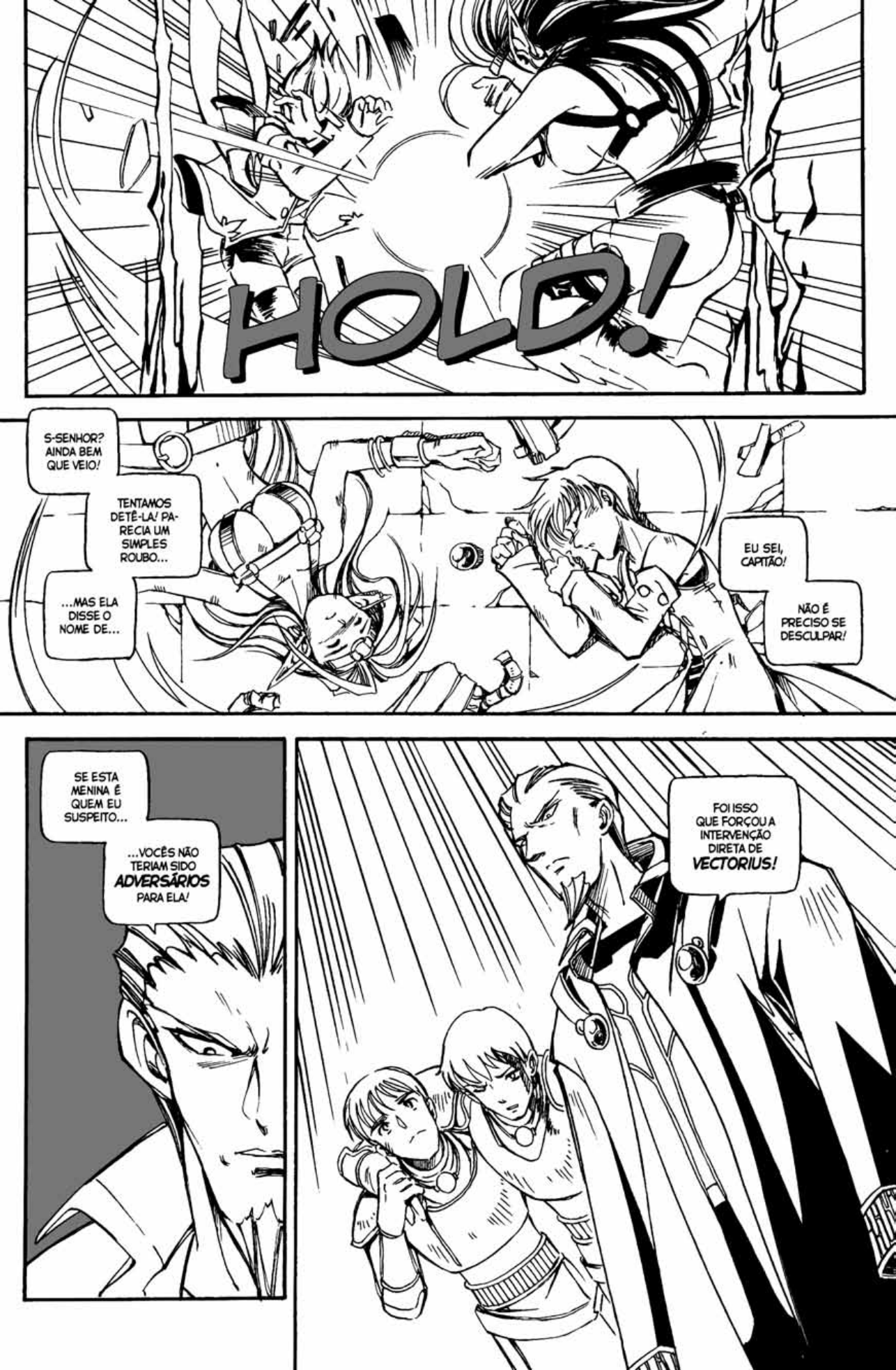

MAS E VOCÊ?
PROVOU TANTAS ROUPAS... NÃO GOSTOU DE NENHUMA?
BARRAQUINHA DO ORC
TODAS! MANDE! ENVIAR PARA CASA!
MAS USAR NÃO É TÃO DIVERTIDO QUANTO PROVAR E COMPRAR!
PERFEITO, LILI! FEZ SUA PARTE, AGORA EU FAÇO A MINHA!
VAMOS ATÉ A ENTRADA DA CIDADE PARA O TELEPORTE!
SABE, AQUI ELES TÊM UMAS LEIS CHATAS SOBRE USAR MAGIA!
É COISA DO PREFEITO DAQUI! O VEC!
ELE TAMBÉM É UM MAGO, SABIA?
BOBAGEM, NÉ?
COMO É QUE UM MAGO FAZ LEIS PROIBINDO O USO DE MAGIA?
VAI VER, POR ISSO ELE E TALUDE VIVEM SE ESTRANHAND...
HEIM?
LADRA!
ELA ROUBOU UM LEGÍTIMO RUBI DA VIRTUDE!
CHAMEM A MILÍCIA!

NÃO!
NÃO ME CHAMEM ASSIM!
NÃO ME OLHEM ASSIM!
NÃO ENTENDEM? NÃO PERCEBEM?
PRECISO DESTE RUBI PARA DEVOLVER O PODER DO PALADINO!
PRECISO AJUDÁ-LO! ELE É IMPORTANTE!
EU O AMO!
DETENHA-SE, JOVEM!
EM NOME DA MILÍCIA DE VECTORA, VOCÊ ESTÁ PRESA!
TERÁ SEUS BENS APREENDIDOS E SERÁ EXPULSA DA CIDADE, CONFORME PREVISTO PELA LEI!
VOCÊS OUTRA VEZ... COMO EM VALKARIA...
HOMENS EM COURAÇA DE METAL... COMO O PALADINO...
COMO AQUELES QUE MATARAM MEU PRIMO E ME JOGARAM NA MASMORRA!
MALDITOS! DESGRAÇADOS!
LILI... LISANDRA...
O QUE VOCÊ...?

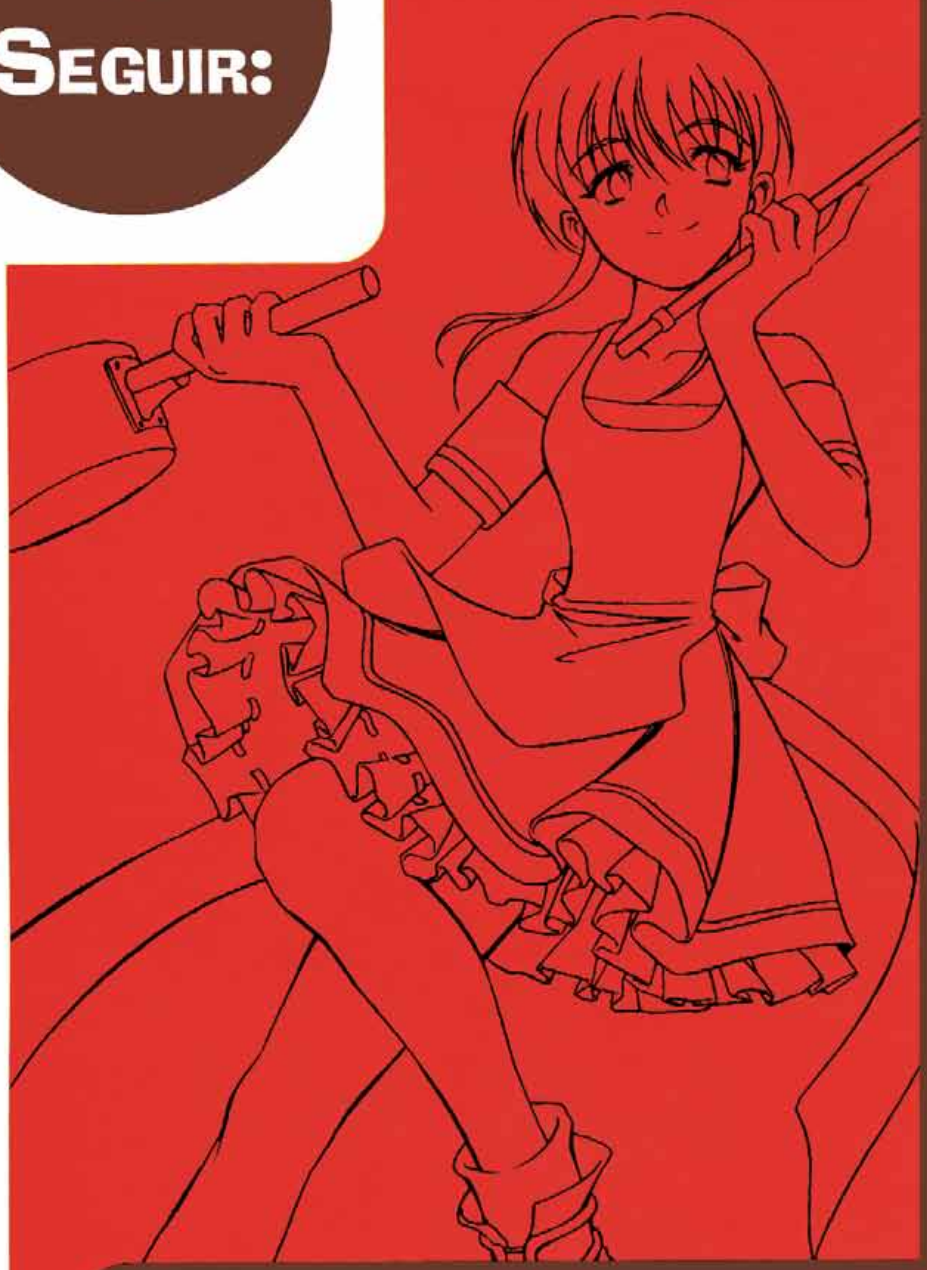

VOCÊS NÃO VÃO FAZER ISSO DE NOVO!
MATO VOCÊS ANTES!

RAAAAC!
RAAAC!
NAQUELE TEMPO EU NÃO PODIA INVOCAR MEU PODER EM CIDADES!
PELO MENOS, EU *PENSAVA* QUE NÃO!
MAS APRENDI COM ALGUÉM QUE *NUNCA* POSSO ME RENDER!
QUE DEVO *LUTAR SEMPRE! ATÉ O FIM!*
CLAC!
ELE ERA UM *VILÃO!*
TENTOU ME *MATAR!*
MAS ME ENSINOU A VENCER OS LIMITES DE MEU PODER!
SHOUF!
APRENDI TUDO ISSO COM *MESTRE ARSENAL!*

PARA TRÁS, RAPAZES! EU CUIDO DISSO!
EI, LILI! O QUE PENSA QUE TÁ FAZENDO?
EU SOU A MALUQUINHA DA DUPLA, LEMBRA?
SE QUERIA TANTO ASSIM O RUBI, EU PODIA COMPRAR PRA VOCÊ!
ASSIM VAI ESTRAGAR SUA ROUPA NOV...
VOCÊ!
VUP!
VOCÊ FAZ PARTE DISSO!
FINGE SER MINHA AMIGA... TENTA ME DISTRAIR COM ROUPAS E OUTRAS TOLICES...
...SÓ PARA ME AFASTAR DA MISSÃO!
ESTOU LEMBRANDO AGORA! LÁ NO NAVIO! DEPOIS QUE CUREI VOCÊ!
VOCÊ DISSE QUE ODIAVA O PALADINO!
COMO ALGUÉM PODE ODIAR O PALADINO?
ELE É UM HERÓI!
E-EU...
TENHO MINHAS RAZÕES...
CHEGA!


HOLD!
S-SENHOR? AINDA BEM QUE VEIO!
TENTAMOS DETÊ-LA! PARECIA UM SIMPLES ROUBO...
...MAS ELA DISSE O NOME DE...
EU SEI, CAPITÃO!
NÃO É PRECISO SE DESCULPAR!
SE ESTA MENINA É QUEM EU SUSPEITO...
...VOCÊS NÃO TERIAM SIDO ADVERSÁRIOS PARA ELA!
FOI ISSO QUE FORÇOU A INTERVENÇÃO DIRETA DE VECTORIUS!

A
Seguir:



Alguém para Cuidar

Mensagens Sagradas

HOLY AVENGER · Caixa Postal 19113 · CEP 04505-970 · SP/SP · e-mail dragaobrasil@uol.com.br

Beijo Curativo

Amavel Odara, sinto-me envergonhado simplesmente por dirigir-lhe tais palavras. Desculpe-me, nobre xamã, e espero que não se ofenda em ajudar um simples cavaleiro de Khalmyr. Se te interessa saber, donzela, cuido tão bem de meu amigo quadrupede Sky que seu valor de venda não é nada menos que 1.810 moedas de ouro (conforme avaliou o mago Salini Alan).

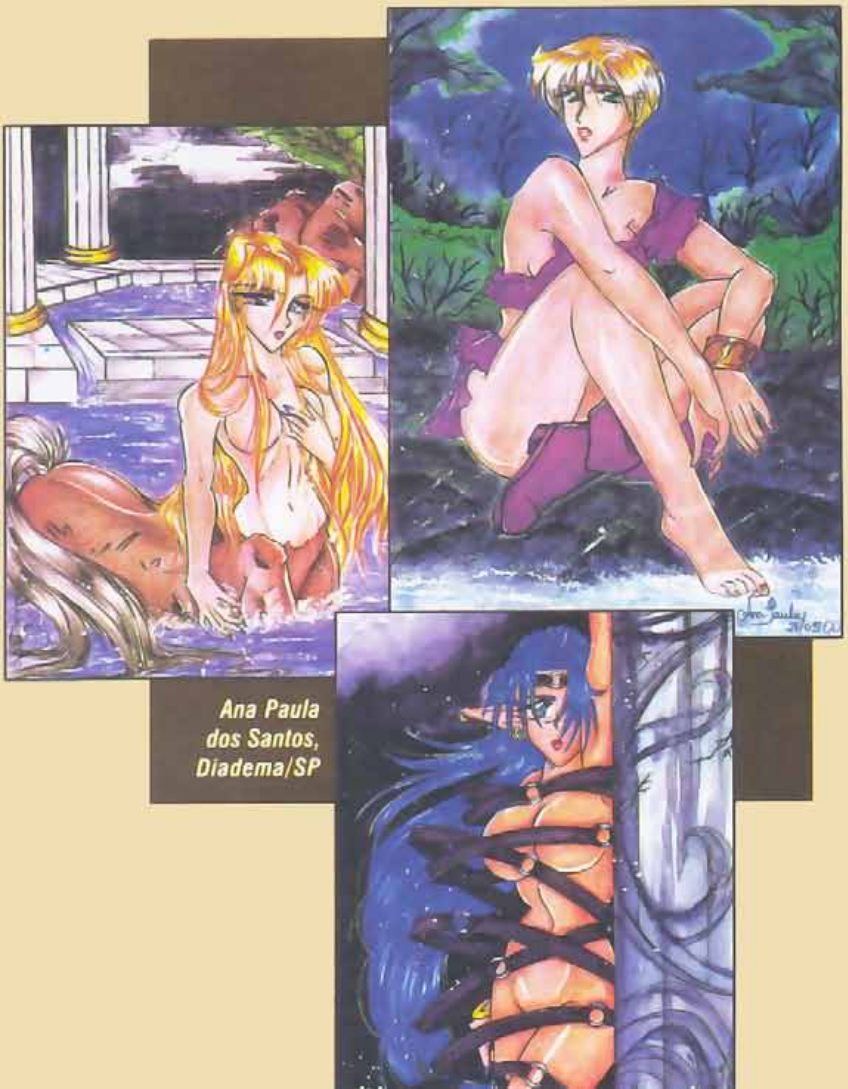
Agora, por Khalmyr, me responda: por que Lisandra tende a beijar a vitima (ou, no caso, o sortudo!) para realizar seus poderes de cura?

Honro-me com sua resposta, ó bela de nome Odara. Se um dia permitir, gostaria de prestar meus nobres serviços ao seu comando e proteção, uma vez que amo sua pessoa, não apenas por sua beleza, mas por sua genialidade e extrema bondade.

Sancler Raikar III, Penapolis/SP

Não diga tais coisas, nobre cavaleiro do grande Deus da Justiça. Ainda que seja doce receber tantos galanteios e gentilezas, às vezes é também um pouco amargo. Jamais poderei retribuir todo esse amor que vocês e outros me dedicam, e isso me deixa de coração pesado. Então peço que pare, por favor. Se deseja tanto me agradar, apenas continue zelando pelo bem estar de seu cavalo, e vou me sentir imensamente agradecida.

Sobre Lisandra: bem, embora seja uma clériga de Allihanna como eu, ela não recebeu treinamento de um druida ou sacerdote mais experiente (eu, pelo menos, fui educada por meu falecido pai). Ela não faz suas magias da mesma forma que outros. Um beijo, como forma de cura, deve ser algo muito natural para ela. Não é comum que as mães beijem seus filhos em locais doloridos?



Ana Paula dos Santos, Diadema/SP

Asas do Paladino

E ai Odara? Tranks? Acabo de ler a a HA#11 e achei o final meio... "guenzo", tipo assim... o que aconteceu com a galera? E quem causou aquela explosão? Niele ou o Paladino? Bem, melhor começar com as perguntas (como se não tivesse feito nenhuma ainda...):
1) Mas que diabo aconteceu com a Lisandra em HA#11? TPM?!
2) Petra realmente tem ALGUMA deficiência?
3) O Paladino precisa MESMO daquelas asas ridículas para voar? A filha dele não precisa...

Responda minhas perguntas, Odara, e serei eternamente grato.

COIOTE (vulgo CyberMage, que mui bravamente conseguiu escrever um e-mail a HA sem rasgação de seda, apesar do excelente trabalho... DROGA!)

Você fala de modo estranho, amigo Coiote. Ainda assim, acho que consigo entender suas perguntas. No final de HA #11, a explosão que parece liquidar a enguiarainha é provocada pelo Paladino. Pelo que sei, ele tem o poder de emitir um contra-

ataque fulminante sempre que é ferido — o mesmo contra-ataque que sofreu Nekapeth, o clérigo de Sszzaas, em HA #5.

1) Ainda não está muito clara a razão do nervosismo de Lisandra. É possível que os constantes pesadelos com a morte do Paladino estejam perturbando a coitada ainda mais do que imaginamos. Eu queria poder fazer algo por ela...

2) Como pudemos descobrir em HA #12, Petra não é capaz de sentir cheiros. Uma vez que a capacidade de saborear alimentos está muito ligada ao olfato (a língua consegue sentir apenas sensações básicas, como doce, salgado, azedo, amargo...), ela também não consegue mais sentir o sabor da comida que prepara. E isso atrapalha bastante seu desempenho culinário...

3) As asas são apenas efeito visual de uma magia comum de vôo. Uma mesma magia, lançada por pessoas diferentes, pode produzir efeitos visuais diferentes.

No jogo **AD&D**, o Paladino teria acesso a muitos poderes — mas nenhuma magia de vôo ou levitação. Essas magias são arcanas (de magos), e o Paladino pode lançar apenas magias divinas (de clérigos) de até 3º círculo. Contudo, em livros importados de **AD&D**, existe uma magia divina de 3º círculo cujo efeito é justamente criar asas mágicas para fazer voar.

Bianca C. Almeida, Carapicuíba/SP

Loura Burra

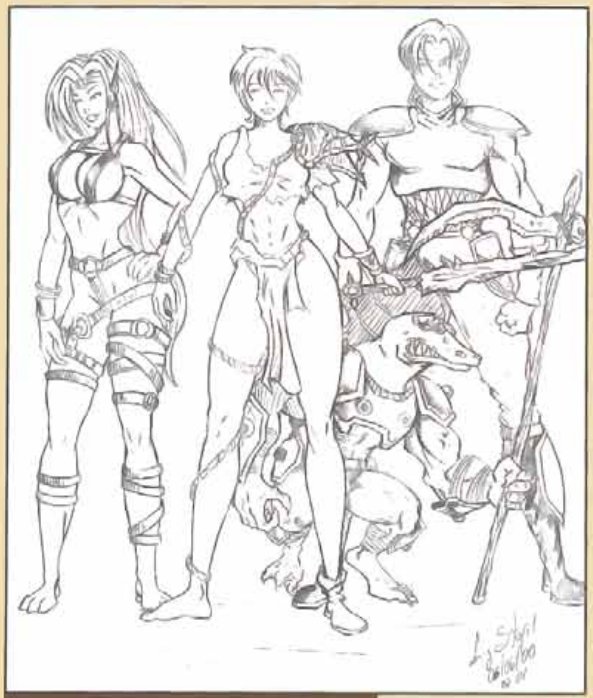
Apesar de recém-chegado, já me inteirei de tudo que aconteceu com Lisandra e Cia. No entanto, ainda tenho algumas dúvidas:

1) As outras que me desculpem, mas a verdadeira musa de HA é a maravilhosamente linda Odara. Sua beleza, bondade e carisma são insuperáveis! Quando você voltará a iluminar as histórias com sua doce presença?

2) Elogios também para outra musa, essa da vida real: Erica Awano, um dos maiores talentos que já surgiu por aqui, se não o maior. Mas afinal, se Tork, Helena e os kobolds são animais, POR QUE ELA NÃO DESENHA ESSE MALDITO MACACO CAOLHO?

3) Você tem certeza de que Niele não é uma loura disfarçada? (Loura burra, viu? Nada contra você ou Lisandra...)

4) Que acidente é esse mencionado por Petra em HA #10?



Rafael T. Correia, Belém/PA

Leonardo de Mattos Uhlmann, Fã Número Um de Odara, Niterói/RJ

1) Oh, deusa... por que os leitores parecem tão empenhados em me deixar ruborizada? Agradeço de coração, bom Leonardo. Lamento, mas realmente não sei dizer se ou quando voltarei a participar da história.

2) Sei que nossa tão querida Awano-san vai apreciar seu comentário. Quanto ao macaco... bem... existe aí um segredo que ainda não posso revelar...

3) Niele, a maior arquimaga elfa de Arton, uma loura burra?! Como pode sequer cogitar algo assim? Ela e Sandro salvaram minha vida! Eu peço que não diga tais coisas. Oh, deusa... essas histórias sobre louras serem burras me aborrecem muito. Posso ser inexperiente, um tanto afastada dos assuntos humanos, meio quadrúpede até, mas... puxa...

4) Como vimos nesta edição, Petra perdeu seu olfato ao brincar com os experimentos de seu pai necromante. Eu lamento por ela...

Muito Bonitas

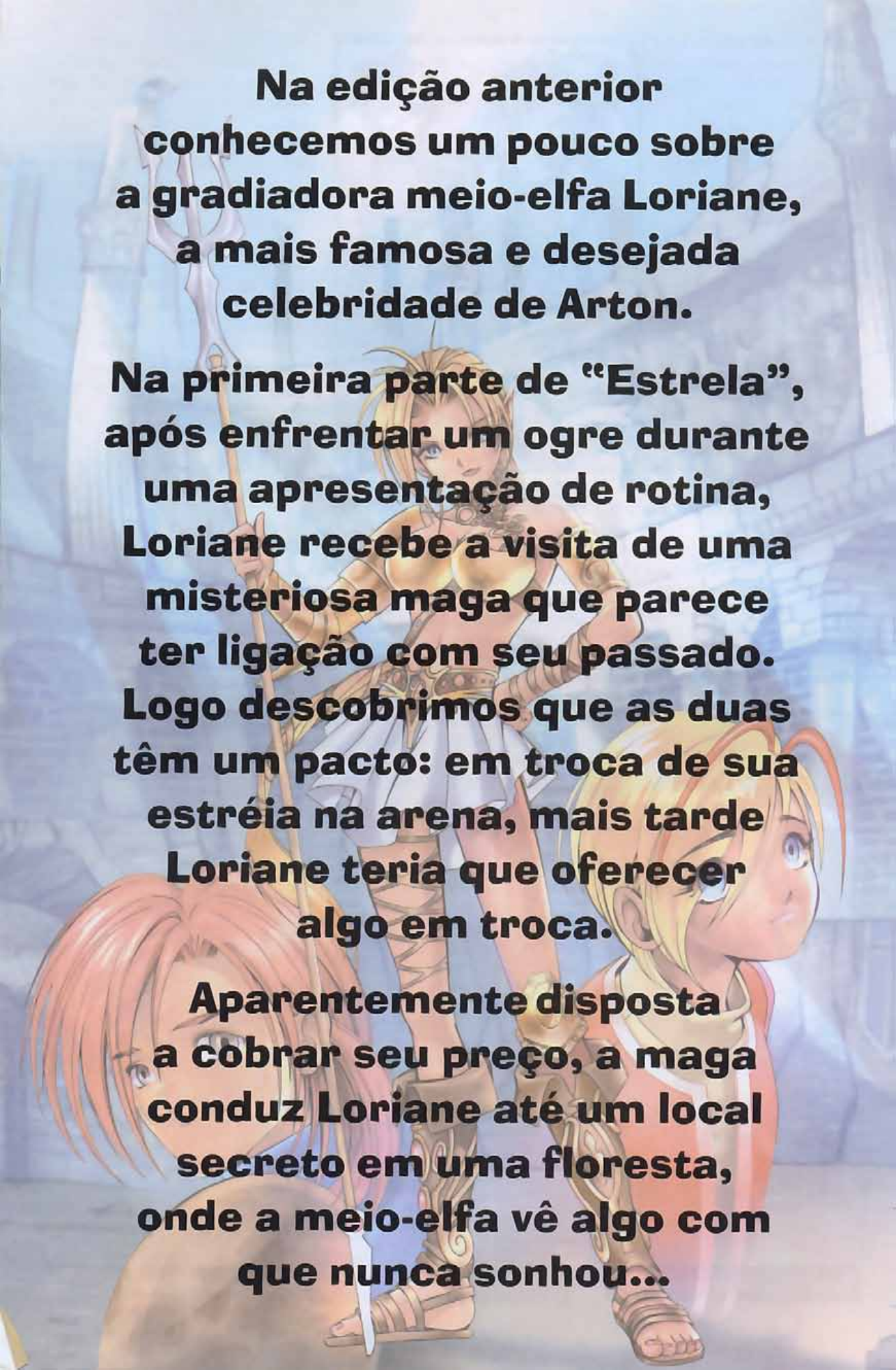
Minha quadrupedezinha linda, me responda um negócio. Por que é que, em nome dos deuses, você e a bela Lisandra não têm Aparência Muito Bonita em suas fichas para GURPS?! Diz para o Cassaro consertar isso JÁ!

Ah, sim. Aproveita e diz para eles aumentarem o número de páginas da revista; eu mal começo a ler e o capítulo acaba!

Salemel, e-mail

Concordo que Lisandra seja muito bonita. Quanto a mim... deixem disso, por favor! Um aumento de páginas não é possível ainda, bom Salemel. Lamento.

Rafael T. Correia, Belém/PA



Na edição anterior conhecemos um pouco sobre a gradiadora meio-elfa Loriane, a mais famosa e desejada celebridade de Arton.

Na primeira parte de "Estrela", após enfrentar um ogre durante uma apresentação de rotina, Loriane recebe a visita de uma misteriosa maga que parece ter ligação com seu passado. Logo descobrimos que as duas têm um pacto: em troca de sua estréia na arena, mais tarde Loriane teria que oferecer algo em troca.

Aparentemente disposta a cobrar seu preço, a maga conduz Loriane até um local secreto em uma floresta, onde a meio-elfa vê algo com que nunca sonhou...

ESTRECA

2ª Parte

Argumento:
Marcelo Cassaro

Arte:
André Vazzios

AMIGOS DA FLORESTA, OS ELFOS SEMPRE CONVIVERAM COM CRIATURAS MÁGICAS COMO OS UNICÓRNIOS...

MAS A GLADIADORA LORIANE, HÁ MUITO AFASTADA DE SEU POVO, JAMAIS IMAGINOU VER UM DELES AINDA NESTA VIDA.

A SIMPLES PRESENÇA DO ANIMAL TORNA ESTE LUGAR ABENÇOADO.

SUA MAJESTADE E ESPLENDOR SÃO OBRAS-PRIMAS DOS DEUSES.

MUITO ME ESPANTA VER UM UNICÓRNIO TÃO PERTO DA CIDADE IMPERIAL!

SÃO OS BICHOS MAIS ARISCOS DESTE MUNDO! ELES SE TELEPORTAM AO MENOR SINAL DE PERIGO!

SEI DISSO! PERSIGO ESSE ANIMAL HÁ TEMPOS!

TIVE MUITO TRABALHO PARA ATRAÍ-LO ATÉ AQUI! É O MÁXIMO QUE CONSIGO ME APROXIMAR!

APENAS UMA VIRGEM PODERIA ACALMAR OU ATÉ MESMO TOCAR UM DELES...

...NÃO É MESMO, LORIANE?

UMA...? VOCÊ DEVE ESTAR BRINCANDO!

O QUE FAZ VOCÊ PENSAR QUE EU SOU...?

POR FAVOR, LORIANE! NÃO FAÇA POUCO DE MINHA INTELIGÊNCIA!

EU NEM MESMO PRECISO RECORRER A PODERES MÁGICOS PARA CONHECER SUA CONDIÇÃO!

VOCÊ É MAIS DO QUE APENAS UMA GLADIADORA PROFISSIONAL! A ARENA É SUA VIDA!

ABANDONOU SUA GENTE, SUA CULTURA E SUA PRÓPRIA RAÇA PARA ABRAÇAR ESSA CARREIRA...

...E SUAS OBRIGAÇÕES CONTRATUAIS PROÍBEM VOCÊ DE TER AMANTES!

EVIDENTE QUE UM GLADIADOR NORMAL DESOBEDECE ESSA REGRA OCASIONALMENTE...

...MAS DUVIDO QUE VOCÊ O FAÇA!

SIM, É VERDADE! MALDITA SEJA, VOCÊ DIZ A VERDADE!

JÁ PROVOU O QUE QUERIA, MAGA! AGORA PARE DE TOCAR EM MIM!

OH, MIL PERDÕES! COMO FILHA DE UMA ELFA ESTUPRADA POR UM HUMANO...

...SUPONHO QUE VOCÊ ENCONTRA CERTA DIFICULDADE EM APRECIAR O... COMO DIREI? ROMANCE!

BRRRFF...
SHHH! CALMA, MENINO!
VOCÊ É UMA GRAÇA, SABIA? ME FAZ DESEJAR SER UMA ELFA DE VERDADE!
SERIA UMA MONTARIA FANTÁSTICA NA ARENA! MEU PÚBLICO IA ADORAR!
PENA QUE VAI VIRAR ALGUM INGREDIENTE DE POÇÃO OU COISA ASSIM!
RIIINCHH!
EI! O QUE VOCÊ TEM?
AH, AGORA PERCEBO! UM GRIFO!
PELO QUE SEI, CAVALOS SÃO SUA PRESA FAVORITA...
...MAS UNICÓRNIOS TAMBÉM DEVEM ESTAR INCLUÍDOS!
KKKKRRRRREEEEE
FIQUE LONGE, MONSTRO! JÁ DERROTEI FERAS MUITO MAIORES NA ARENA!
MAS A BRAVATA DE LORIANE É VAZIA.
EM SEU SHOW ELA LIDA APENAS COM ANIMAIS DOMADOS, OU COM GARRAS E PRESAS CORTADAS.
KKKKKRRRRRRR
ESTE AQUI, CONTUDO, AINDA TEM SUAS ARMAS NATURAIS...
...COISA QUE ELA DESCOBRE DA PIOR MANEIRA.
SLASH
AGH!

RRREEEEEEE
AH, MALDIÇÃO! SE FICAR CICATRIZ, AL VAI ME *MATAR!*
CHOK!
EI!
EU PODIA CUIDAR DELE! NÃO ERA PRECISO... *ESPERE!!!*
SEU *TRAPACEIRO!* VOCÊ FEZ DE PROPÓSITO, NÃO?
COMO EU PODERIA ENTREGAR VOCÊ PARA UMA MAGA NEGRA *AGORA?* QUE TIPO DE *MONSTRO* ACHA QUE SOU?
FAZENDO NOVAS *AMIZADES,* LORIANE?
RRIINCH!
VOCÊ?! TRATE DE FICAR *LONGE!*
SEI QUE TÍNHAMOS UM ACORDO, MAS MINHA PALAVRA NÃO VALE *TANTO* ASSIM!
AH, COMO SÃO *DRAMÁTICOS* OS ELFOS!
QUER FAZER O FAVOR DE SE ACALMAR? EU *NUNCA* DISSE QUE PRETENDIA FICAR COM O ANIMAL!
ELE É *SEU!*
SE PRETENDE FAZER ALGUM MAL AO BICHINHO, PREPARE-SE PARA *LUTAR!*

ELE É... ...MEU? MAS... MAS...?
EU JURO POR TODOS OS DEUSES QUE NÃO ESTOU ENTENDENDO NADA...
NÃO? MAS É TUDO TÃO SIMPLES...
NÃO PENSE NISSO COMO UM PRESENTE, LORIANE, PORQUE NÃO É!
HOJE VOCÊ NÃO RECEBEU APENAS UM AMIGO, MAS TAMBÉM UM GRILHÃO!
AFINAL, SE PRETENDE CONSERVAR SEU TÃO PRECIOSO BICHINHO...
...TERÁ QUE PERMANECER INTOCADA! PURA!
E EU VOU PRECISAR DE VOCÊ ASSIM QUANDO CHEGAR O MOMENTO DE COBRAR SUA DÍVIDA!
ATÉ LÁ, DESFRUTE A COMPANHIA DE SEU NOVO AMIGO!
PARTILHE COM ELE AQUILO QUE TEM DE MAIS PRECIOSO...
...SUA VIDA GLAMOUROSA NA ARENA!
FAÇA DELE UM INCOMPARÁVEL PARCEIRO DE LUTAS! ALEGRE AINDA MAIS SEU PÚBLICO!
EXPERIMENTE TODA A GLÓRIA E FELICIDADE QUE PUDER!
PORQUE ISSO NÃO VAI DURAR!
FIM

MINOTAUROS!

A segunda edição da revista TORMENTA leva você até Tapista, o incrível Reino dos Minotauros. E ainda: elfos negros, pássaros-touro, a conclusão de O Cerco, Gorendill e mais!

Adquira o livro básico de TORMENTA nas bancas, livrarias de RPG ou pelos fones (11) 3849-2266 ou 3849-1159. E acompanhe a nova revista TORMENTA.

DRAGÃO BRASIL APRESENTA:

14

HOLY AVENGER

TRAMA

www.holyavenger.com.br

cassaro

avano

riamonde

ANO 1 • Nº 14 • R$ 2,80

O Elenco

Lisandra
Jovem druida, criada na floresta por animais. Linda e pura, mas também amargurada e depressiva.

Sandro
Pretenso ladrão aventureiro. Nobre e determinado, mas também apaixonado (e um tanto lerdo).

Niele
A maga elfa mais poderosa de Arton. Alegre e cheia de energia, mas também tresloucada e... meio pelada!

Tork
Troglodita anão. Forte e sábio, mas também violento, grosso, fedido, porcalhão, boca-suja...

Petra
Faxineira da Estalagem do Macaco Caolho. Doce e gentil, mas também a pior cozinheira de todos os mundos...

Vladislav
Mago necromante e pai de Petra. Culto e educado, mas também... é um necromante, ora!

Luigi Sortudo
Bardo viajante. Galante e talentoso, mas também fofoqueiro (parece que não faz outra coisa na vida...)

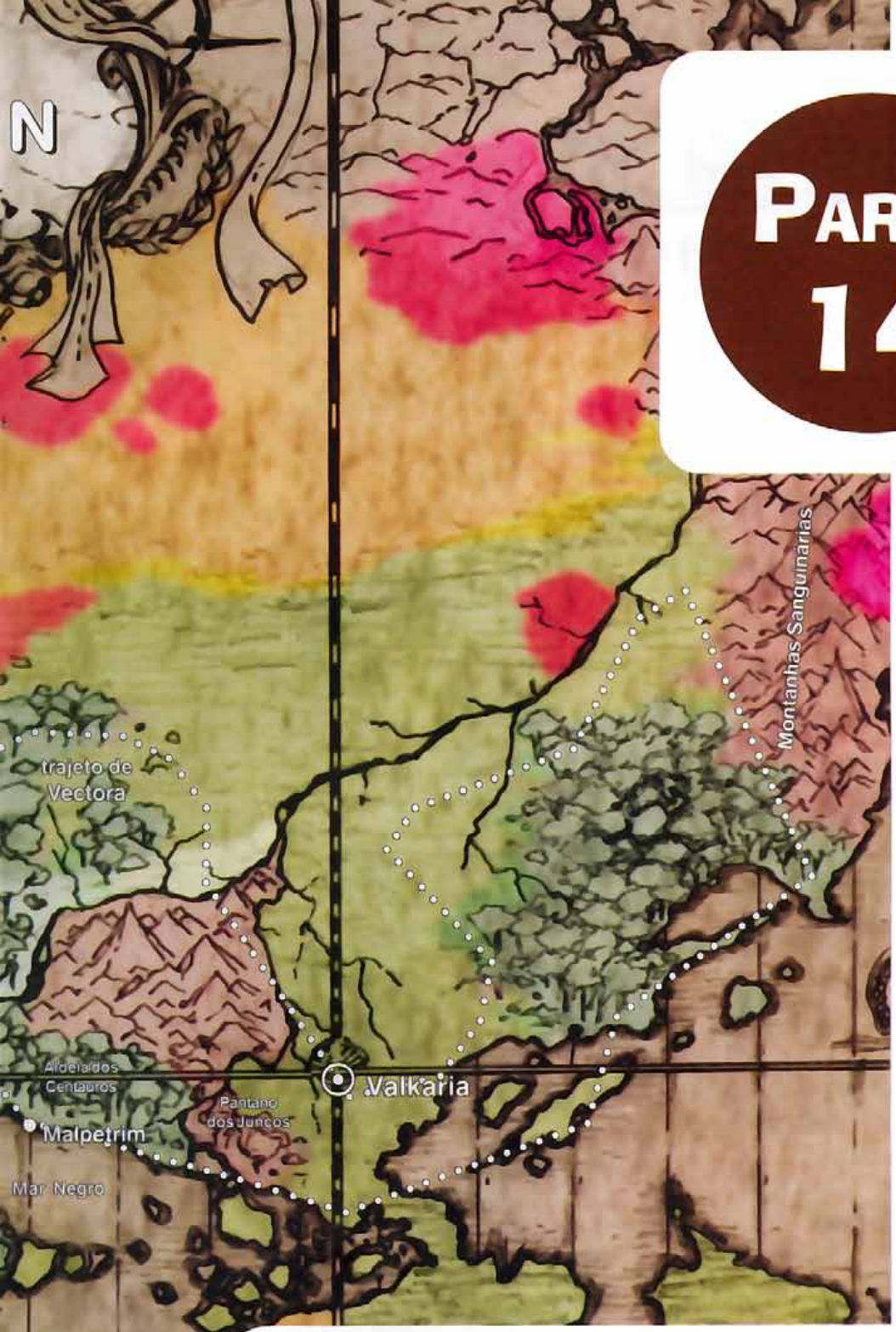
Paladino
O maior e mais poderoso herói de Arton, mas também... ah, como vamos saber?

Até Agora...

Em Valkaria, na Arena Imperial, a meio-elfa Loriane tenta convencer Sandro a seguir carreira como gladiador, fornecendo inclusive uma armadura própria.

Em Malpetrim, no templo da deusa Marah, Petra conta a Tork como sonhava em ser cozinhera — até perder o olfato durante um acidente com as poções de seu pai, Vladislav. Petra acredita que foi afastada de casa porque seu pai não a queria mais. Tork a convence do contrário.

Em Vectora, o mercado nas nuvens, Niele tenta fazer amizade com Lisandra. As duas passeam juntas, fazem compras — e a druida até mesmo aceita usar uma roupa nova. Mas, quando tudo parecia bem, Lisandra encontra um Rubi da Virtude em uma vitrine e perde o controle, invocando uma armadura ainda mais agressiva e lutando contra a guarda da cidade. Antes que o pior aconteça, ela e Niele são abatidas pela magia de Vectorius.



Parte 14

Alguém para Cuidar

HOLY avenger

Criação
MARCELO CASSARO
ROGERIO SALADINO
J.M.TREVISAN

Roteiro
MARCELO CASSARO

Desenho e Arte-Final
ERICA AWANO

Cores
RICARDO RIAMONDE

Capa
ERICA AWANO &
RICARDO RIAMONDE

Bravado, Capitão Jim K. e Anne criados por
ERICA AWANO

DIRETOR
Ruy Pereira

EDITOR
Marcelo Cassaro

PRODUTOR GRÁFICO
Roberto Avelino

CONTATO
Lourdes Maurício

SCANNER
Edilson Gedo • Wagner F. Nunes

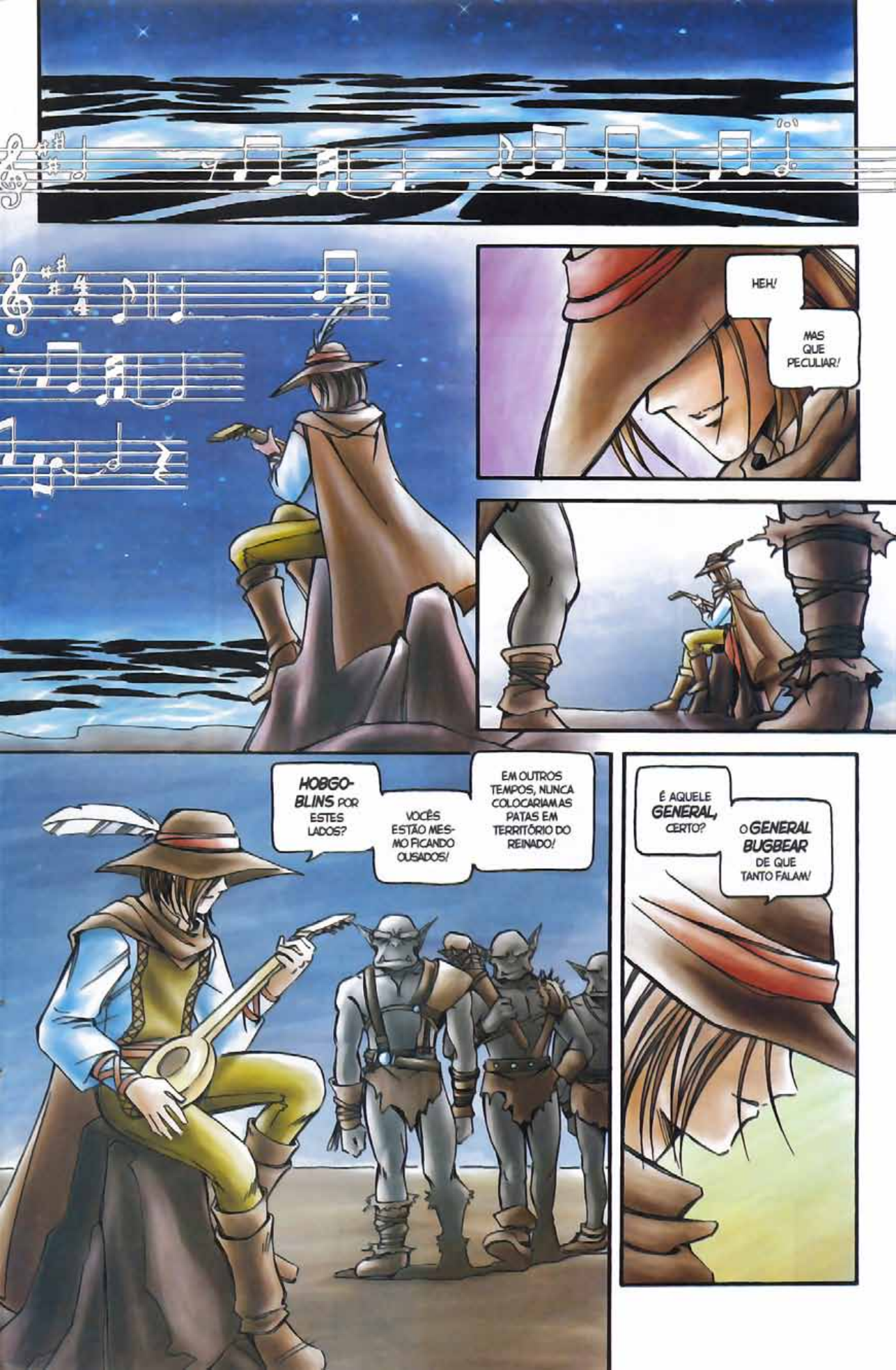
DIAGRAMAÇÃO
Dawis Roos • Márcia Braga

HOLY AVENGER é uma publicação mensal da Trama Editorial Ltda.

Administração, redação, assinaturas e publicidade:
R. Comendador Miguel Calfat, 421, 04537-081,
SP/SP. Telefax (011) 3849-2266. dragaobrasil@uol.com.br

Distribuição exclusiva para todo o Brasil: Fernando Chinaglia S/A.

Impressão e acabamento:


HEH!
MAS QUE PECULIAR!
HOBGOBLINS POR ESTES LADOS?
VOCÊS ESTÃO MESMO FICANDO OUSADOS!
EM OUTROS TEMPOS, NUNCA COLOCARIAM AS PATAS EM TERRITÓRIO DO REINADO!
É AQUELE GENERAL, CERTO?
O GENERAL BUGBEAR DE QUE TANTO FALAM!

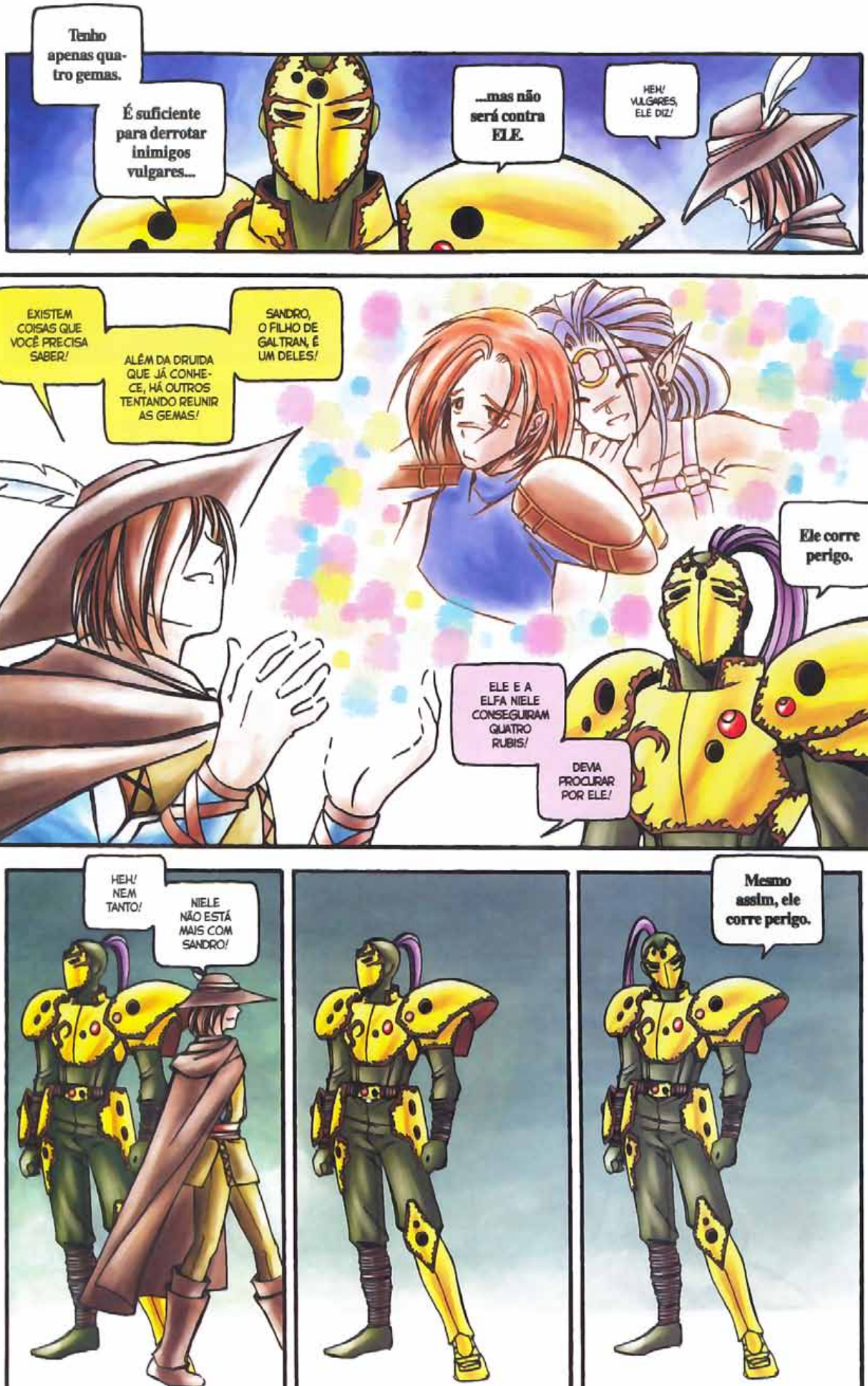
ELE SABE!
SABE SOBRE O GENERAL!
PIOR PARA ELE!
AGORA PRECISA MORRER!
QUE PÉSSIMA IDÉIA!
NÃO SABEM QUE MATAR BARDOS DÁ AZAR?
OH, BEM... ACHO QUE NÃO PRECISAM SE INCOMODAR COM ISSO!
PARECE QUE MEU AMIGO CHEGOU!
DIZEM QUE CRIATURAS MALIGNAS FICAM EM PÂNICO APENAS AO OLHAR PARA ELE!
ACHO QUE JÁ VAMOS DESCOBRIR SE É VERDADE, NÃO?

Eram hobgoblins.
Não deviam estar aqui.
TENHO QUE CONCORDAR!

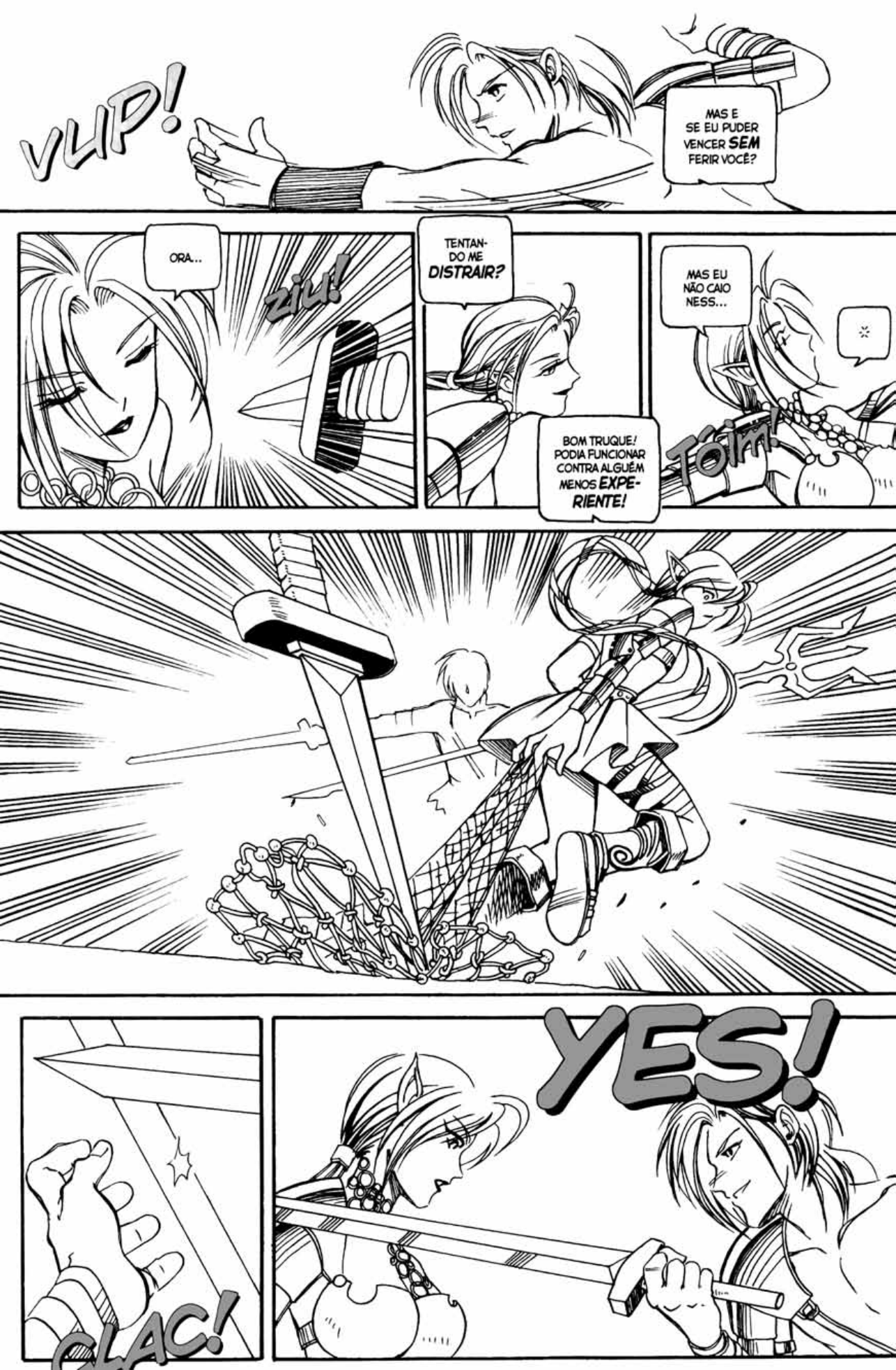
Thwor Ironfist. O general.
Cuidarei dele mais tarde.

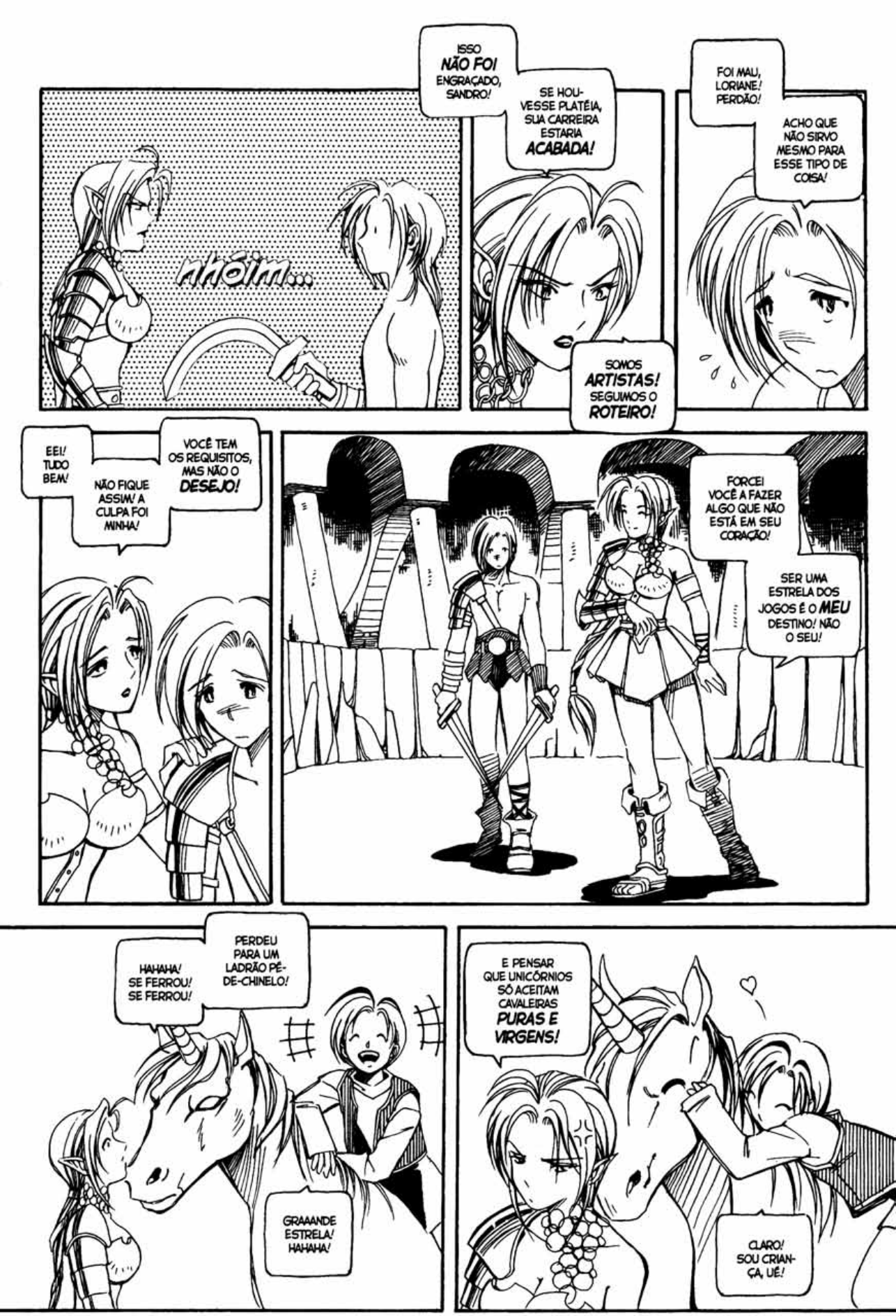
MAS ANTES VOCÊ QUER REVANCHE, CERTO?
CONTRA QUEM DERROTOU VOCÊ!
O mal deve ser detido.

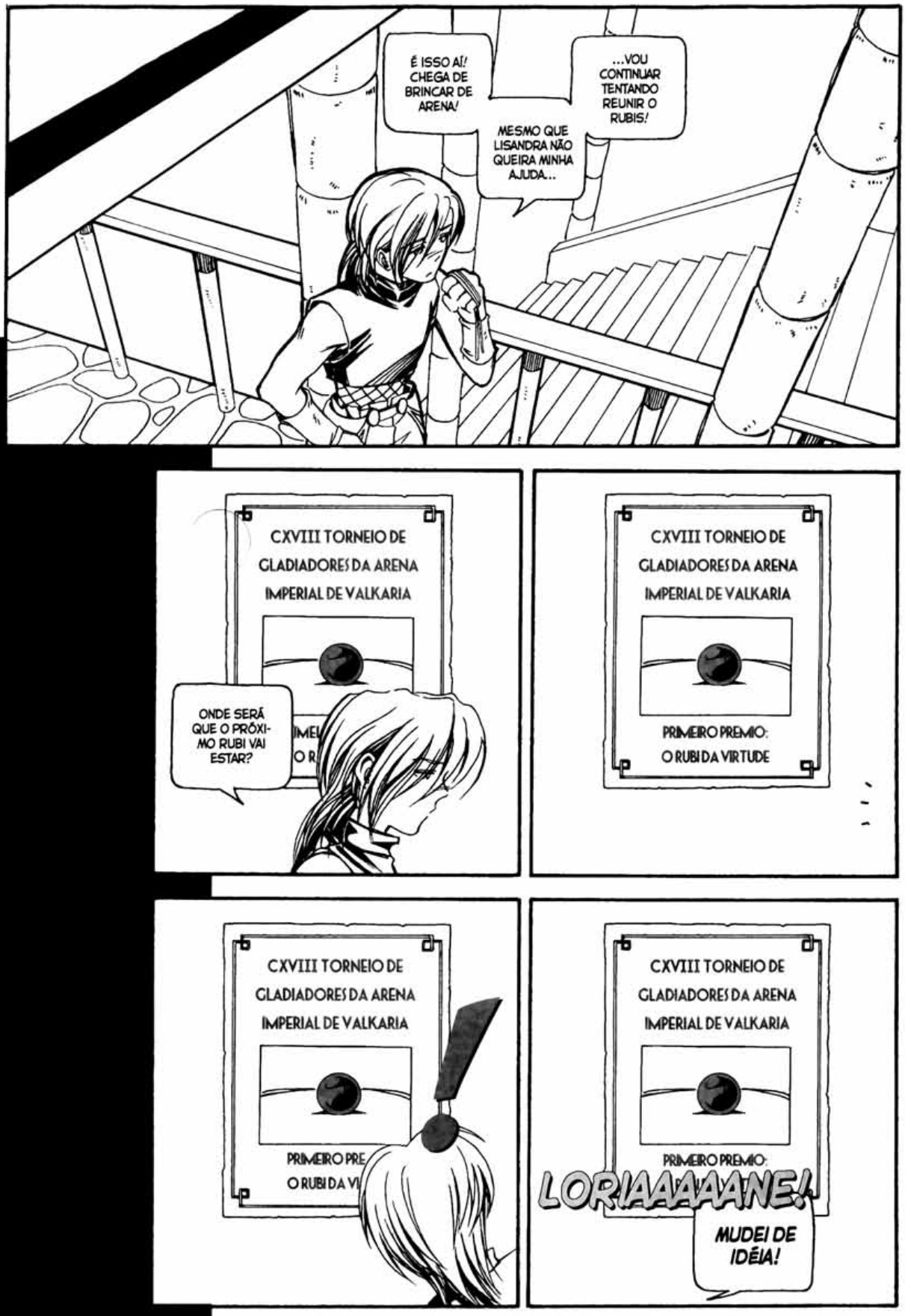
Mas não tenho poder para tal.
Ainda não recuperei minha força plena.


Tenho apenas quatro gemas.
É suficiente para derrotar inimigos vulgares...
...mas não será contra ELE.
HEH! VULGARES, ELE DIZ!
EXISTEM COISAS QUE VOCÊ PRECISA SABER!
ALÉM DA DRUIDA QUE JÁ CONHECE, HÁ OUTROS TENTANDO REUNIR AS GEMAS!
SANDRO, O FILHO DE GALTRAN, É UM DELES!
Ele corre perigo.
ELE E A ELFA NIELE CONSEGUIRAM QUATRO RUBIS!
DEVIA PROCURAR POR ELE!
HEH! NEM TANTO!
NIELE NÃO ESTÁ MAIS COM SANDRO!
Mesmo assim, ele corre perigo.

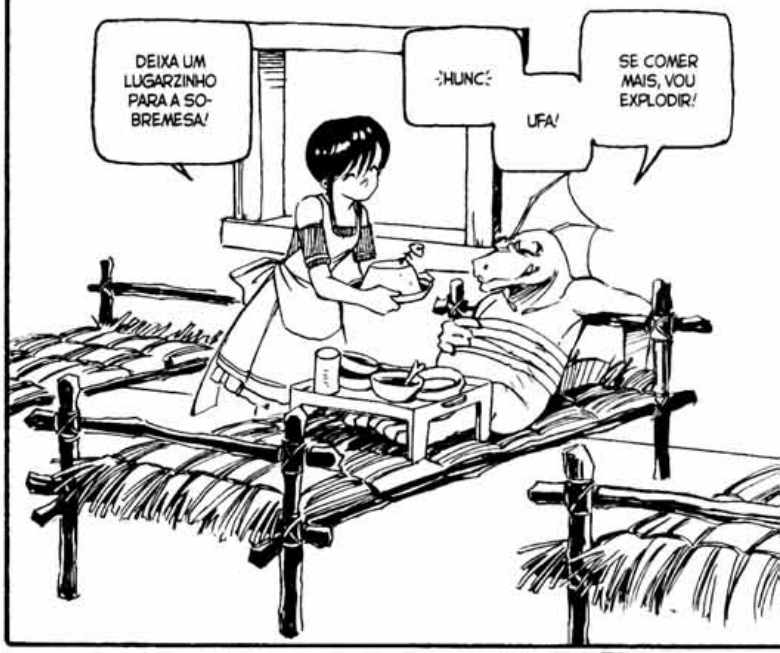
ISSO MESMO! COORDENE OS ATAQUES!
CLANG! CLING! CLANG! CLING! CLANG! CLING! CLANG! CLING! CLANG! CLING! CLANG!
SIGA MEU RITMO!
É COMO DANÇAR!
CLANG!
ISSO! ÓTIMO!
USE UMA ESPADA PARA DESVIAR A REDE...
...E A OUTRA PARA APARAR O TRIDENTE!
CLING!
NÃO PRECISA TER MEDO DE ME FERIR, SANDRO!
SUAS ESPADAS NÃO TÊM FIO! E ALÉM DISSO, VOCÊ NÃO CONSEGUIRIA!
BRRRRFFFFT!
EU, HEIM?
A MODÉSTIA CHEGOU AÍ E PAROU!
LEMBRE-SE DO QUE EU DISSE! NÃO ESTAMOS TENTANDO FERIR UM AO OUTRO!
APENAS FAZEMOS O PÚBLICO PENSAR QUE SIM!


VUP!
MAS E SE EU PUDER VENCER SEM FERIR VOCÊ?
ORA...
ZIU!
TENTANDO ME DISTRAIR?
BOM TRUQUE! PODIA FUNCIONAR CONTRA ALGUÉM MENOS EXPERIENTE!
MAS EU NÃO CAIO NESS...
TÓIM!
CLAC!
YES!


ahõim...
ISSO NÃO FOI ENGRAÇADO, SANDRO!
SE HOUVESSE PLATÉIA, SUA CARREIRA ESTARIA ACABADA!
SOMOS ARTISTAS! SEGUIMOS O ROTEIRO!
FOI MAU, LORIANE! PERDÃO!
ACHO QUE NÃO SIRVO MESMO PARA ESSE TIPO DE COISA!
EEI! TUDO BEM!
NÃO FIQUE ASSIM! A CULPA FOI MINHA!
VOCÊ TEM OS REQUISITOS, MAS NÃO O DESEJO!
FORCEI VOCÊ A FAZER ALGO QUE NÃO ESTÁ EM SEU CORAÇÃO!
SER UMA ESTRELA DOS JOGOS É O MEU DESTINO! NÃO O SEU!
HAHAHA! SE FERROU! SE FERROU!
PERDEU PARA UM LADRÃO PÉ-DE-CHINELO!
GRAAANDE ESTRELA! HAHAHA!
E PENSAR QUE UNICÓRNIOS SÓ ACEITAM CAVALEIRAS PURAS E VIRGENS!
CLARO! SOU CRIANÇA, UÉ!


É ISSO AÍ! CHEGA DE BRINCAR DE ARENA!
MESMO QUE LISANDRA NÃO QUEIRA MINHA AJUDA...
...VOU CONTINUAR TENTANDO REUNIR O RUBIS!
CXVIII TORNEIO DE GLADIADORES DA ARENA IMPERIAL DE VALKARIA
ONDE SERÁ QUE O PRÓXIMO RUBI VAI ESTAR?
CXVIII TORNEIO DE GLADIADORES DA ARENA IMPERIAL DE VALKARIA
PRIMEIRO PREMIO: O RUBI DA VIRTUDE
CXVIII TORNEIO DE GLADIADORES DA ARENA IMPERIAL DE VALKARIA
CXVIII TORNEIO DE GLADIADORES DA ARENA IMPERIAL DE VALKARIA
PRIMEIRO PREMIO:
LORIAAAAANE!
MUDEI DE IDÉIA!

Estalagem do macaco Gacho
EMPALHADO.
:HUNC:
CHEGA!
CHEGA, PETRA! NÃO AGUENTO MAIS!


DEIXA UM LUGARZINHO PARA A SOBREMESA!
:HUNC:
UFA!
SE COMER MAIS, VOU EXPLODIR!

EU ESTAVA SENTINDO FALTA DE COZINHAR PARA ALGUÉM!
CUIDAR DE ALGUÉM!
TAMBÉM SENTI FALTA!
FAZ TEMPO QUE NÃO TENHO NINGUÉM ME PAPARICANDO DESSE JEITO!
EM GERAL, TODO MUNDO FOGE OU ME EXPULSA!

EU PODIA CURTIR MAIS, SE SOUBESSE COMO ESTÁ MINHA FILHOTA!
PRECISO PEGAR A ESTRADA! ACHAR LISANDRA!

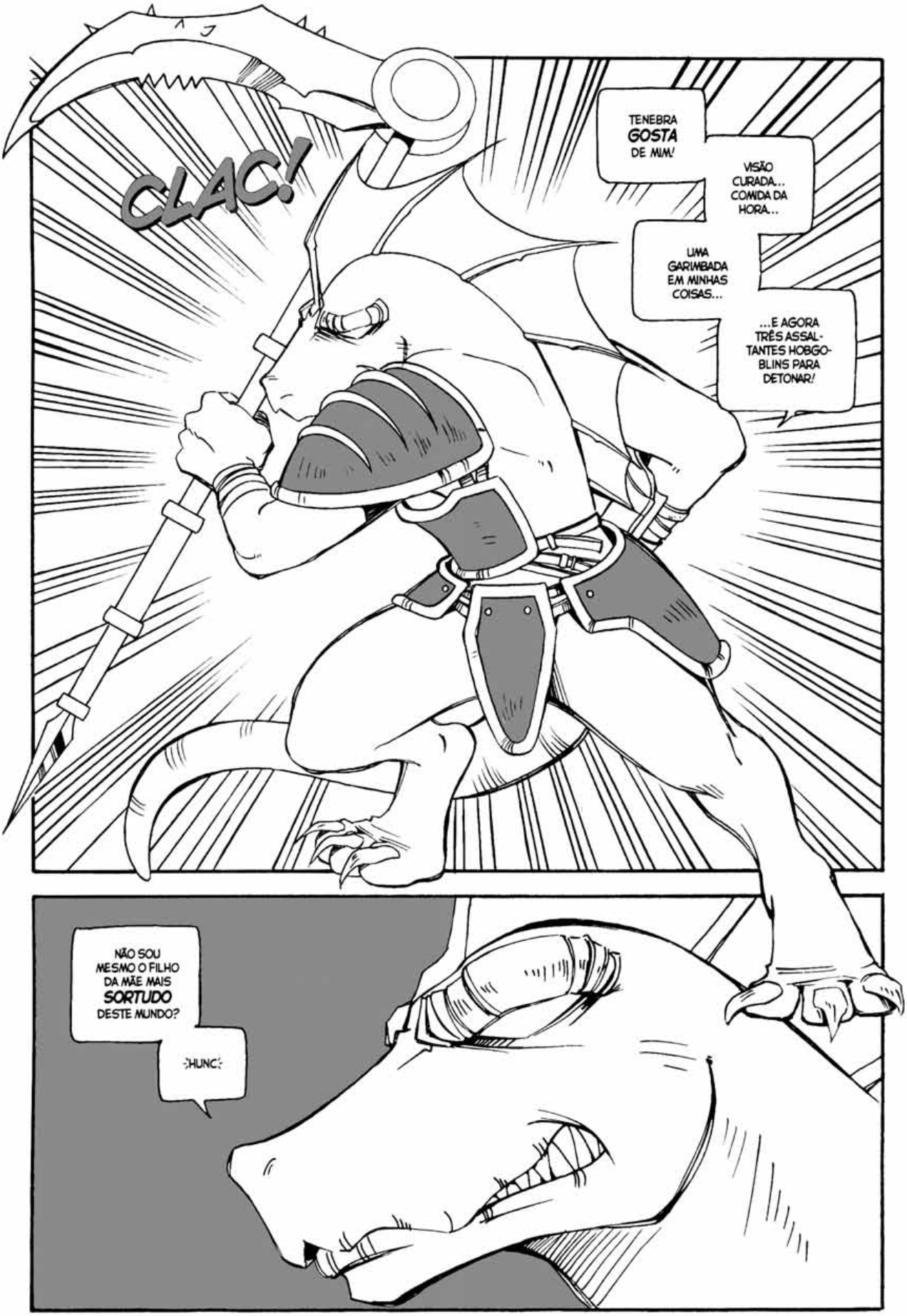
VOCÊ JÁ VAI EMBORA? NÃO PODE!
DIGO... PRECISA SE RECOBRAR!

NÃO MAIS, GURIA!
O ELFO-DO-MAR ME ACERTOU UM BELO GOLPE...
...MAS JÁ CICATRIZOU! ESTOU PRONTO PRA OUTRA!

:HUNC:
CHEGA DE FÉRIAS PRA MIM, GURIA!
PRECISO FALAR COM SEU PAI! ONDE ELE ESTÁ?
NO QUARTO DELE, EU ACHO!
...E AGORA QUER O RUBI DA VIRTUDE QUE TENHO COMIGO, CERTO?
SUPONHO QUE JÁ SE SENTE PLENAMENTE CURADO...
ESSE FOI NOSSO TRATO, MAGO!
:HUNC:
ENTRE, TORK! ESTÁ ABERTA!
EEE!!
MINHA ARMADURA! MEU MACHADO!
O QUE VOCÊ PENSA QUE...?
COMO JÁ MENCIONEI, TORK, TENHO RAZÕES PARA DESEJAR O SUCESSO DE SUA MISSÃO!
SUA ARMADURA ESTAVA EM PEDAÇOS! SEU "MACHADO" ERA PRIMITIVO!
ENQUANTO VOCÊ SE CURAVA, TRATEI DE REMEDIAR ISSO!
CREIO QUE VAI ACHAR SATISFATÓRIO SEU NOVO EQUIPAMENTO!

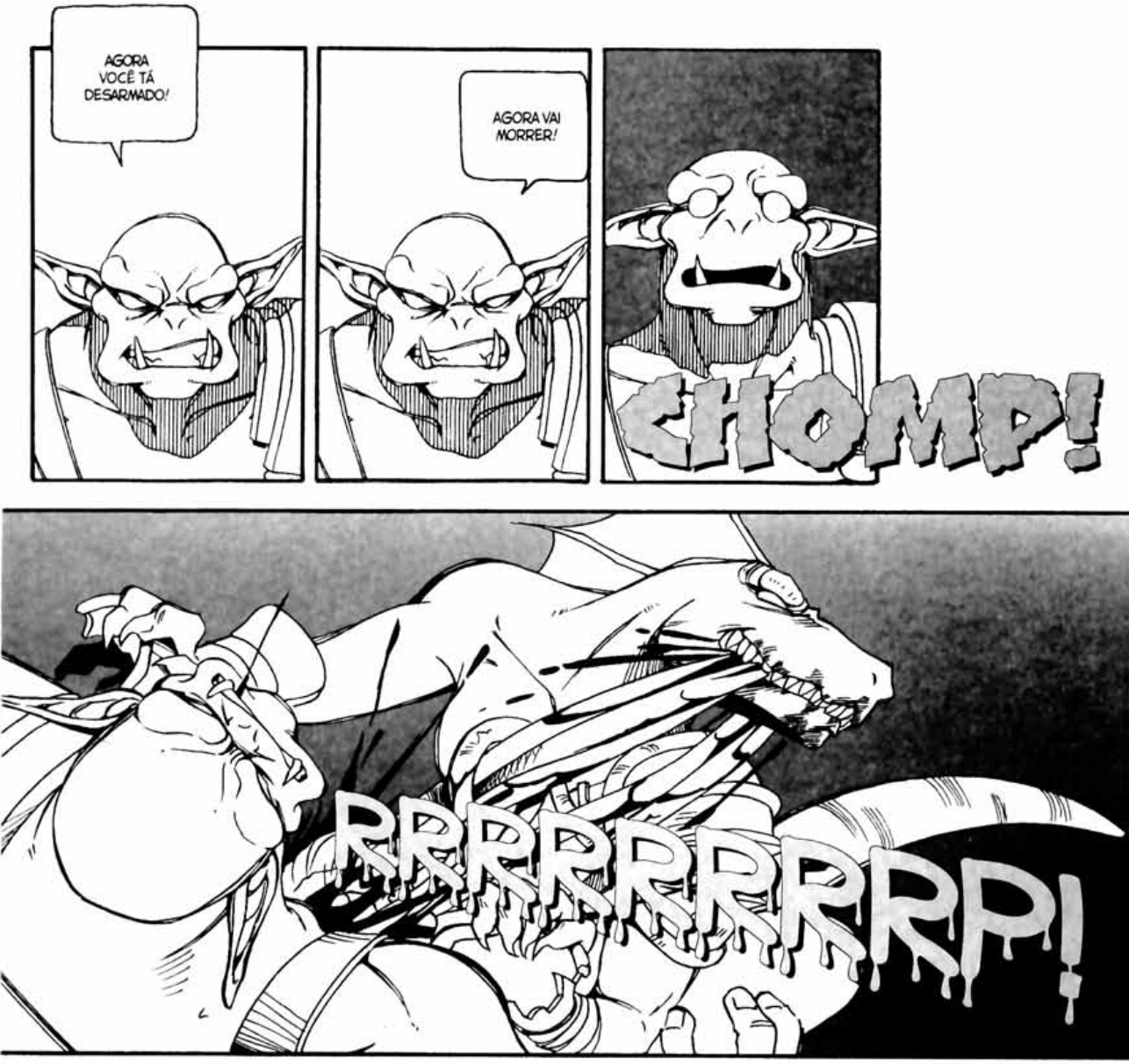
SENHOR RUUD? PARECE QUE TORK VAI NOS DEIXAR!
EU PODIA PREPARAR ALGO PARA A VIAG...?
SENHOR RUUD?!
NÃO FALEI?
TIVEMOS AZAR COM O BARDO NA PRAIA...
...MAS A ESTALAGEM ESTÁ VAZIA! SÓ TEM EMPREGADOS!
TAMBÉM! COM ESSE CHEIRO...
FUJA DAQUI, PETRA!
TRAGA AJUDA!
NÃO!
NÃÃÃÃO!
AH, SIM!
SIIIM!
NAP!

O VELHO NÃO TEM MUITO OURO NA GAVETA...
...MAS NÃO FAZ MAL! ELE TEM COISA MELHOR!
N-NÃO...
SOLTA... LARGA...
FAZ TEMPO QUE NÃO PROVO CARNE FRESCA DE GAROTINHAS...
POR FAVOR...
NÃO...
VUM!
SLASH!
splut!
!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!
:HUNC:
AH, FILHO DA PUTA...
VUP!


CLAC!
TENEBRA GOSTA DE MIM!
VISÃO CURADA... COMIDA DA HORA...
UMA GARIMBADA EM MINHAS COISAS...
...E AGORA TRÊS ASSALTANTES HOBGOBLINS PARA DETONAR!
NÃO SOU MESMO O FILHO DA MÃE MAIS SORTUDO DESTE MUNDO?
:HUNC:

GE GENGAR GALGUER GOIGA, GAGIGO, EU AGAGO GOM EGA!
HÃ?!
GADÊ ELE?
RRAK!

GGGRRRRRAAAAUUUU
UUURRR!
CLAC!
VUM!
SHRAAK!
ISSO NÃO FOI ESPERTO, BAIXINHO!


AGORA VOCÊ TÁ DESARMADO!
AGORA VAI MORRER!
CHOMP!

RRRRRRRRRRP!

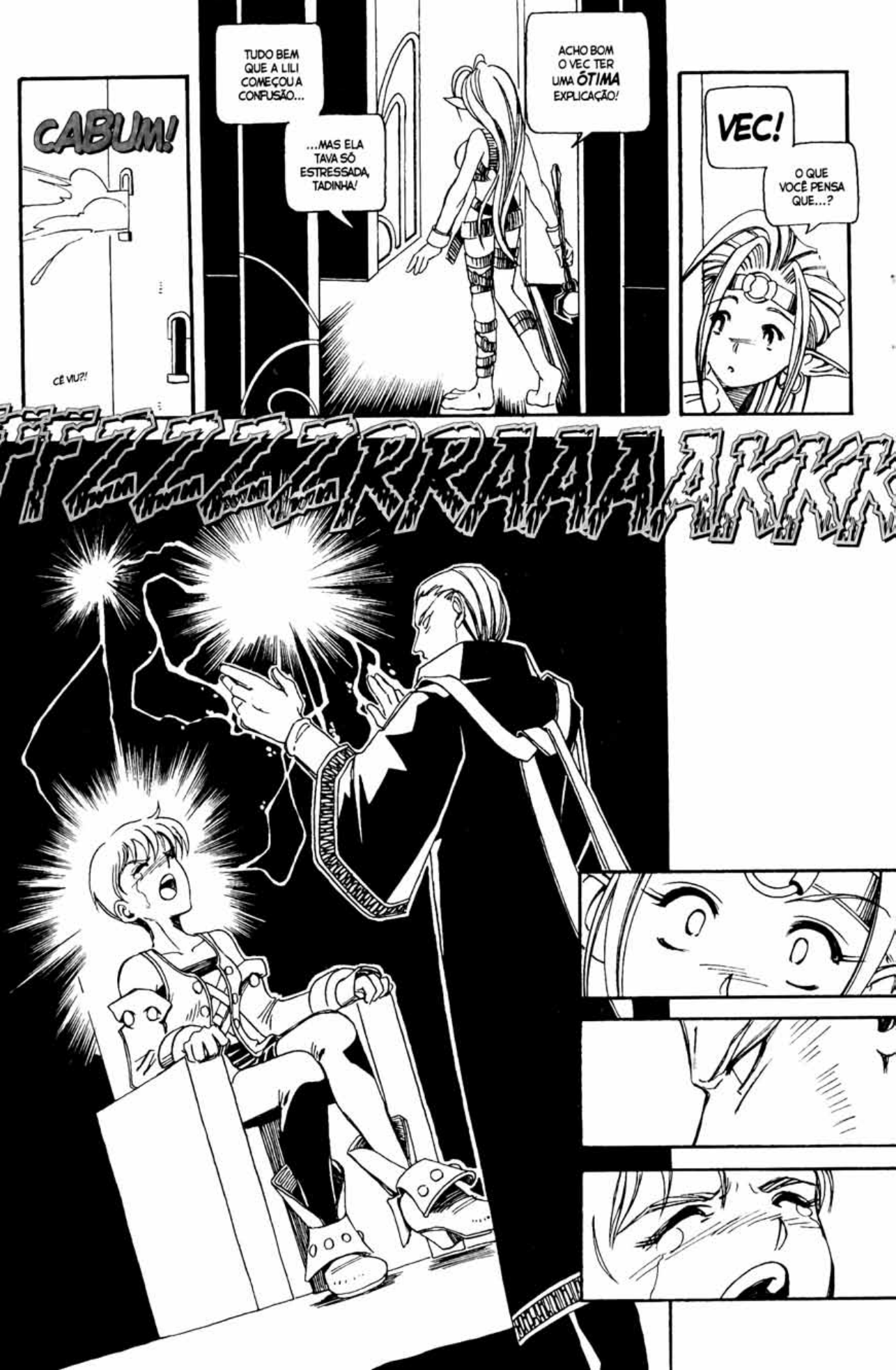
:HUNC:
PUSTA TRABALHO! MEU MACHADO FICOU DA HORA!
FALA AÍ, MAGO!
E A ARMADURA TAMBÉM! PARECE BEM MAIS...

QUALÉ? QUE FOI?
O QUE TÁ PEGANDO?

SER FILHA DE UM NECROMANTE NÃO SIGNIFICA...
...QUE PETRA ESTEJA ACOSTUMADA A VER MORTES!
AH!
ENTENDI!
EIS MEU RUBI DA VIRTUDE!
CONFORME COMBINAMOS!
SALVOU MINHA FILHA E SOU GRATO POR ISSO...
...MAS PENSO QUE JÁ CHEGOU SUA HORA DE PARTIR!
VOCÊ TEM UMA MISSÃO!

É!
TENHO SIM!
AGORA ENTENDO PORQUE GOSTAVA DE MIM, PETRA!
ACHOU QUE EU FOSSE ALGUM BICHO DE ESTIMAÇÃO! ALGUÉM PARA ALIMENTAR E CUIDAR!
COM VOCÊ POR PERTO, EU ATÉ QUIS SER!
HOJE VOCÊ VIU O QUE EU SOU DE VERDADE...
...E NÃO SOU NADA BONITO!
SOU UM MONSTRO! TROGLODITA!
UMA FERA QUE MATA, ESTRAÇALHA E DEVORA TRIPAS!
MAS VALEU POR TENTAR GOSTAR DE MIM!
FOI LEGAL!

VEEEC!
DESTA VEZ VOCÊ FORÇOU A BARRA!
.....
EU NÃO FIZ NADA! NÃO FIZ NENHUMA MAGIA ENQUANTO ESTIVE NA CIDADE!
ONDE ESTÁ ELE? E A MINHA AMIGA LISANDRA?
LORDE VECTORIUS VIRÁ VÊ-LA QUANDO ELE ACHAR CONVENIENTE, ELFA!
QUANDO ELE ACHAR...?
TRAGA AQUELE CANALHA ANTES QUE EU TRANSFORME VOCÊ EM CODORNA!
NÃO ESTÁ ASSUSTANDO NINGUÉM, ELFA!
SABEMOS QUE, SEM O CAJADO, VOCÊ NÃO TEM PODER!
ENTÃO CALE-SE ANTES QUE EU RESOLVA...
?
ZIUF!
UMA COISA SOBRE ESTE CAJADO, FOFO...
...É QUE ELE NUNCA SE SEPARA DE MIM!
ENTÃO?
PAREÇO ASSUSTADORA AGORA?



VEC!

O QUE VOCÊ PENSA QUE...?

ACHO BOM O VEC TER UMA **ÓTIMA** EXPLICAÇÃO!

TUDO BEM QUE A LILI COMEÇOU A CONFUSÃO...

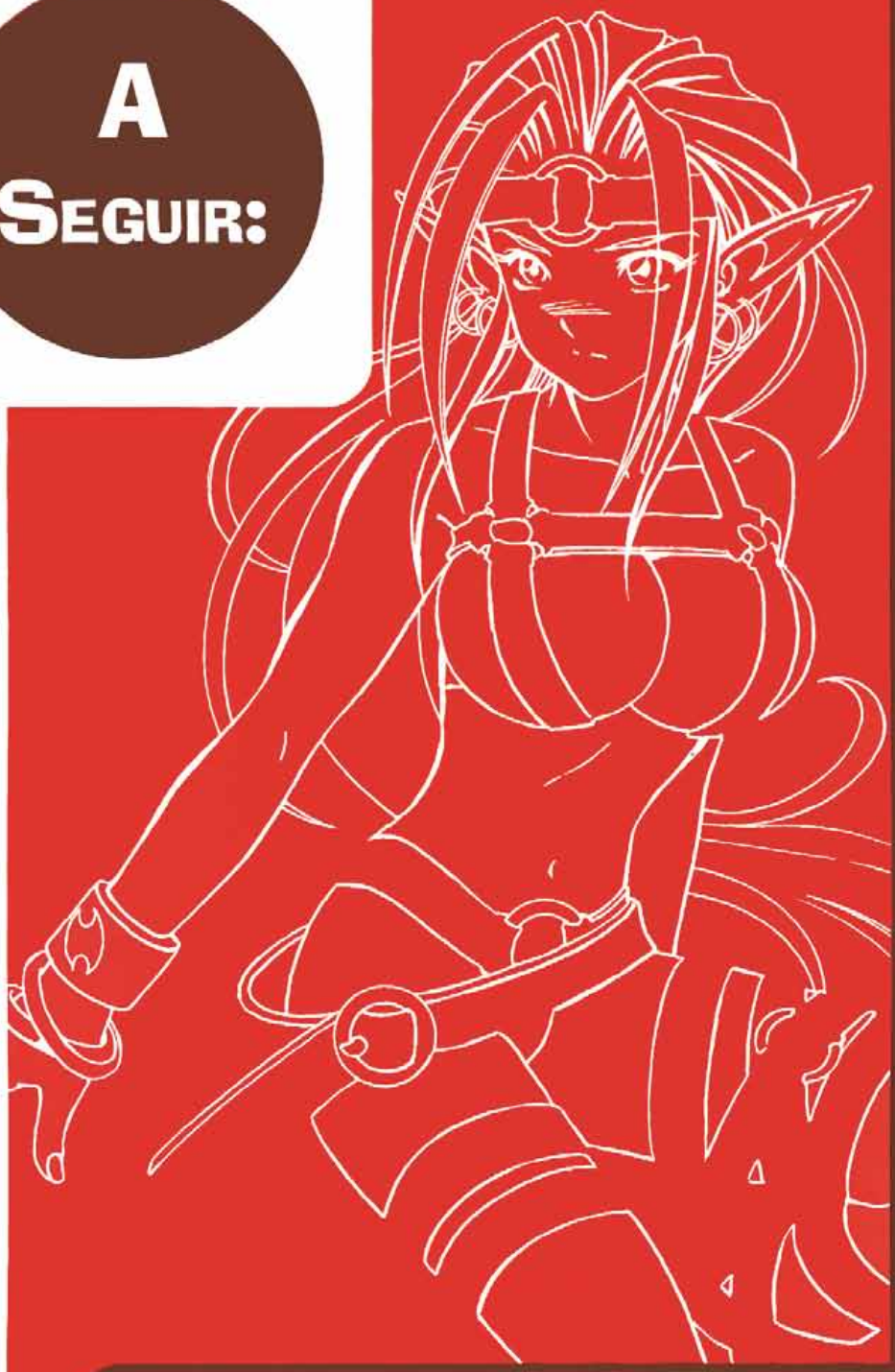
...MAS ELA TAVA SÓ ESTRESSADA, TADINHA!

CABUM!

CÊ VIU?!

ZZZZRRAAAAKKK

A Seguir:



Batalha dos Arquimagos

MENSAGENS SAGRADAS

HOLY AVENGER · Caixa Postal 19113 · CEP 04505-970 · SP/SP · e-mail dragaobrasil@uol.com.br

Saudações da Mae Natureza a todos. Quem fala com voces e a centaura Odara, cleriga da generosa deusa Allihanna, e encarregada por ela de responder suas cartas e e-mails para a revista HOLY AVENGER. Posso ter quatro patas, mas — a julgar pelas mensagens tão gentis que venho recebendo — acho que estou conseguindo levar a tarefa adiante, não e? Meu coração agradece a todos vocês.

Nada é Para Sempre

Odara, graciosa, meiga, simpática, bela... a tinta e pouca e o espaço curto para os merecidos louvores, e... bem, ou elogio-te ou digo a que venho.

Sou Edward Klosternect, mas tão doce centaura pode chamar-me Kolt. Gostaria de saber se tão bondosa cleriga de Allihanna teria como descobrir se os herois de HA vao passar por minha cidade natal, Gorendill. No caso de uma resposta negativa, creio que voce, com seu carisma, conseguirá isso facilmente.

Creio tambem não ser apenas de minha vontade que HA não tenha fim tao proximo. Faço meu pedido para que ela chegue à casa da centena e va alem. Prossigam todos (Cassaro, Awano, Reis, Odara...) com o excelente, majestoso e empolgante trabalho.

Edward Klosternect, e-mail

Oh deusa... tantos adjetivos que não mereço! Voce me deixa embaraçada, bom Kolt. (Não que isso seja coisa muito difícil de conseguir...)

A cidade de Gorendill e uma recente adição ao mundo de Arton. Ela estará sendo mostrada na revista TORMENTA, construida com ideias dos proprios leitores. Se vai aparecer ou não em HA, não esta em meu poder decidir — mas, se estivesse, eu o faria com alegria para atender seu pedido.

Quando ao final de HA, creio que já falamos nisso antes. Esta aventura vai terminar um dia — boas histórias TÊM um final. Sem isso, corremos o risco de ver nossos heróis mortos, ressuscitados, mortos de novo, ressuscitados outra vez, clonados, reformulados, devolvidos ao normal... e sei que você, como eu, não aprecia esse tipo de coisa.

Caçadores de Elfas...

Ola, Odara! Como vai a minha centaura preferida? Bem, quero parabenizar voce e a todos envolvidos na HOLY AVENGER pelo otimo trabalho (a pagina da Internet está DEMAIS!) e parabenizar a Erica

Jeremias Raapack, Sapucaia do Sul/RS

principalmente! Eu adoro ela!!!

A propósito, eu e meus amigos criamos os "Caçadoras de Elfas" e vamos despir todas as elfas de Arton em nossa caçada! Bem, a Niele a gente não vai despir por motivos óbvios (PRECISA TER ALGO PRA TIRAR...). Se bobear, Lisandra e talvez até VOCÊ entrem na lista! Então, TOMEM CUIDADO ELFAS! POIS TODAS VÃO FICAR PELADINHAS!

Indy "Junpei" Shetsui e os Caçadores de Elfas Supersayajins, e-mail

Ahn... Caçadores de Elfas... acho que ouvi falar. Sim, imagino que Niele estaria a salvo... mas eu?! Tirar minha roupa?! Puxa, eu já não uso nada abaixo da cintura...

...e uma Elfa!

Odara, grande druida dos centauros, como vai? Não pode imaginar o quanto estou grata por ser você, e não outra pessoa, quem responde nossas mensagens. Por favor, podia ajudar esta pobre elfa com suas dúvidas?
1) Luigi Sortudo aparecerá de novo?
2) Nossos heróis vão enfrentar o Mestre Arsenal?
3) Encontrarão a princesa Rhanna?
4) Não entendi quando Niele disse: "Como diz Vectorius: Gotcha!" O Vectorius já veio para cá?

Obrigado por tudo, e que Wynna e Allihanna estejam com você!

Cristal, maga elfa de Vectora, e-mail

E que estejam com você também, amiga. Uma maga elfa, você disse? Tenha cuidado! Parece que tem uns tais Caçadores de Elfas por aí...
1) O bardo mais famoso do mundo de Arton já retornou, nesta edição.
2) Se ele e Nekapeth realmente estão mesmo envolvendo Lisandra em algum tipo de plano, receio que isso seja inevitável. Estou preocupada...
3) Lamento, não sei dizer.
4) Quem poderia dizer quantos mundos foram visitados pelo grande Vectorius?

Do Japão

Pessoal, parabéns! Meu nome é Akira e estou no Japão. Acompanhei HOLY AVENGER até o número 9; depois só consegui saber o que aconteceu graças à sua home-page. Continuem com ela.

Também sou fã de quadrinhos japoneses e, é lógico, animes. Adoro os desenhos do pessoal que faz HA, especialmente da Erica. Desenha muito bem, garota! Também gosto de desenhar quando tenho tempo livre, mas ainda não estou tão bem assim. Quero tentar um curso por aqui para melhorar.

Se permitirem, mando alguma coisa por e-mail. Queria uma avaliação de vocês...

Alan Akira Ito, Japão

Se permitirmos? Seria uma honra, Akira-san, receber e publicar um trabalho de um leitor internacional. Continue também acessando nossa página, que já deve estar recebendo novidades.

Um Sandro Bacana

Até que enfim, um personagem chamado Sandro que não é nem v... (como aquele de "A Próxima Vítima"), nem ladrão (como em "Esplendor"). Tudo bem, ele até tenta ser ladrão, mas é um personagem bacana.

Personagens bacanas, por sinal, é o que vocês melhor fazem — aquilo com que mais me identifico na revista. Quase todos são maneiros e com alguma coisa de interessante. Até os apelativos: Arsenal é um colecionador de armas mágicas, o Paladino tem rosto de mulher, a Niele é uma "maga", Tork é um anão troglodita, Sandro é um "ladrão"... e assim por diante. Todos muito bem construídos e criados com uma imaginação perfeita.

Se tiverem mais, podem mandar que vou me amarrar! Obrigado.

Sandro Ripoll, Curitiba/PR

Lucas de Ouro, Salvador/BA

Lorde Rafael, Belém/PA

Há... mil desculpas, bom amigo, mas não conheço esses outros "Sandros" que você cita. Mesmo assim, a equipe agradece pelos elogios. Pode estar certo de que novos e fascinantes personagens vão continuar surgindo em HA.

Eu... percebi também que estou ausente entre seus personagens favoritos. Minhas desculpas por desapontá-lo. Nunca vou questionar a vontade dos deuses, mas talvez Allihanna devesse encontrar uma pessoa mais capaz para este cargo.

Defensor

Olá, Odara, musa inspiradora de leitores apaixonados. Queria que soubesse, eu leio HOLY AVENGER mais pela sessão de cartas do que pela própria história, apenas pelo prazer de ver o que você escreve. Quase chorei quando vi você sendo maltratada pelos kobolds. Aqueles desgraçados!

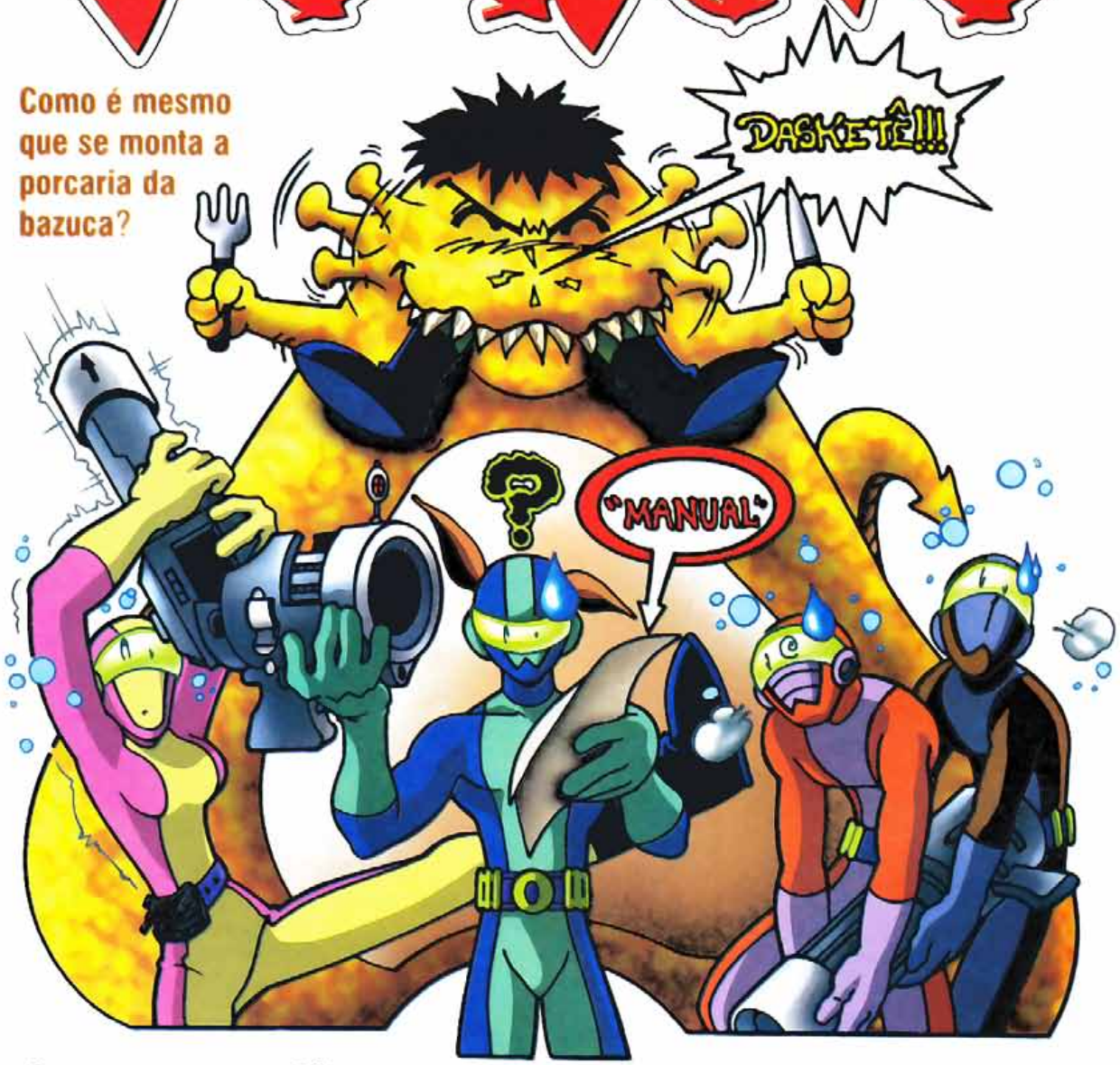
Mas não tema, linda e frágil donzela. Vou te proteger, mesmo que deva sair na porrada com o Mestre Arsenal e o Paladino juntos.

Aken, e-mail

Oh... eu... muitíssimo obrigada, bom Aken. Quando eu mais precisava de amparo, eu o encontro em sua carta tão gentil.

Também agradeço sua oferta de proteção, mas tenho os caçadores da aldeia para me defender. Peço, de coração, que empregue sua grande força e bondade na defesa de outros que necessitem mais. Cuide-se bem, amigo.

DEFENSORES DE TOQUIO



A esculhambação do jogo original está de volta!

"3D&T" é uma sigla que ficou bem conhecida pelo RPGista atual. Quer dizer Defensores de Tóquio 3ª Edição, atualmente o sistema de regras para RPG mais popular do Brasil. Este jogo tem uma loooonga história...

Em 1994 a Trama Editorial levou às bancas uma revista chamada **Defensores de Tóquio**. Tratava-se de um jogo de RPG satírico sobre heróis japoneses, seus poderes infinitos, gritos extravagantes e máquinas abiloladas. Simples e acessível, o jogo fez tanto sucesso que gerou uma continuação: **Advanced Defensores de Tóquio**, apelidado **AD&T** — em homenagem a outro jogo famoso, o **AD&D, Advanced Dungeons & Dragons**.

No final de 98, surgiu a idéia de tornar o jogo mais abrangente — capaz de aceitar não apenas super-heróis, mas tudo que fosse ligado a mangá, anime e videogames. Surgiu então **3D&T • Defensores de Tóquio 3ª Edição**, lançado em diferentes módulos com diferentes regras: **Street Fighter Zero 3, Mortal Kombat 4, Darkstalkers, Megaman...**

Até agora, o livro mais completo para este jogo é o **Manual 3D&T**. Ele foi oferecido com a revista DRAGÃO BRASIL #60, em seu aniversário de 5 anos. Contudo, agora como jogo genérico — capaz de aceitar ação, fantasia medieval, ficção científica... — o **3D&T** perdeu sua característica mais marcante: o humor. A sátira aos seriados japoneses, seus hilariantes arquétipos, clichês e lugares-comuns. E os antigos jogadores se queixaram disso.

Eis o motivo do retorno de **Defensores de Tóquio**, agora em formato livro e trazendo de volta o espírito do jogo original. Usando aquilo que é mais engraçado nos games, anime, mangá e live-action.

O novo **Defensores de Tóquio** usa regras parecidas com **3D&T** — se você já conhece um, será muito mais fácil aprender o outro. Mas essas regras NÃO são iguais. Não há mais Desvantagens para ganhar pontos (mesmo assim, cada personagem deve assumir um Código de Honra, uma Devoção e um Inimigo). As Perícias são diferentes e muito mais numerosas. E as Vantagens, muito mais apelativas!

O "Estilo-Defensor"

Em **Defensores de Tóquio** você NÃO joga como em outros RPGs. Esqueça todas as atitudes inteligentes e planos brilhantes que empregou no passado. Você agora é um Defensor de Tóquio! Você não bate em portas, não escuta atrás delas, não procura armadilhas nas fechaduras e não verifica se estão trancadas. Você derruba a maldita porta sem pensar duas vezes!

Sobrevivência? Um Defensor de Tóquio NUNCA se preocupa com a própria sobrevivência, porque verdadeiros Defensores NUNCA morrem. Eles levam surras extraordinárias, são massacrados, arrebentados até dizer chega, reduzidos a patê... mas NÃO morrem. Recuperam-se em alguma caverna oculta, templo isolado ou quarto de hospital e logo estão de volta, prontos para outra!

Você deve seguir o Código de Honra dos Defensores de Tóquio, não importa quão idiota ou ilógico isso possa parecer. Debulhar monstros, proteger os inocentes, impedir que Tóquio seja (muito) devastada... estas são suas maiores metas! Você se apresenta formalmente para todos os vilões, gritando seu nome em voz alta, em vez de atacar pelas costas ou de surpresa. Você prefere um imenso e desajeitado robô gigante a um bom e decisivo tiro de canhão. Não, um Defensor de Tóquio não é muito inteligente...

Ah, mas ser um Defensor tem seu lado divertido! Você é um super-herói com poderes únicos: pode usar espadas, bazucas e até robôs gigantes que ficam guardados em parte alguma; pode levar uma tremenda surra e perder uns duzentos litros de sangue, para logo recuperar-se milagrosamente e ainda aplicar umas bordoadas no vilão; pode derrubar metade do Japão durante lutas com monstros gigantes, ainda assim sendo aclamado como herói; e pode ter uma namorada gostosa com olhões enormes e cabelos coloridos...

Toon Defensores?!

O retorno às origens de **DdT** havia sido planejado de outra forma. O leitor mais atento vai notar que alguns pontos do livro podem lembrar **Toon: O RPG no Mundo dos Desenhos Animados**, escrito por Greg Costikyan e publicado no Brasil pela Devir Livraria. Não é coincidência.

Toon é um jogo baseado nos "cartoons", desenhos animados norte-americanos da década de 50 (Pernalonga, Gaguinho, Pica-Pau, Zé Colmeia, Dom Pixote...). Sua mecânica e regras seguiam a "lógica" desses desenhos: animais falantes de chapéu e gravata, bigornas caindo, charutos explosivos, sujeitos distraídos andando no ar ao atravessar abismos... **Toon** é um clássico do RPG e, com certeza, um dos jogos mais divertidos de todos os tempos.

Originalmente, **DdT** foi escrito como um suplemento para **Toon**. Deveria se chamar **Toon: Defensores de Tóquio**, e havia bons motivos para se fazer algo assim. Se o cartoon norte-americano tem suas próprias leis naturais, o mesmo vale para o anime.

O lançamento de **Toon:DdT** chegou a ser anunciado na revista DRAGÃO BRASIL em meados de 96, quando o livro havia sido concluído. Infelizmente, desentendimentos entre o autor e os licenciantes brasileiros de **Toon** levaram ao cancelamento de sua publicação pela Devir como um suplemento autorizado. Mas ainda era possível alterar o sistema de regras e concluir **Defensores de Tóquio** como um jogo completo. E assim foi feito.

Portanto, o novo **DdT** NÃO É compatível com **Toon**. Pode existir semelhanças na estrutura e mecânica de jogo, mas ela é agora puramente baseada nas regras de **3D&T** — com as mudanças necessárias para um clima mais satírico.

DdT deve chegar às bancas de todo o Brasil logo no início de 2001. Serão 80 páginas, com texto de Marcelo Cassaro e ilustrações inéditas de Eduardo "Victory" Francisco.

J.D.NUNES

Humar

Hobgoblins e outros monstros

nóides

Existe em Arton uma grande variedade de humanóides monstruosos, caricaturas selvagens e bestiais dos seres humanos. Embora mais fortes e resistentes, tais bestas nunca conseguiram sobrepujar raças mais civilizadas como os humanos, elfos e anões. Pelo menos, não até agora...

Nos últimos tempos os goblinóides estão inspirando respeito — e principamente temor — entre as outras raças de Arton. A destruição do reino élfico de Lenórienn e a formação da Aliança Negra podem ter sido apenas o inicio da ascensão deste povo maligno...

Tecnicamente, entre todos os humanóides monstruosos, apenas três raças são classificadas como goblinóides: goblins, hobgoblins e bugbears.

Goblins

Os goblins são uma raça humanóide de pequena estatura (cerca de 1m). Sua pele tem cor de terra, seus olhos são muito vermelhos e brilham na escuridão. Vivem no sub-solo e enxergam no escuro, como os anões e elfos.

Ao contrário de outros goblinóides, goblins podem ser encontrados não apenas em Lamnor, mas em praticamente qualquer ponto de Arton. Quase ninguém confia neles, mas podem ser contratados para trabalhar por preço baixo.

Em Arton-sul, grandes grupos de goblins costumam estar sob o comando de um líder ou mesmo um rei, que cavalga uma grande loba-das-cavernas.

Hobgoblins

São aparentados aos goblins, mas maiores (do tamanho de um ser humano), mais fortes e mais cruéis, incapazes de viver entre os humanos como fazem os goblins. Costumam viver em grandes tribos nos subterrâneos, e mostram um nível tecnológico superior às outras raças goblinóides. Depois de massacrar seus inimigos elfos, os hobgoblins e suas máquinas de guerra agora fazem parte da Aliança Negra — mas eles também podem ser encontrados em pequenos bandos salteadores no território do Reinado.

Bugbears

São também conhecidos como goblins gigantes, porque trata-se simplesmente de goblins enormes medindo 2,70m de altura, extremamente peludos. Apesar de seu andar desajeitado, eles conseguem se mover em grande silêncio e atacar de surpresa. São mais raros no Reinado, mas ainda é possível encontrá-los por aqui.

O próprio general Thwor Ironfist, comandante da Aliança Negra, é também um bugbear — mas excepcionalmente maior e mais forte que a média.

Ogres

Também conhecidos como ogros, são humanóides enormes e terríveis, medindo entre 2,5 e 3m de altura. A maior parte deles são ainda maiores e mais fortes que os

3D&T e Tormenta

Arton, o mundo de HOLY AVENGER, é também o cenário de fantasia medieval oficial da DRAGÃO BRASIL para jogos de RPG.

Para jogar, você vai precisar de dois livros: o **Manual 3D&T**, módulo básico do jogo **3D&T • Defensores de Tóquio 3ª Edição**, oferecido como brinde com a revista DRAGÃO BRASIL #60; e o livro básico Tormenta, que explica tudo sobre o mundo de Arton. Existe também a revista bimestral TORMENTA, com material para outros jogos de RPG.

O livro básico de **Tormenta**, o **Manual 3D&T** e números atrasados de DRAGÃO BRASIL, HOLY AVENGER e TORMENTA podem ser adquiridos em bancas de jornais, livrarias de RPG ou por pedido diretamente à Trama Editorial, pelos fones (11) 3849-2266 ou 3849-1159.

Humanóides em Números

Soldado Goblin: F0, H1, R1, A0, PdF0-1

Subchefe/Chefe Goblin: F0, H1, R1, A1, PdF0-3

Xamã Goblin: F0, H0, R1, A0, PdF0, Clericato, Água 1-2, Terra 1-2, Trevas 1-2

Cavaleiro Goblin: F0, H1, R1, A0, PdF0, Animais (apenas lobos), Aliado ou Parceiro (loba-das-cavernas)

Soldado Hobgoblin: F2, H1-2, R2, A1-3, PdF0

Arqueiro Hobgoblin: F1, H2, R1-2, A1-3, PdF1-3, Tiro Múltiplo

Sargento/Capitão Hobgoblin: F1-3, H2-3, R2-3, A2-3, PdF1-3

Xamã Hobgoblin: F1, H2, R1-2, A1-3, PdF1-3, Clericato, Água 1-2, Fogo 0-1, Terra 1-3, Trevas 1-2

Soldado Bugbear: F2-3, H2, R3, A1-2, PdF0

Capitão Bugbear: F3-4, H3, R4, A2-3, PdF1-3

Xamã Bugbear: F2, H2-3, R3, A2-3, PdF0, Clericato, Ar 1, Água 1-2, Fogo 1, Terra 1-3, Trevas 1-2

Soldado Ogre: F3-4, H1-3, R3-4, A1-2, PdF1-2, Má Fama, Modelo Especial, Monstruoso, Inculto

Chefe Ogre: F4-5, H2-3, R4-5, A1-2, PdF1-2, Má Fama, Modelo Especial, Monstruoso, Inculto

Mineiro/Capataz Orc: F1-3, H1-2, R1-3, A0-2, PdF0-1

goblins gigantes — e só não são mais perigosos que eles porque são mais estúpidos!

Ogres são extremamente primitivos e brutais. Vestem peles de animais como se fossem roupas, vivem em cavernas e preferem usar clavas como armas. Não sabem praticar qualquer forma de agricultura, artesanato ou criação de animais — só conseguem comida e itens através de caça e pilhagem. Carnívoros, costumam capturar e matar seres humanos e semi-humanos.

Por todos esses motivos, é muito fácil contratar ogres como guardas, soldados e mercenários; para ter sua lealdade basta oferecer boa comida, armas, armaduras e oportunidades de combate. Chega a ser raro encontrar um vilão ou lorde maligno que não tenha pelo menos um punhado de ogres a seu serviço. Estes monstros enchem as fileiras da Aliança Negra. São também uma atração popular em combates de arena.

Embora seja incomum, um ogre pode fazer parte de um grupo de aventureiros; livre da influência de outros da mesma raça, ele será capaz de moderar seu comportamento e perceber os benefícios de fazer parte de uma equipe com habilidades que ele não tem. Infelizmente, ogres sempre serão temidos e tratados com desconfiança em todos os pontos do Reinado, mesmo quando acompanhados por heróis respeitáveis.

Personagens jogadores podem comprar Ogre como uma Vantagem Única (**Manual 3D&T**, pág. 32). Ogres têm F+3, R+3 (até um máximo de F5 e R5), Má Fama, Modelo Especial (são quase gigantes!), Monstruoso, Inculto. O custo total da Vantagem é 3 pontos.

Orcs

Um orc (ou orco, como também pode ser conhecido) é uma criatura horrenda, semelhante a uma combinação de homem e animal. Eles variam amplamente em aparência, porque costumam cruzar com muitas outras criaturas, mas quase todos têm pele verde-acinzentada, orelhas pontudas, olhos vermelhos, presas inferiores afiadas e focinhos em vez de nariz.

Orcs são onívoros (comem carne e vegetais) e de hábitos noturnos, preferindo viver no sub-solo e vagar à noite. Costumam temer qualquer coisa maior e mais forte que eles, mas seus líderes podem forçá-los a lutar por intimidação. Organizam-se em tribos. Têm sua própria linguagem, derivada do élfico e humano, e podem aprender outras línguas — mas não conhecem a escrita.

Por seus hábitos subterrâneos, em muitos lugares os orcs costumam ser inimigos tradicionais dos anões — com quem disputam território. Eles têm as mesmas capacidades de enxergar no escuro e os mesmos talentos como mineiros e ferreiros. Apesar disso, orcs também estão em guerra constante com humanos, elfos e até outras tribos orcs. Eles valorizam a conquista de novos territórios acima de todas as coisas.

Orcs costumam ser mais comuns em certas regiões remotas de Arton, como as Montanhas Sanguinárias, mas eles também existem em Lamnor — e muitos agora fazem parte das tropas da Aliança Negra, no papel de mineiros: eles abastecem as tropas com metal para armas.

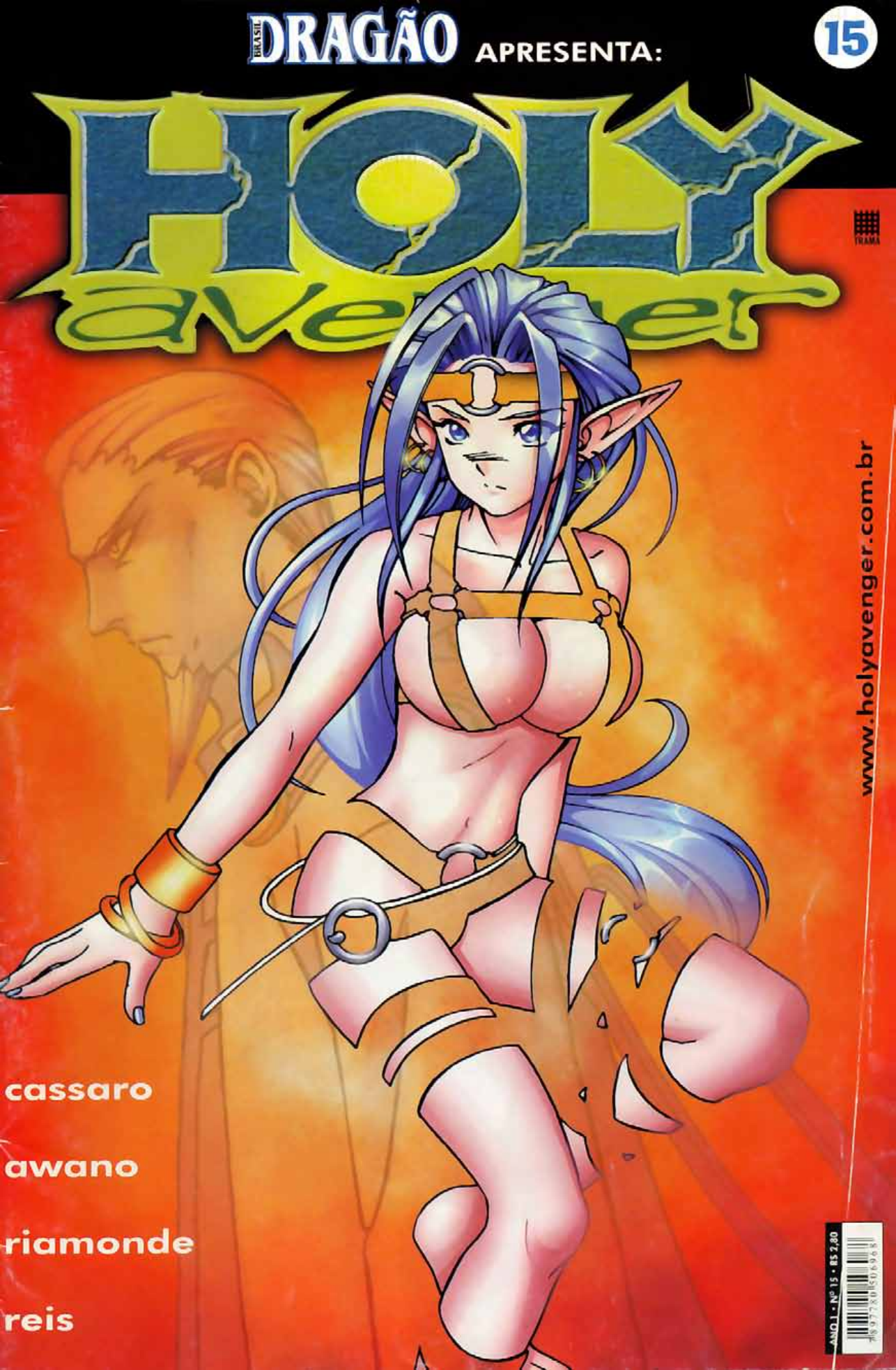
Embora isso seja raro, algumas vezes acontece de uma tribo orc estabelecer relações pacíficas com humanos — como parceiros comerciais ou aliados de guerra. Esse tipo de relação é bastante instável e delicada, mas favorece o surgimento de meio-orcs. Um meio-orc nasce do cruzamento de um orc com outra criatura humanóide. Isso quase sempre acontece entre orcs e humanos, goblins e hobgoblins.

Personagens jogadores podem comprar Meio-Orc como uma Desvantagem Única de -1 ponto (**Manual 3D&T**, pág. 32). Meio-orcs têm F+1 (até um máximo de F5), Infravisão (de Sentidos Especiais) e Má Fama. Eles nunca podem comprar Genialidade ou Memória Expandida.

DRAGÃO BRASIL APRESENTA:

15

HOLY avenger



www.holyavenger.com.br

cassaro

awano

riamonde

reis

ANO I • Nº 15 • R$ 2,80

O Elenco

Lisandra
Criada em uma ilha pré-histórica, tem o incrível poder de fazer brotar do chão armas e armaduras mágicas.

Sandro
Malsucedido como ladrão por ser honesto, tem o incrível poder de derreter corações com sua "carinha de anjo".

Niele
Elfa doida e curvilínea, tem o incrível poder de fazer "BONG!" com seus peitões. Ahn, ela também faz magia.

Tork
Troglodita anão. Tem o incrível poder de exalar um fedor que enfraquece os inimigos e acaba com qualquer festa.

Vectorius
Um dos dois magos mais poderosos de Arton, e prefeito de Vectora. Tem o incrível poder de fazer sua cidade voar!

Loriane
Gladiadora meio-elfa de fama mundial. Tem o incrível poder de lotar a Arena Imperial de Valkaria.

Anne
Irmã pestinha do pirata James K. Tem o incrível poder de irritar todos que conhece (e sempre escapar com vida!)

Petra
Cozinheira, tem o incrível poder de dizimar exércitos (se fizer com que comam sua comida...)

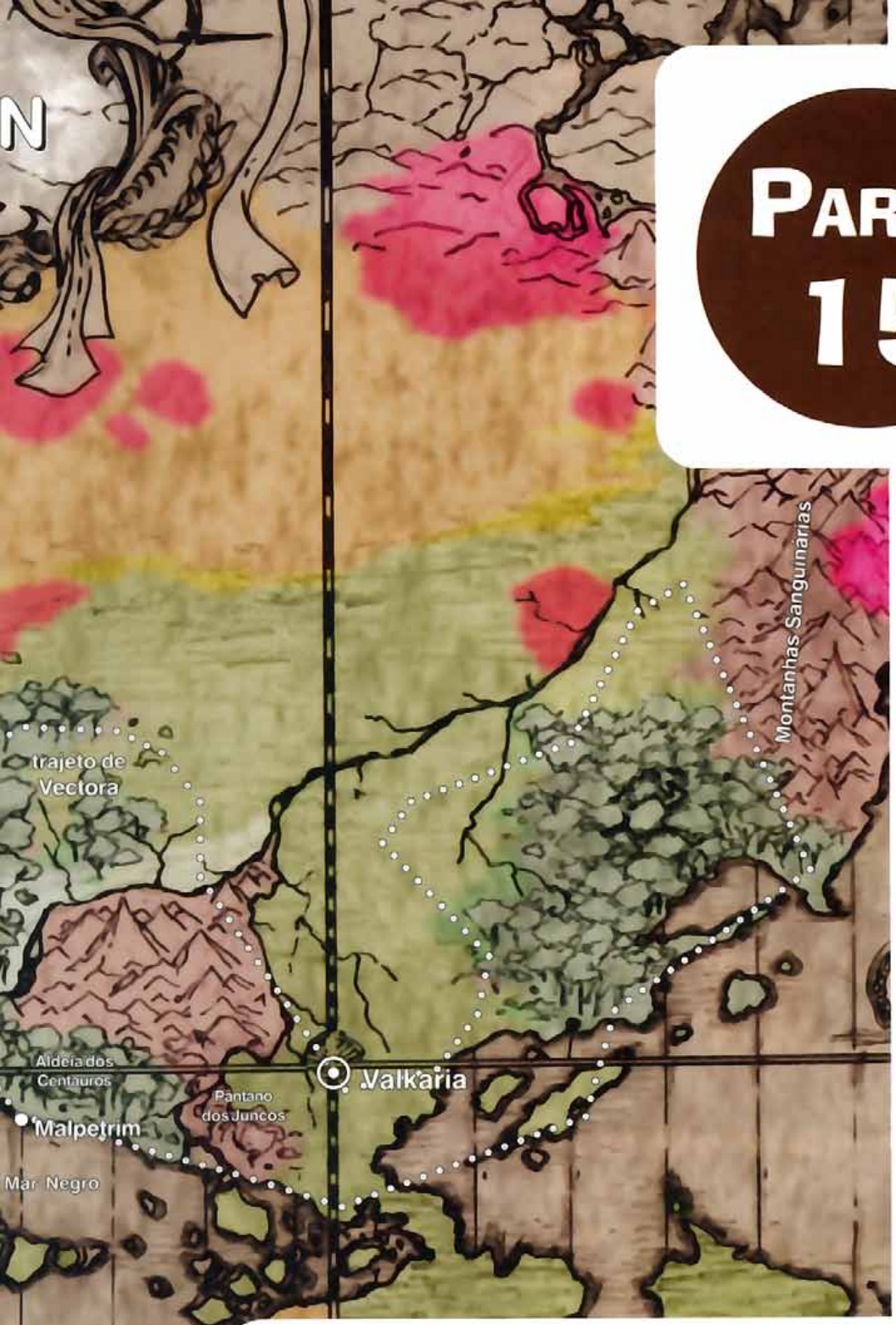
Até Agora...

O Paladino emerge do mar perto de Malpetrim e recebe do bardo Luigi Sortudo a notícia de que Sandro tem consigo outros Rubis da Virtude.

Na Arena Imperial, Loriane treina Sandro como gladiador para competir em um grande torneio. Sandro não vê motivo para lutar, até descobrir que o primeiro prêmio é um dos Rubis.

Em Malpetrim, Tork se recobra totalmente dos ferimentos que sofreu na luta com Deenar, bem a tempo de salvar Petra de três assaltantes hobgoblins. Com sua armadura e machado aperfeiçoados, Tork faz os inimigos em pedaços — o que, infelizmente, apavora Petra. Ressentido, Tork apanha com Vladislav um Rubi da Virtude e segue seu caminho.

Em Vectora, após escapar sem muita dificuldade do calabouço de Vectorius, Niele encontra Lisandra presa e sendo torturada pelo sinistro arquimago...



Parte 15

Batalha dos Arquimagos

HOLY avenger

Criação
MARCELO CASSARO
ROGERIO SALADINO
J.M.TREVISAN

Roteiro
MARCELO CASSARO

Desenho e Arte-Final
ERICA AWANO

Cores
RICARDO RIAMONDE

Capa
ERICA AWANO &
RODRIGO REIS

Bravado, Capitão Jim K. e Anne criados por
ERICA AWANO

DIRETOR
Ruy Pereira

EDITOR
Marcelo Cassaro

PRODUTOR GRÁFICO
Roberto Avelino

CONTATO
Lourdes Maurício

SCANNER
Edilson Gedo • Wagner F. Nunes

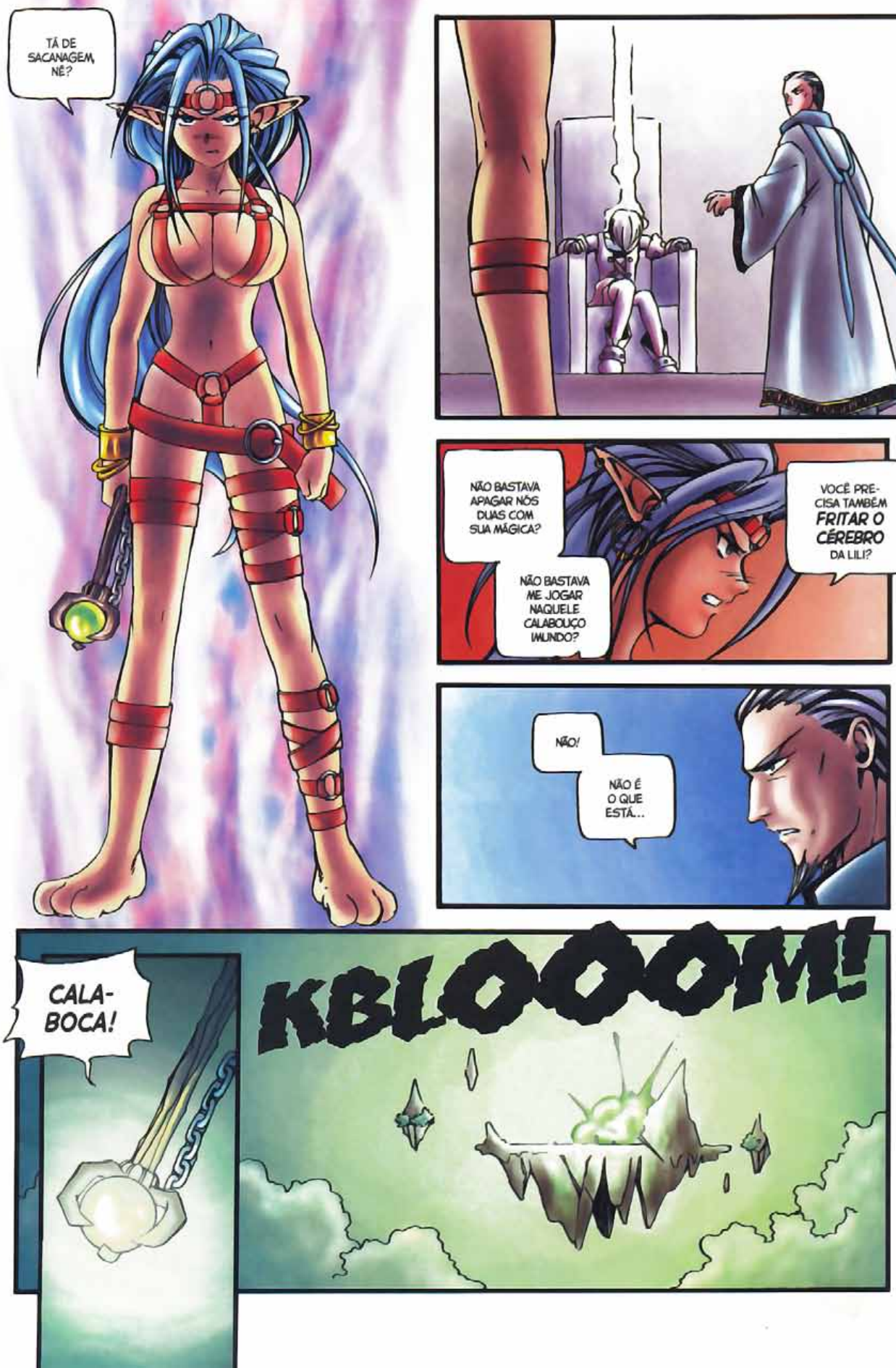
DIAGRAMAÇÃO
Dawis Roos • Márcia Braga

HOLY AVENGER é uma publicação mensal da Trama Editorial Ltda.

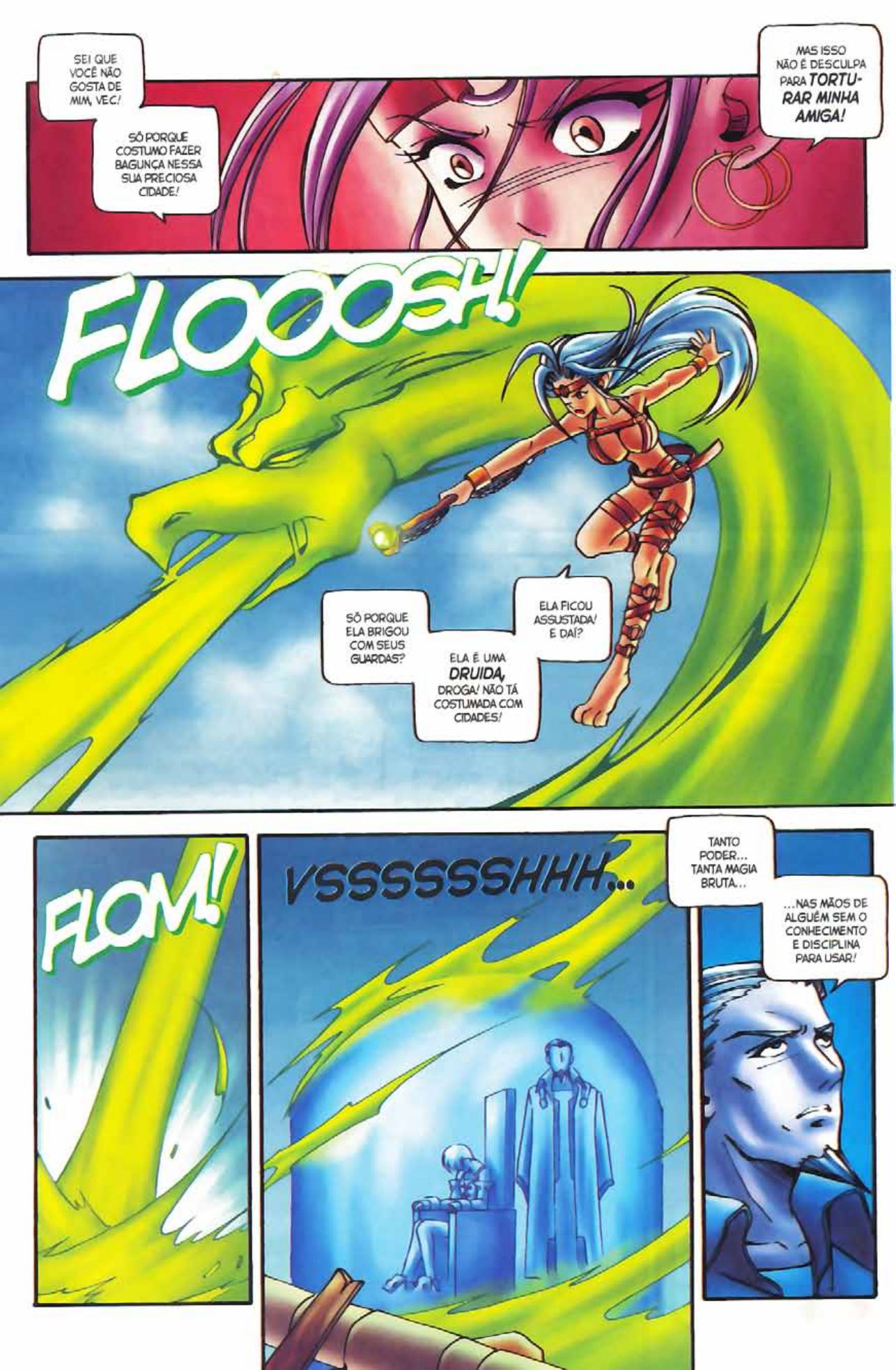
Administração, redação, assinaturas e publicidade:
R. Comendador Miguel Calfat, 421, 04537-081,
SP/SP. Telefax (011) 3849-2266. dragaobrasil@uol.com.br

Distribuição exclusiva para todo o Brasil: Fernando Chinaglia S/A.

Impressão e acabamento: LENE Gráfica & Editora

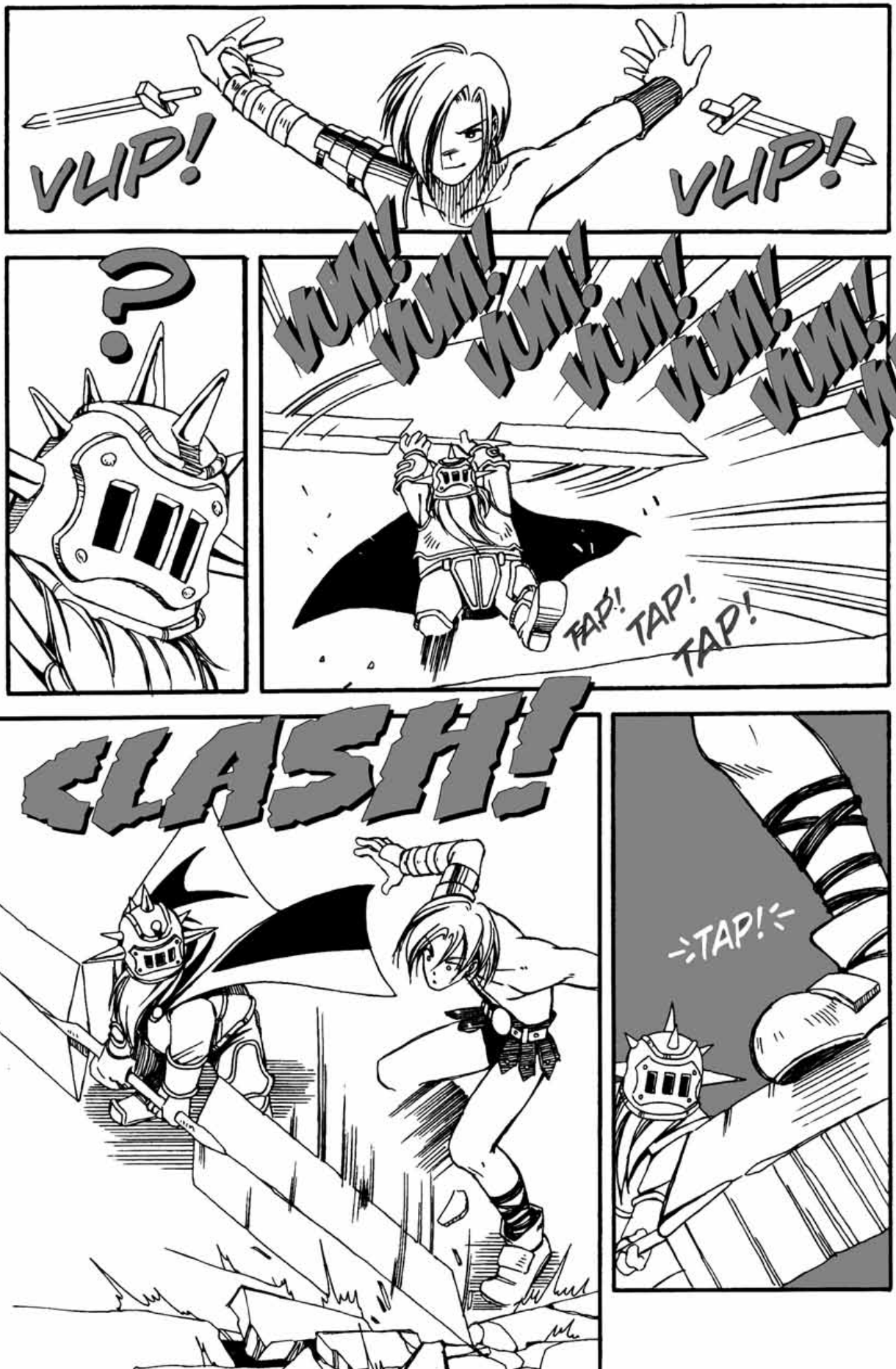

TÁ DE SACANAGEM, NÉ?
NÃO BASTAVA APAGAR NÓS DUAS COM SUA MÁGICA?
NÃO BASTAVA ME JOGAR NAQUELE CALABOUÇO IMUNDO?
VOCÊ PRECISA TAMBÉM FRITAR O CÉREBRO DA LILI?
NÃO!
NÃO É O QUE ESTÁ...
CALA-BOCA!
KBLOOOM!

MOERU, MOERU!
RRRAAAMMM
"QUEIME, QUEIME!" EM UM ANTIGO DIALETO ÉLFICO...


SEI QUE VOCÊ NÃO GOSTA DE MIM, VEC!
SÓ PORQUE COSTUMO FAZER BAGUNÇA NESSA SUA PRECIOSA CIDADE!
MAS ISSO NÃO É DESCULPA PARA TORTURAR MINHA AMIGA!
FLOOSH!
SÓ PORQUE ELA BRIGOU COM SEUS GUARDAS?
ELA FICOU ASSUSTADA! E DAÍ?
ELA É UMA DRUIDA, DROGA! NÃO TÁ COSTUMADA COM CIDADES!
FLOM!
VSSSSSSHHH...
TANTO PODER... TANTA MAGIA BRUTA...
...NAS MÃOS DE ALGUÉM SEM O CONHECIMENTO E DISCIPLINA PARA USAR!

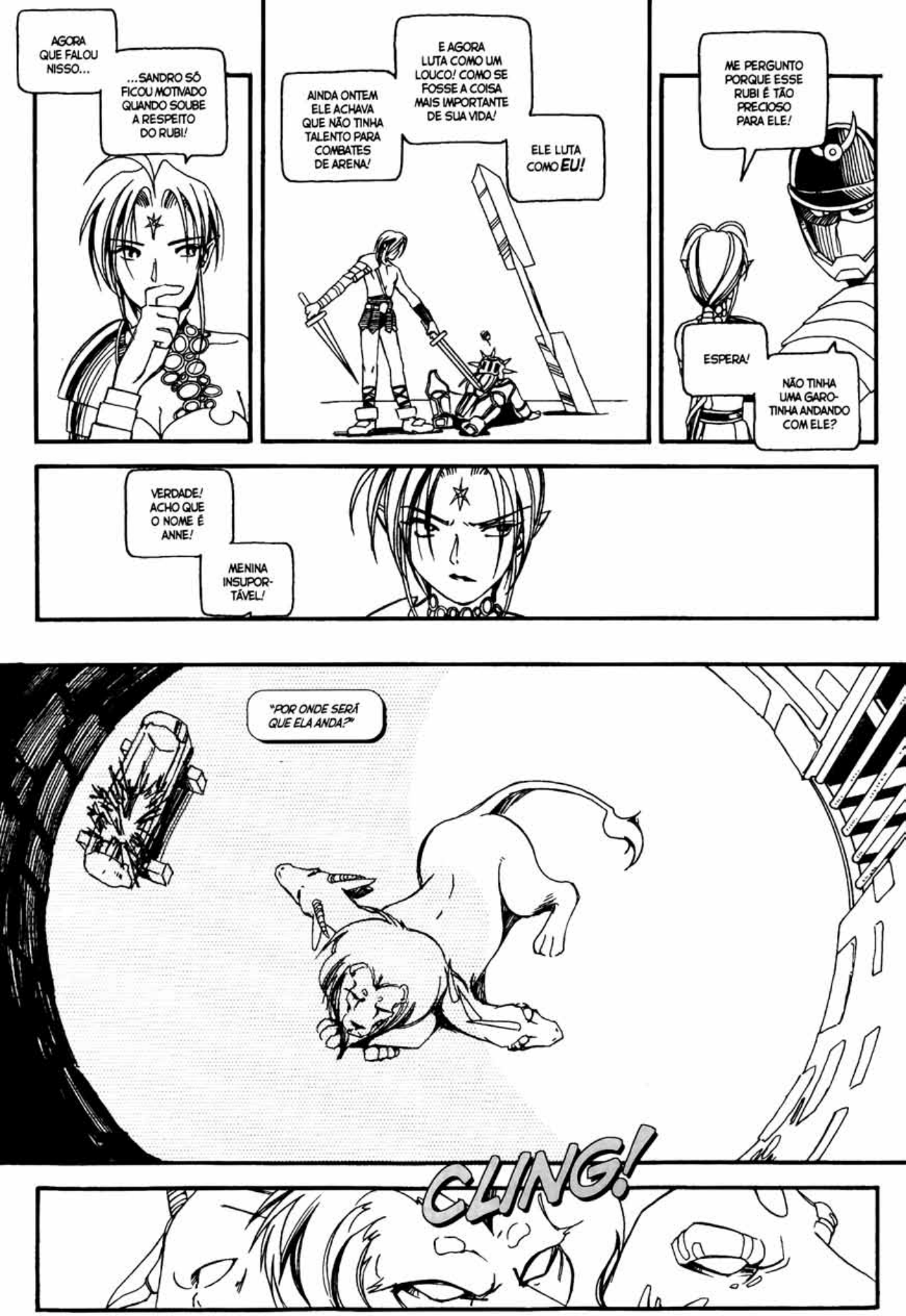
E AINDA DIZEM QUE A DEUSA DA MAGIA É SÁBIA!
LAMENTÁVEL!
whom!
kraaaa!
kraaaaa!
kraaaaa
GÁRGULAS, VEC? TENHA DÓ!
QUE MAU GOSTO!
PLIM!
POR ISSO DIZEM POR AÍ QUE VOCÊ É BRUXO, DEMÔNIO...
frrreeeeeeeeeee!
PERDI A PACIÊNCIA, VEC! DEIXA MINHA AMIGA EM PAZ...
...OU DERRUBO ESSA PORCARIA DE CIDADE NA SUA CABEÇA!
DEIXÁ-LA EM PAZ?
ELA NÃO ESTÁ EM PAZ!
VOCÊ JÁ DEVERIA TER NOTADO, NIELE!
?!

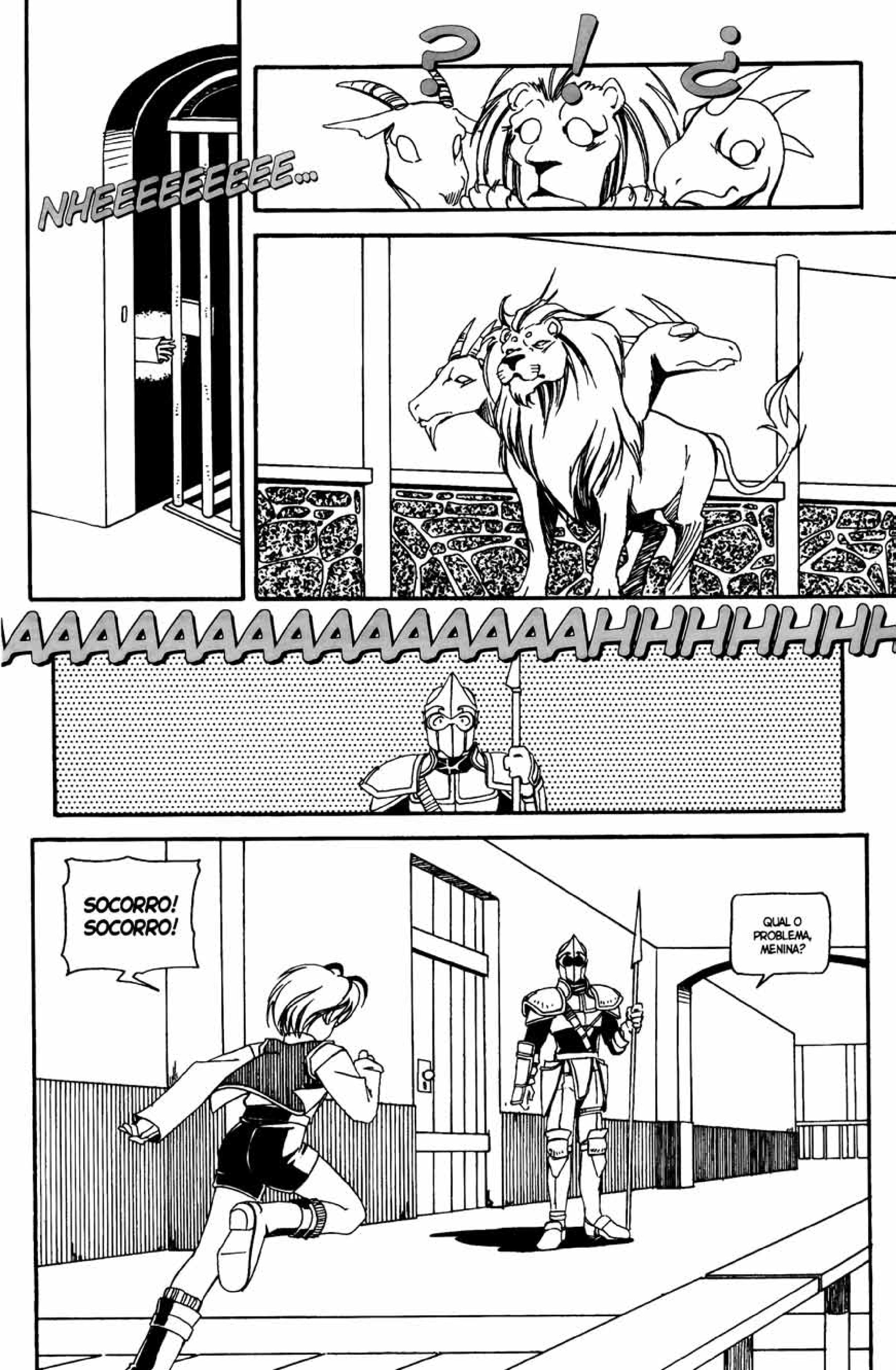
VUM!
VUM!
VUM!
VUM!
VUM!
VUM!
CLANG!

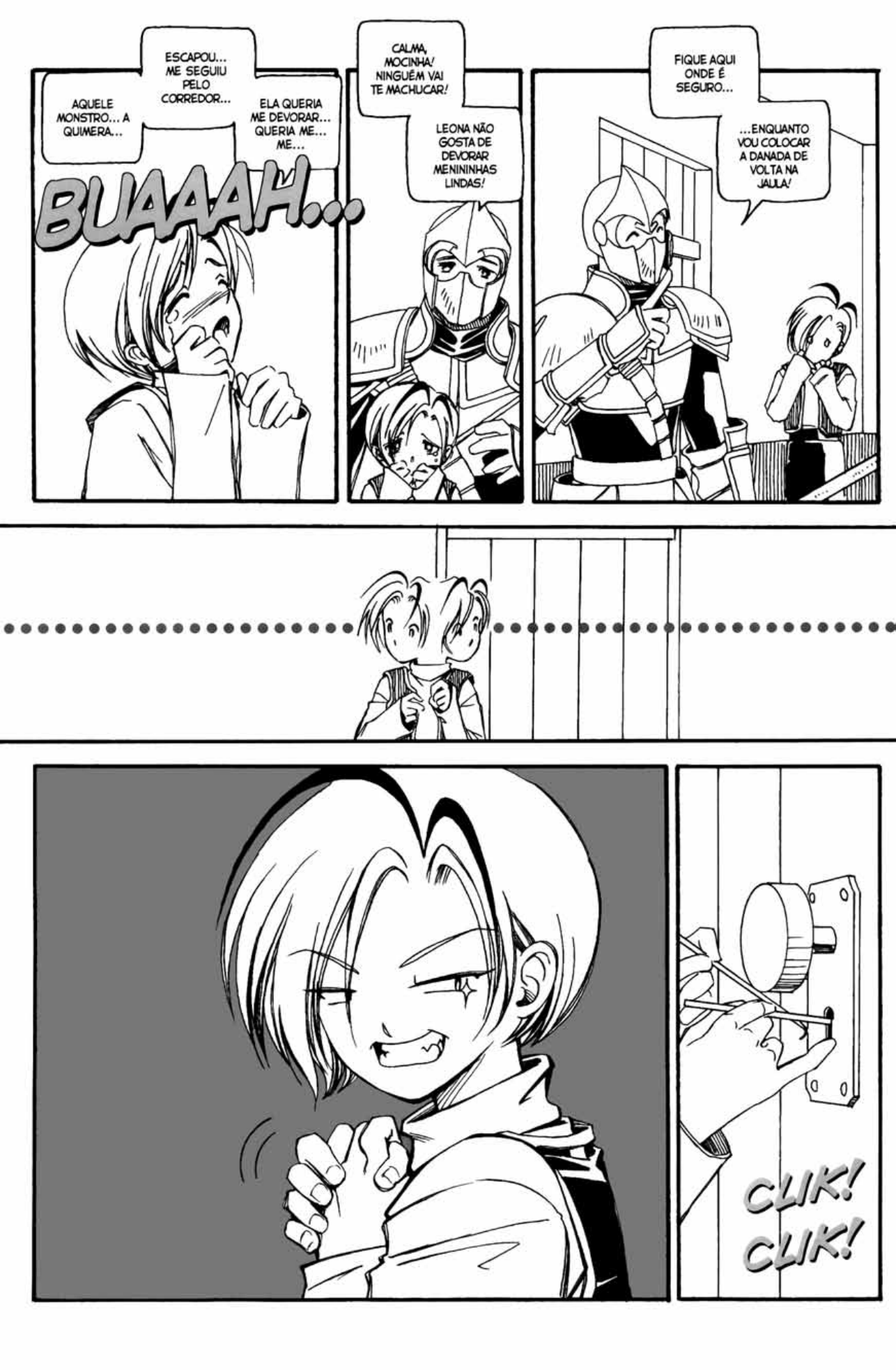

VLIP!
VLIP!
?
VUM!
VUM!
VUM!
VUM!
VUM!
VUM!
TAP!
TAP!
TAP!
CLASH!
TAP!

VUM!
FIP!
YES!

SEMPRE AVISEI DEVITORIM SOBRE ISSO!
AGORA NÃO TEM COMO AJEITAR O ELMO!
ELE PRECISA DAS DUAS MÃOS PARA MANEJAR AQUELA ESPADA ENORME!
AQUELE CARINHA FOI ESPERTO AO NOTAR!
QUEM É ELE, LORIANE?
CHAMA-SE SANDRO!
PARECE QUE ELE GOSTA DE PENSAR EM SI MESMO COMO UM LADRÃO...
...MAS NA VERDADE É UM LUTADOR MAGNÍFICO!
ELE NÃO TEM DISCIPLINA! NÃO SABE SEGUIR REGRAS OU ROTEIROS...
...MAS É EXTRAORDINÁRIO EM IMPROVISO!
NUNCA USA A MESMA TÉCNICA DUAS VEZES!
VOCÊ PRECISAVA TER VISTO QUANDO TREINAMOS, HARAMAKI!
ME DESCUIDEI UM INSTANTE E ELE ME DESARMOU!
HÁ QUANTO TEMPO ISSO NÃO ME ACONTECIA?
CINCO ANOS? DEZ?
É MELHOR QUE ELE SEJA BOM MESMO, PORQUE NÃO VOU PEGAR LEVE!
NÃO QUANDO O PRIMEIRO PRÊMIO DO TORNEIO É UM RUBI DA VIRTUDE!


AGORA QUE FALOU NISSO...
...SANDRO SÓ FICOU MOTIVADO QUANDO SOUBE A RESPEITO DO RUBI!
AINDA ONTEM ELE ACHAVA QUE NÃO TINHA TALENTO PARA COMBATES DE ARENA!
E AGORA LUTA COMO UM LOUCO! COMO SE FOSSE A COISA MAIS IMPORTANTE DE SUA VIDA!
ELE LUTA COMO EU!
ME PERGUNTO PORQUE ESSE RUBI É TÃO PRECIOSO PARA ELE!
ESPERA!
NÃO TINHA UMA GAROTINHA ANDANDO COM ELE?
VERDADE! ACHO QUE O NOME É ANNE!
MENINA INSUPORTÁVEL!
"POR ONDE SERÁ QUE ELA ANDA?"
CLING!


NHEEEEEEEEEE...
? ! ¿
AAAAAAAAAAAAAAAAAHHHHHHHH
SOCORRO! SOCORRO!
QUAL O PROBLEMA, MENINA?


AQUELE MONSTRO... A QUIMERA...
ESCAPOU... ME SEGUIU PELO CORREDOR...
ELA QUERIA ME DEVORAR... QUERIA ME... ME...
BUAAAH...
CALMA, MOCINHA! NINGUÉM VAI TE MACHUCAR!
LEONA NÃO GOSTA DE DEVORAR MENININHAS LINDAS!
FIQUE AQUI ONDE É SEGURO...
...ENQUANTO VOU COLOCAR A DANADA DE VOLTA NA JAULA!
CLIK! CLIK!

NHEEEEEEEEE...

SANDRO PODE ATÉ SER UM BOM LUTADOR!
AFINAL, ELE VENCEU MEU IRMÃOZINHO!

MAS TAMBÉM É UM TANTO *TAPADO!*
DUVIDO QUE CONSIGA CHEGAR À FINAL DO TORNEIO!

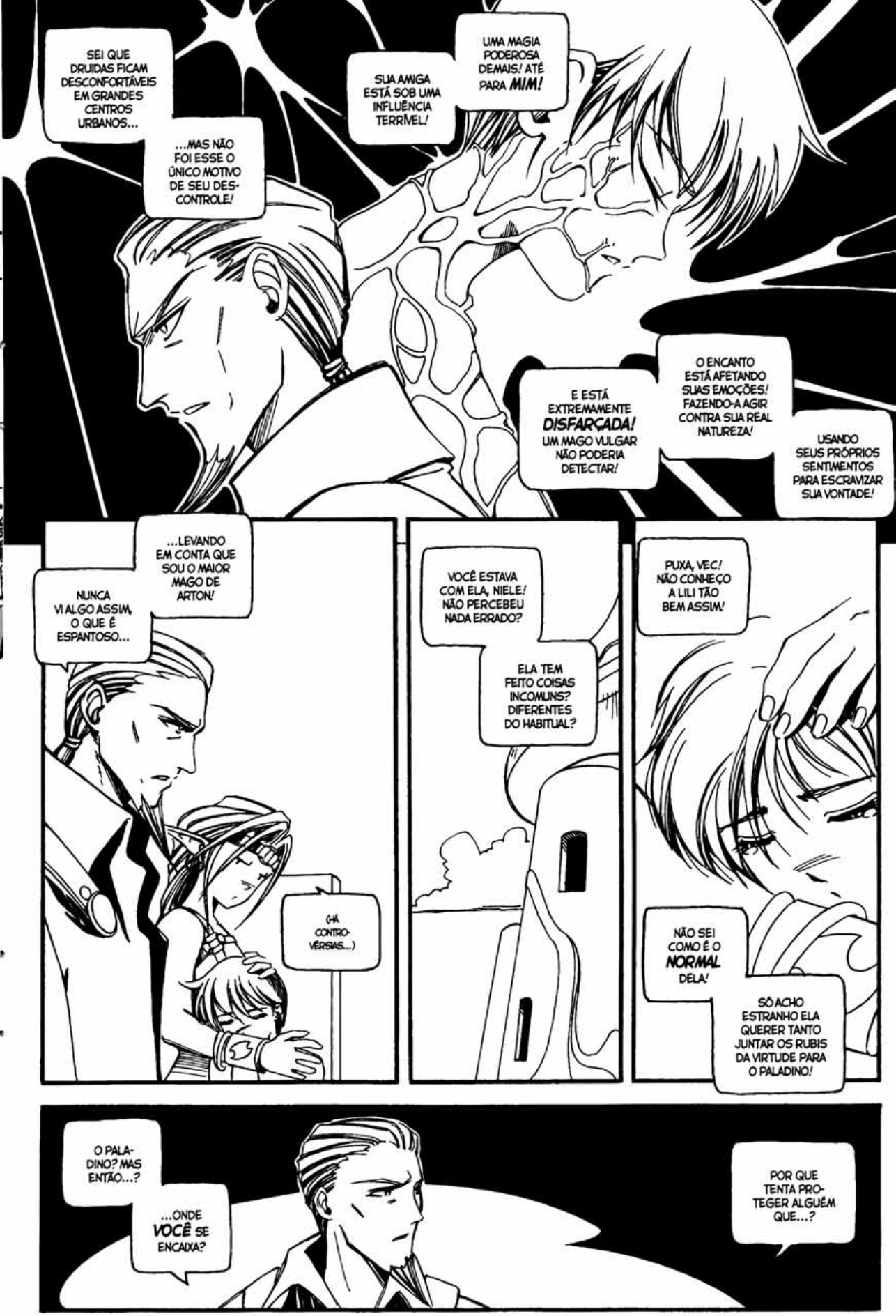
ELE FOI LEGAL COMIGO!
ME SALVOU DO MINOTAURO!

ENTÃO, JÁ QUE PRECISA TANTO DO RUBI...
...É MELHOR GARANTIR QUE CONSIGA MESMO *SEM* VENCER!

COITADO!
E ELE PENSA QUE É UM LADRÃO *DE VERDADE!*

ENTÃO?
TRÉGUA?
PFF...
PFF...
PFF...
PFF...

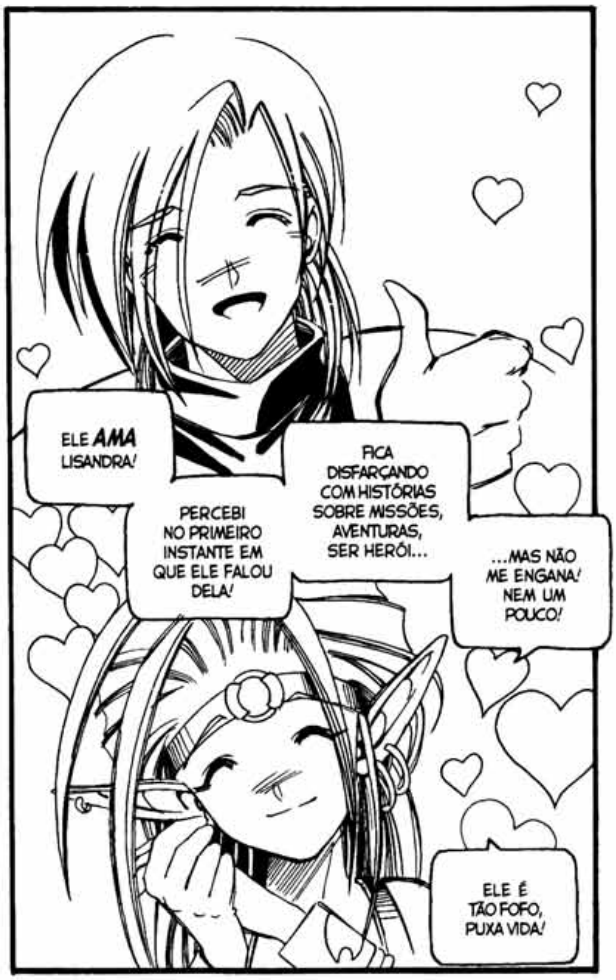
POR QUE, VECTORIUS?
POR QUE ESTAVA MACHUCANDO LISANDRA?
POR QUÊ?
GOSTARIA QUE TIVESSE PERGUNTADO ANTES!
POSSO RECONSTRUIR MEU PALÁCIO ENQUANTO FALAMOS?
NNNNNN
SE VOCÊ FOSSE UMA MAGA VERDADEIRA...
...SE TIVESSE ALGUM CONHECIMENTO MÍNIMO SOBRE MAGIA...
...TERIA NOTADO QUE EU NÃO ESTAVA TORTURANDO SUA AMIGA!
ESTAVA TENTANDO AJUDÁ-LA!
TENTANDO CANCELAR O ENCANTAMENTO QUE ELA TRAZ CONSIGO!
ENCANTO? LILI ESTÁ SOB ENCANTO?
MAS EU NÃO FIZ...
EU SEI QUE NÃO!
VOCÊ NÃO TERIA SIDO CAPAZ!


SEI QUE DRUIDAS FICAM DESCONFORTÁVEIS EM GRANDES CENTROS URBANOS...
...MAS NÃO FOI ESSE O ÚNICO MOTIVO DE SEU DESCONTROLE!
SUA AMIGA ESTÁ SOB UMA INFLUÊNCIA TERRÍVEL!
UMA MAGIA PODEROSA DEMAIS! ATÉ PARA MIM!
E ESTÁ EXTREMAMENTE DISFARÇADA! UM MAGO VULGAR NÃO PODERIA DETECTAR!
O ENCANTO ESTÁ AFETANDO SUAS EMOÇÕES! FAZENDO-A AGIR CONTRA SUA REAL NATUREZA!
USANDO SEUS PRÓPRIOS SENTIMENTOS PARA ESCRAVIZAR SUA VONTADE!
NUNCA VI ALGO ASSIM, O QUE É ESPANTOSO...
...LEVANDO EM CONTA QUE SOU O MAIOR MAGO DE ARTON!
(HÁ CONTROVÉRSIAS...)
VOCÊ ESTAVA COM ELA, NIELE! NÃO PERCEBEU NADA ERRADO?
ELA TEM FEITO COISAS INCOMUNS? DIFERENTES DO HABITUAL?
PUXA, VEC! NÃO CONHEÇO A LILI TÃO BEM ASSIM!
NÃO SEI COMO É O NORMAL DELA!
SÓ ACHO ESTRANHO ELA QUERER TANTO JUNTAR OS RUBIS DA VIRTUDE PARA O PALADINO!
O PALADINO? MAS ENTÃO...?
...ONDE VOCÊ SE ENCAIXA?
POR QUE TENTA PROTEGER ALGUÉM QUE...?

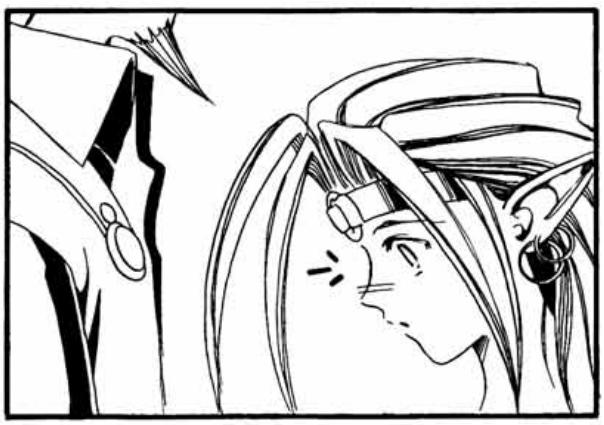
NÃO VÁ PENSAR BESTEIRA, TÁ? EU ODEIO O PALADINO!
TÔ POUCO LIGANDO SE ELE É UM GRANDE HERÓI! NÃO POSSO PERDOAR O QUE...
AH, VOCÊ SABE!
DE QUALQUER JEITO, NÃO TEM NADA A VER COM ELE!

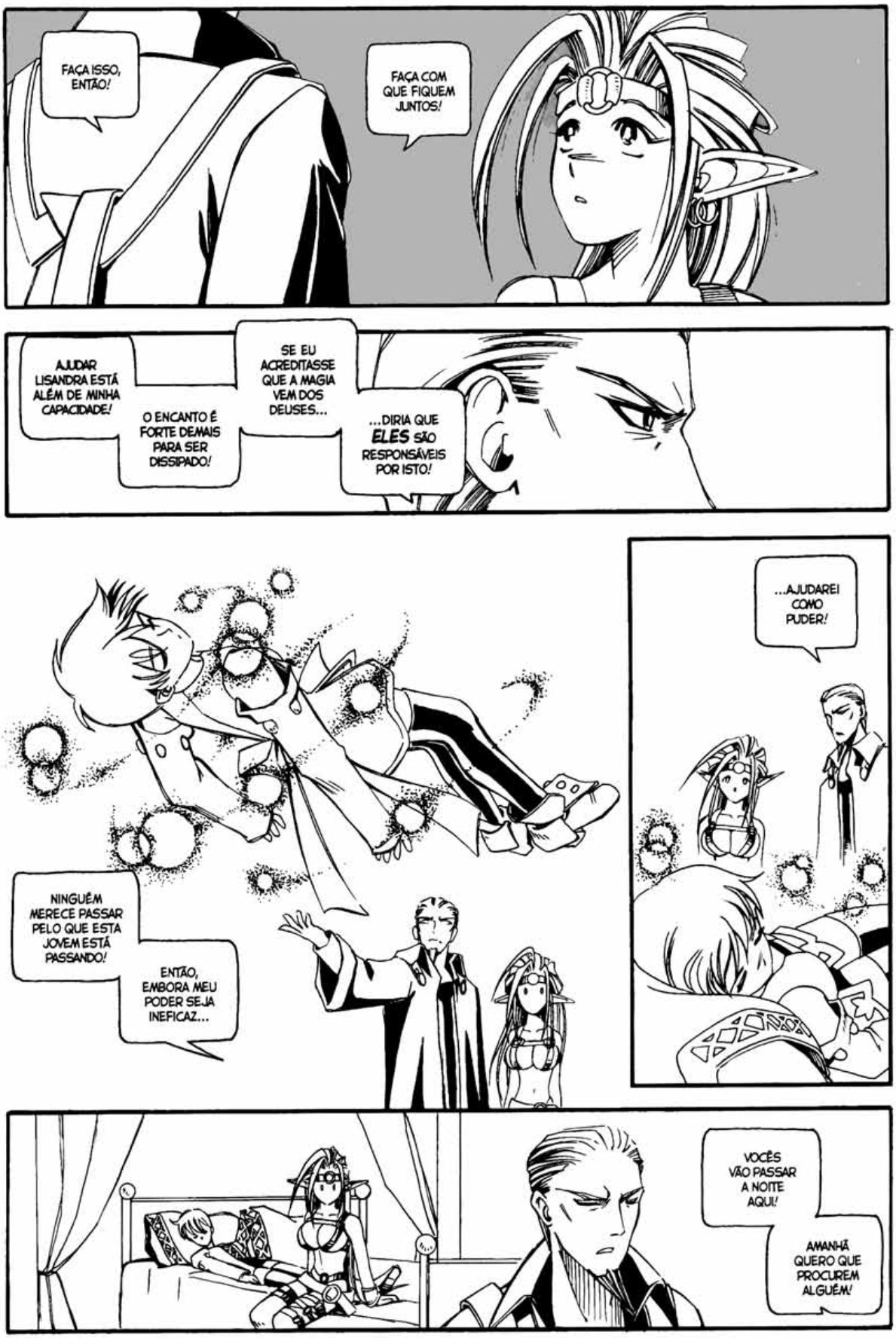
ENTENDO!
ENTÃO...?

BOM...
TEM UM CARINHA...
O SANDRINHO...


ELE AMA LISANDRA!
PERCEBI NO PRIMEIRO INSTANTE EM QUE ELE FALOU DELA!
FICA DISFARÇANDO COM HISTÓRIAS SOBRE MISSÕES, AVENTURAS, SER HERÓI...
...MAS NÃO ME ENGANA! NEM UM POUCO!
ELE É TÃO FOFO, PUXA VIDA!

EU QUERO QUE ELES FIQUEM JUNTOS, VEC!
QUERO QUE SEJAM FELIZES!
É MUITO IMPORTANTE PRA MIM!




FAÇA ISSO, ENTÃO!
FAÇA COM QUE FIQUEM JUNTOS!
AJUDAR LISANDRA ESTÁ ALÉM DE MINHA CAPACIDADE!
O ENCANTO É FORTE DEMAIS PARA SER DISSIPADO!
SE EU ACREDITASSE QUE A MAGIA VEM DOS DEUSES...
...DIRIA QUE ELES SÃO RESPONSÁVEIS POR ISTO!
NINGUÉM MERECE PASSAR PELO QUE ESTA JOVEM ESTÁ PASSANDO!
ENTÃO, EMBORA MEU PODER SEJA INEFICAZ...
...AJUDAREI COMO PUDER!
VOCÊS VÃO PASSAR A NOITE AQUI!
AMANHÃ QUERO QUE PROCUREM ALGUÉM!

VEC?
FIZ MAU JUÍZO DE VOCÊ!
NÃO É O CANALHA QUE EU IMAGINAVA!
DESCUL-PA, TÁ?
CLARO!
QUALQUER COISA PARA QUE DEIXEM DE PERTURBAR MINHA CIDADE!
ENTÃO, EU TINHA RAZÃO!

PAPAI?
INDO EMBORA TÃO CEDO?
LAMENTO, FILHINHA!
TENHO EXPERIMENTOS IMPORTANTES QUE PRECISAM DE MINHA SUPERVISÃO!
PAPAI... ONDE ESTÁ TORK?
MUITO LONGE DAQUI!
POSSO PERGUNTAR POR QUÊ?
EU QUERIA FALAR COM ELE! PEDIR DESCULPAS!
SALVOU MINHA VIDA... E FIQUEI COM MEDO DELE!
TÔ ENVERGONHADA!
NÃO FIQUE ASSIM, FILHINHA!
PARA UM TROGLODITA, TORK TEM UMA GRANDE COMPREENSÃO DO ESPÍRITO HUMANO!
ELE SABE COMO VOCÊ SE SENTE! TENHO CERTEZA!
MESMO ASSIM, EU QUERIA FALAR COM ELE!
"RECEIO QUE ISSO NÃO SEJA MAIS UMA OPÇÃO!"
"COMO JÁ MENCIONEI, TORK ESTÁ MUITO DISTANTE..."
ZZZZNNN

"...POR CORTESIA DE MINHA MAGIA DE TELEPORTE!"
ZZNNNFF...
"TORK CONSEGUIU UMA PISTA SOBRE A LOCALIZAÇÃO DE OUTRO RUBI DA VIRTUDE!"
"ELE ACREDITA QUE, SEGUINDO OS RUBIS, VAI ENCONTRAR A DRUIDA QUE OS ESTÁ PROCURANDO!"
"UM PLANO BEM INTELIGENTE, PARA UM TROGLODITA!"
"TORK É ASTUTO, DETERMINADO E UM COMBATENTE FEROZ!"
GLADIADORES
IMPERIAL DE VALKARI
"POSSO APENAS LAMENTAR POR AQUELE QUE FICAR EM SEU CAMINHO!"

A Seguir:

Amizades e Inimizades

MENSAGENS SAGRADAS

HOLY AVENGER · Caixa Postal 19113 · CEP 04505-970 · SP/SP · e-mail dragaobrasil@uol.com.br

Cordiais saudações da deusa Allihanna a todos vocês. Para aqueles que ainda não me conhecem, sou Odara, uma clériga centaura (torso de mulher, corpo de cavalo – espero que conheçam algo sobre mitologia) atualmente encarregada de responder as cartas e e-mails dos leitores de HOLY AVENGER.

E vocês não fazem idéia de como tem sido incrível levar avante esta missão. São tantos elogios, tantas palavras gentis de admiração, interesse, incentivo, carinho... isso sem falar em todos esses desenhos tão lindos!

Acho que estou me repetindo, mas preciso agradecer outra vez a todos vocês, por tudo que eu e a equipe de HA estivemos recebendo ao longo destes meses. Muitíssimo obrigada. Que Allihanna abençoe a todos.

Luiza Ângela Claro, SP/SP

Ladra Louquinha

Cara Odaretch! Atendo pelo nome de Caroline, a mais temida ladra de meu mundo (torça para que Sandro não descubra!), portadora de bem vividos 18 anos. Escrevo para externar minha admiração por você e essa magnífica revista (rasgação-de-seda-rasgação-de-seda-rasgação-de-seda).

Acho tão legal como você responde as cartas tão formalmente! Admiro seu estilo único e singular. Mas me conta, às vezes não dá vontade de soltar a franga, sacudir o esqueleto cavalal, correr pela rua feito louca varrida gritando "homeeeens, cheguei!"? Enfim, ter um ataque básico de nervos? Tá, eu entendo. Também nunca fiz isso!

Sabe, sou muito fã de anime e mangá. Comecei a me interessar por RPG há pouco tempo, e credito parte considerável desse interesse a HOLY AVENGER. Comecei a comprar porque era em estilo mangá, mas sua inspiração RPGista me apaixonou.

Confesso que hesitei um tanto em escrever. Primeiro por nunca ter escrito nada para revista alguma, e segundo por temer que não acrescentasse nada ao rol de elogios. Afinal, quantas vezes já ouviram como é impressionante a arte de Erica Awano, que acompanho desde a saudosa Animax? E quantas vezes já não disseram o quão carismáticos são os personagens de Marcelo Cassaro? Principal razão, em minha opinião, pela qual a revista continua firme e forte. Isso sem falar nos elogios à sua simpaticíssima pessoa, não é, amiguinha Odara? Não se canse não, mulé! Abane, isso sim!

E venho por último endossar o coro feminino que clama por Sandro e uns repetecos de James K. despidos dos famigerados panos que cobrem seus corpos. Ou seja, fofa, queremos os rapazes pelados! Afora isso, eu queria dizer que amo o James. Ele é tão cafa!

Por que às vezes a gente prefere os cafas, heim? E o que seria esse "K" no nome dele? Seria homenagem ao Capitão James T. Kirk? (Que também tem esse Tezinho chato, que eu só descobri o que era há pouco tempo...)

Sem mais para o momento, após soltar toda (ou quase) minha veia besteiral, despeço-me manisfestando minhas constantes saudações de estima e consideração. Beijinhos.

Carol-chan, The Thief, Natal/RN

Entendem o que eu queria dizer? Eu não trocaria a chance de ler coisas assim por nada neste nundo!

Eu agradeço, Carol-chan, por sua carta tão divertida. Não, na verdade nunca senti vontade alguma de cavalgar e gritar como você descreve. Não combina comigo. Ficamos felizes que HA esteja fazendo mais pessoas se interessarem por RPG, e também agradecemos seus elogios ao trabalho de Awano e Cassaro.

Sobre homens despidos... bem, eu dificilmente poderia opinar sobre isso. James K. talvez demore um pouco a voltar (enquanto ele puder evitar, suponho). Seu nome é realmente uma homenagem a James Tiberius Kirk — sim, eu também descobri o tal "Tezinho". Só não faço idéia do que seria um "cafa"...

Perguntinhas

Oi, amorzinhos coloridinhos da Holy! Ai Odarazinha! Tudo bem com você, querida? Bem, primeiramente peço que publiquem esta carta pelo amor de Marah! Em segundo lugar, quero elogiar o sucesso que HOLY AVENGER e aqui em Porto Alegre. Parabens! Agora vamos às duvidas:

1) De onde saiu aquela linda armadura que a TIMIDA Lisandra convoca durante seu ataque de RAIVA em Vectora? Do chão, obvio... mas por que tão grande?

2) Será que seu heroi Sandro não poderia ser mais BURRO??! Até a Anne já entendeu para que servem os Rubis da Virtude! Deve ser o amor que ele sente por Lisandra, né?

3) Por qual razão Niele sente tanto ódio pelo Paladino? Teria alguma relação com o crime dela?

4) Esta é importante: como meu amado capitão James K. vai DESCER DAQUELA ESTÁTUA?

5) Quem é filha do Paladino, citada por Coiote? (HA#13, Mensagens Sagradas)

Amanda, Porto Alegre/RS

1) Mesmo sendo eu mesma uma clériga de Allihanna, também não compreendo bem o que está havendo com Lisandra. Ela parece mais agressiva, mais violenta... e seus poderes estão refletindo esse temperamento. Como vimos nesta edição, o mago Vectorius talvez tenha descoberto a causa disso.

2) Eu peço de coração, não fale assim de Sandro. Ele está apaixonado. E pessoas apaixonadas às vezes fazem ou pensam coisas pouco inteligentes. Isso nunca aconteceu com você?

3) O Paladino parece ligado a alguma experiência muito dolorosa no passado de Niele. E sobre esse "crime", ainda tenho dificuldade em acreditar nisso.

4) Parece que James e seu navio já foram removidos da estátua de Valkaria, onde foram parar por culpa da magia de Niele.

5) É a meio-elfa Vitona, estrela da mini-serie VICTORY. Ela logo vai retornar em outra mini-serie.

Eduardo Ébano Pereira, Igapé/SP

Luiza Pape Fortes, RJ/RJ

Desculpas

1) Bem bolada a homenagem aos animes na HA#13. Mas qual serie foi citada no 2º quadro da página 19?

2) Petra não poderia ser curada por Niele, Lisandra ou até por Vladislav?

3) Após a conversa entre Nekapeth e Arsenal, e pelo comportamento estranho de Lisandra em Vectora, eu pergunto: Lisandra e Arsenal têm algum parentesco desconhecido?

Mil perdões, querida Odara, pela brincadeira das louras burras. Quis dizer apenas que Niele, às vezes, e um tanto, digamos, distraída. Juro que não tive a intenção de aborrecer você.

Leonardo de Mattos Uhlmann, fã nº1 declarado de Odara, e-mail

Fico muito agradecida, bom Leonardo. Tenho certeza de que não teve realmente a intenção de me magoar. Eu é que peço desculpas, por deixar que minha insegurança fizesse parecer o contrário.

1) Naquele quadro Lisandra e Niele se vestem como Lina Inverse e Naga, da série **Slayers**, ainda inédita no Brasil.

2) Talvez. Mas será que depois ela ainda poderia continuar perto de seu querido (mas fedido...) Tork?

3) Receio que TODOS os parentescos de Lisandra e Arsenal sejam desconhecidos. Por quê? O que está sugerindo?

Aprendiz de FEITICEIRO

Uma nova aventura-solo onde VOCÊ é o astro!

texto JD "GUIDEON" NUNES
ilustrações JAE H. WOO

Em HOLY AVENGER #7 você conheceu as aventuras-solo, um tipo especial de história em que as decisões do leitor mudam os rumos da aventura. Você também teve chance de sentir-se como um aventureiro no mundo de Arton, com a aventura-solo "O Caminho do Herói".

Naquela ocasião você era um jovem guerreiro tentando ingressar no Protetorado do Reino. Desta vez, contudo, você será um aprendiz de feiticeiro — um estudioso das artes místicas, ansioso por se tornar um grande arquimago como Talude ou Vectorius.

Seguindo seu sonho e algumas dicas obtidas em uma taverna de Malpetrim, você tornou-se pupilo do grande Eliser — um mago eremita, conhecido por seus poderes e extrema excentricidade (ou loucura, alguns afirmam). Louco ou não, Eliser é um mestre bom e justo, que aceitou guiar você através dos obscuros caminhos da magia.

Lembre-se: você não tem a força, agilidade ou resistência de um guerreiro. Sua maior habilidade é a inteligência, e também uns poucos feitiços que aprendeu a dominar nestes seis meses de treino. Com isso em um pouco de sabedoria (e alguma sorte...), você será capaz de concluir esta aventura.

Comece lendo o trecho 1.

1 Ao norte de Malpetrim, próximo a uma cadeia de montanhas, na pequena floresta conhecida como Darkwoods, existe uma torre solitária. Ela se ergue sobre as copas das árvores como um dedo esquelético feito de rochas acinzentadas, apontando para os céus de forma impassível e desafiadora. A torre é cercada por uma clareira criada magicamente pelo próprio Eliser, como "medida de segurança". Você não entendia isso muito bem... até testemunhar uma explosão no laboratório do mago, que poderia muito bem ter incendiado a mata...

Nem tudo que Eliser diz é fácil de compreender. Hoje, por exemplo, seu treinamento consiste em cortar lenha sem usar machado — apenas seu poder de controlar a magia da luz: criando uma fina lâmina brilhante acima de seus punhos, você passa boa parte da manhã rachando os troncos de madeira vermelho-escura que deram nome à floresta de Darkwood. A madeira será depositada em uma carroça, que um lenhador ou camponês vai levar como pagamento por mantimentos e pequenos serviços.

A luz que permeia entre as copas verdejantes anuncia o meio-dia. É um dia quente, com um céu sem nuvens e sol forte sobre a mata abafada. Enxugando o suor da testa com a ponta do manto e sentando-se sobre um tronco caído, você bebe água do cantil. É hora de retornar à torre — e aos tediosos testes que Eliser impõe. Exausto, você segue pela estreita trilha na mata que leva até a clareira da torre do feiticeiro. Vá para **10**.

2 E quem precisa de tochas ou lamparinas? Você é um estudioso do Caminho da Luz! Pode facilmente conjurar uma luz mágica e expulsar a escuridão. É um truque simples, que mesmo um aprendiz pode realizar sem grande dificuldade.

Você invoca a luz... apenas para se arrepender de fazê-lo.

Diante de seus olhos se revela uma cena de pesadelo. O laboratório do feiticeiro Eliser está completamente destruído. Vidros estraçalhados, mesas e estantes viradas, como se um furacão tivesse atravessado o aposento.

Você sussurra o nome da deusa Wynna, perguntando-se o que teria acontecido por ali... quando um murmúrio chama sua atenção. Vem de um dos cantos ainda tomados pelas trevas. Você aponta a luz naquela direção e encontra uma figura recolhida feito fera acuada, envolta em um familiar manto azul bordado a ouro.

"Mestre! — você exclama. — O que houve? O senhor está bem?"

Ao tentar se aproximar, você é detido por um grito do feiticeiro. Ele ordena sua parada com um gesto. Nesse instante você percebe, com horror, que Eliser tem uma garra escamosa onde deveria haver uma mão.

"Mensssagem... bilhete... ssseu quarto..." — ele sibila, com grande esforço, gesticulando para que você vá embora. *— Luzzz... dói demaisss... sssaia... depresssa..."*

Apavorado, você não consegue pensar em outra coisa além de obedecer. Quando deixa o aposento, a porta metálica se fecha com força. Você ruma apressado para seu quarto. Vá para **17**.

3 Que bobagem, você pensa! Preocupar-se com seu mestre! Eliser é um dos mais poderosos feiticeiros de Arton! Com certeza está resolvendo algum problema que não diz respeito a um mero aprendiz como você! Além do mais, ele teria se comunicado de alguma maneira se fosse necessário.

Despindo seu manto e vestindo suas roupas de dormir, você verifica se a porta está trancada, apaga a luz da lamparina na parede e vai para cama. O sono demora a vir, teimoso e inquieto, cheio de pesadelos cada vez mais reais: um homem-serpente invade seu quarto e o ataca ferozmente, abocanhando o braço que você ergueu para proteger a garganta.

A dor lancinante do veneno o faz perceber que aquilo não é um sonho! Você morre sem ao menos saber de onde aquela criatura teria surgido. Seus olhos pesam e lentamente você volta a dormir... o sono da morte. **FIM**

4 Suas experiências anteriores são suficientes para acalmar suas dúvidas. A passos firmes você abre sem muita pressa a porta dupla de carvalho que leva ao saguão de entrada da torre.

Como se protegendo o saguão de pedra iluminado por tochas e decorado com peças rústicas mas de bom gosto, entre as duas escadarias que levam aos pavimentos superiores, há um grande quadro a óleo do feiticeiro Eliser. Homem de aparência nobre, com uma longa barba branca que se funde aos cabelos, vestindo manto azul celeste ornado com inscrições místicas bordadas em fios de ouro. Seus olhos transmitem uma sensação funesta, que sempre lhe causam arrepios desde a primeira vez que você entrou no saguão.

Passando pela pintura você vai

até a cozinha, onde uma criada anã termina de preparar o almoço. O dia transcorre normalmente — exceto pela ausência de seu mestre, que não desceu para provar o pastelão de coelho com cogumelos que tanto aprecia. Ao anoitecer, a criada se despede de você e retorna para sua casa na vila próxima.

A noite cai e nem sinal do mestre. Talvez seja boa idéia dar uma olhada no laboratório para ver se está tudo bem. Mas você ainda teme incomodá-lo, talvez interrompendo algum experimento vital.

O que fazer? Ir até o laboratório dar uma espiada? Vá para **8**.

Acha melhor se recolher e preocupar-se pela manhã? Vá para **15**.

5 Seu coração está quase pulando pela boca quando você chega ao saguão de entrada. Como sempre, os olhos opressivos da grande pintura na parede observam-no se aproximar. Você examina a moldura do quadro, procurando por alguma fissura, alavanca ou botão que revele a sala secreta.

Suas buscas revelam uma peça que, pressionada, faz a grande pintura se afastar da parede — exibindo uma escadaria que você desconhecia completamente. Seria necessária uma vida para descobrir todos os segredos desta misteriosa torre, você pensa. Por outro lado, enquanto desce os degraus, você se pergunta ironicamente o quanto sua própria vida vai durar...

O trajeto é muito curto. Com uma tocha que pegou no saguão, você revista a diminuta sala com aparência de depósito — e, dentro de uma antiga caixa de metal lindamente trabalhada, encontra o que buscava: o Amuleto de Azgher, o Deus do Sol.

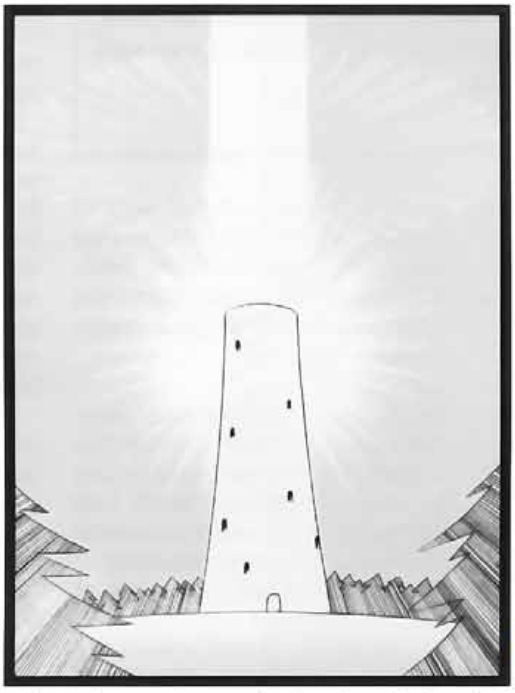
O medalhão emana uma luz tão ofuscante quanto o próprio sol. Após colocá-lo no pescoço, você se volta para a escada. Mas, antes de sair, sua tocha revela uma prateleira com dois itens que poderiam ser úteis: uma espada longa e faiscante, obviamente uma Espada Elemental da Luz; e um cetro de aparência familiar, como aqueles que seu mestre Eliser usava para "guardar" algumas magias poderosas.

Você apanha ambos e galga as escadas rapidamente. O tempo está se esgotando e seu mestre conta com você! Vá para **16**.

6 O monstro não terá chance contra a Espada Elemental, você pensa. Mas, quando tenta golpear a criatura, você entende o grande erro que cometeu.

Mesmo uma espada mágica precisa de um guerreiro para manejá-la — e você NÃO é um guerreiro! Apenas um aprendiz de feiticeiro. Após um ataque desajeitado, você é novamente arremessado contra a porta. Desta vez com força suficiente para quebrar todos os seus ossos...

A porta cede, despejando seu corpo quase sem vida fora da torre. Sua última visão revela uma luz rubra brilhando sobre a torre, anunciando a chegada de algo maligno... **FIM**



7 Você tateia às cegas à procura de uma lamparina, vela, pederneira... qualquer coisa para acabar com a escuridão!

Seus dedos passam sobre uma das bancadas do laboratório, e dolorosamente você descobre muitos vidros quebrados — um deles provoca um profundo corte em sua mão. Apertando o ferimento contra o peito, você tenta retornar para a entrada iluminada... mas um ruído o paralisa por um instante.

Algo se move.

Um vulto emerge das sombras e salta sobre você, silvando. Sem poder fazer nada, você sente as presas da criatura penetrando em sua carne — e seu veneno se espalhando pelo corpo que não mais o obedece. Seria este monstro o motivo do desaparecimento de seu mestre? Infelizmente, isso não importa mais. Você mergulha lentamente na maldita escuridão fria... desta vez para sempre. **FIM**

8 O mestre está ausente há tempo demais! A noite já caiu quando você resolve ir até o laboratório.

Subindo apreensivo a longa escadaria da torre, logo você chega ao último pavimento. Os degraus rangem. A única luz, bruxuleante, vem de um pesado candelabro de bronze no teto — encantado para se acender com a partida do sol. Estranhamente, o piso mostra arranhões recentes. Como se algo pesado tivesse sido arrastado por ali, até o laboratório, cuja porta metálica permanecia fechada.

Você se aproxima da porta, flanqueada por duas sinistras gárgulas de pedra. Está destrancada. Abrindo um pouco, você percebe apenas a escuridão profunda. Chama por Eliser várias vezes, mas não obtém resposta.

Parece que o mestre já foi embora. Deve estar dormindo. Melhor fazer o mesmo e falar com ele ao amanhecer. Vá para **15**.

Por outro lado, talvez seja interessante bisbilhotar um pouco o laboratório. Você tem coragem? Vá para **19**.

9 Você não é um guerreiro! É um mago! Ou, pelo menos, pretende ser algum dia...

Esse guardião não vai impedi-lo de salvar seu mestre Eliser! Concentrando-se nas palavras mágicas, você vai tentar conjurar uma das magias mais poderosas que conhece:

Se vai lançar a magia Aumento de Dano, vá para **12**.

Se acha melhor enfrentar esse monstro guardião com a magia Força Mágica, vá para **18**.

10 O caminho, apesar de sinuoso, não é muito longo. Em poucos minutos você chega à clareira de grama rala e terra batida. Pisando neste chão onde deveriam existir árvores seculares, uma pergunta vem à sua

mente: qual seria o verdadeiro poder de seu mestre, temido por muitos outros magos, bruxas e feiticeiros?

A única coisa que você realmente sabe é que ele o acolheu como o pai que nunca teve. E, apesar de extremamente rigoroso e exótico, Eliser tornou-se não só seu professor, mas um grande amigo.

Seus devaneios são interrompidos por uma sonora explosão vinda da torre! Da janela mais alta, uma densa coluna de fumaça serpenteia à mercê do vento. Ela vem do laboratório do feiticeiro. Ao que parece, ocorreu alguma coisa errada com seus experimentos. "De novo..." você pensa, lembrando-se da primeira vez que isso aconteceu.

Se você acha melhor correr até o laboratório para ver se está tudo bem, vá para **14**.

Se acha que não deve interromper seu mestre (ele não deve estar nem um pouco feliz...), evite irritá-lo mais e volte aos seus afazeres. Afinal, está na hora do almoço! Vá para **4**.

11 O cetro! Ele deve conter alguma magia capaz de vencer o guardião!

Tocando a peça e concentrando-se, você ativa seu poder. Um calafrio percorre suas costas quando um vento gelado sopra através do saguão, apagando as tochas e derrubando as tapeçarias. Quando consegue abrir os olhos, você descobre o guardião-pintura transformado em gelo!

Escapar do tentáculo quebradiço não é problema. Você entende que o cetro continha uma magia Inferno de Gelo — e, com um golpe, termina de estilhaçar a criatura.

Você venceu, mas não há tempo para comemorar. Precisa salvar seu mestre. Vá para **20**.

12 Você invoca a magia da Luz, que percorre seu braço e forma uma lâmina de luz mágica. Você espera a criatura se aproximar e, agradecendo a Eliser pelo exercício com o corte de lenha, ataca. O monstro é logo reduzido a farrapos ondulantes e inofensivos!

Não há tempo para comemorar. Eliser precisa de você. Vá para **20**.

13 Uma das tochas do saguão seria bem útil aqui. Você dá as costas para a entrada do laboratório do feiticeiro — mas, antes de chegar à escada, é surpreendido pelo som da porta fechando-se violentamente.

Aturdido, você corre até a porta gritando pelo nome de seu mestre. Pode ouvir, através do metal da porta, Eliser gritando palavras incompreensíveis. Apenas com grande esforço você entende algumas delas: qualquer coisa sobre uma "mensagem" e "seu quarto de dormir". Então, tudo fica em silêncio.

A porta não cede; você não tem a força necessária para derrubá-la. Pelo visto, a única coisa a fazer é seguir para seu quarto. Vá para **17**.

14 Pelos deuses! Algo deve ter acontecido com o mestre! Você sente isso nos ossos!

Correndo desvairado pela clareira, você abre os portais de madeira e dispara pela escadaria da torre, chegando à porta metálica que leva ao laboratório. Trancada! Batendo com o punho no metal, sua preocupação maior se desfaz ao som de uma voz familiar: "Não me incomode! Estou ocupado!"

É Eliser, não há dúvida. A voz chia um pouco — mas, com toda aquela fumaça, é bem compreensível. Desculpando-se com seu mestre, você diz que a criada está preparando seu prato predileto e logo o almoço estará pronto. O feiticeiro grunhe qualquer coisa em resposta.

Mais tranquilo, você examina a torre por fora para verificar se a explosão não causou nenhum dano. Não encontra nada digno de nota. O ronco em seu estômago diz que é hora do almoço. Você espera que Eliser explique tudo agora. Vá para **4**.

15 Sem ter muito mais o que fazer, você decide seguir para seu quarto.

Logo após um dos arcos de pedra que guardam o início da escadaria da torre está o corredor de acesso aos dormitórios. Decorado por tapeçarias e algumas peças de armas e armaduras, este corredor segue iluminado pela suave luz dourada de lamparinas encantadas. Normalmente você acha este o local mais belo e tranquilo de toda a construção, mas neste dia de estranhos acontecimentos sente um inquietante alívio ao fechar a porta de seu quarto.

Vá para **3**.

16 Durante os seis meses em que viveu nesta torre, você nunca sentiu nela uma sensação tão tenebrosa. Como se o mal estivesse impregnando o ar, maculando a própria realidade. Mas o calor emanado pelo Amuleto de Azgher traz conforto a seu coração e renova sua coragem.

Você passa pelo quadro e ruma para a escadaria... mas é detido por algo que segura seu braço! Uma mão fantasmagórica, espectral, mas firme como uma garra de ferro. Ela puxa com a força de um urso, lançando você através do saguão direto contra a porta de madeira maciça.

Lutando contra a dor das costelas quebradas, você acha que sua visão está lhe pregando peças: a imagem do feiticeiro ganhou vida e está saindo do quadro! Enquanto o guardião deixa seu lugar de descanso, você entende agora porque sempre imaginou os olhos daquele quadro vigiando seus movimentos...

A criatura avança. É bidimensional, achatada feito um pergaminho, mas você já teve chance de provar sua força. Ele bloqueia a passagem. Um grito angustiado vem das escadas, indicando que seu mestre não tem muito mais tempo antes que a transformação se complete.

O que você vai fazer?

Usar a Espada Elemental para enfrentar o guardião-pintura? Vá para **6**.

Usar sua magia? Vá para **9**.

17 Sem ter muito mais o que fazer, você decide seguir para seu quarto.

Logo após um dos arcos de pedra que guardam o início da escadaria da torre está o corredor de acesso aos dormitórios. Decorado cor tapeçarias e algumas armas e armaduras, este corredor segue iluminado pela suave luz dourada de lamparinas encantadas.

Chegando ao quarto, seus olhos vasculham o lugar em busca da "mensagem" que seu mestre teria deixado aqui. Você encontra, sobre a escrivaninha, um pergaminho que não estava ali antes. Está escrito com caligrafia nervosa, cheia de lacunas. Puxando a lamparina de sua alcova na parede, você começa a leitura do manuscrito:

"Jovem pupilo, muitas vezes me perguntou qual seria realmente a extensão de meus poderes, e sempre me esquivei dessa pergunta. Bem, de qualquer forma, esses poderes não foram suficientes para impedir a tragédia que ocorreu esta manhã em

meu laboratório.

"Durante um experimento de conjuração, acidentalmente invoquei uma criatura maldita — um servo do Grande Corruptor, o deus-serpente Sszzaas. O demônio invadiu meu corpo e está tomando o controle aos poucos. Estou cada vez mais incapacitado de pensar claramente; emprego meus últimos resquícios de força de vontade para escrever-lhe esta carta.

"A dor é terrível. Meu corpo assume a forma de um homem-serpente, a antiga raça demoníaca que cultuava Sszzaas antes de sua destruição pelo grande Khalmyr. A única coisa capaz de me salvar é o Amuleto de Azgher, um item mágico capaz de expulsar o monstro — mas o guardião do depósito não me reconhece, e a luz dói demais.

"Você, meu aprendiz do Caminho da Luz, é minha única esperança de salvação. Vá até a sala secreta que existe atrás do quadro no saguão e apanhe o Amuleto. Estarei trancado em meu laboratório, aguardando e orando a Wynna, Khalmyr e Azgher que venha rápido. Não temos muito mais tempo. Ajude-me."

As últimas linhas estão quase ilegíveis, como se escritas com grande esforço. Dizem qualquer coisa sobre um misterioso guardião que se levantaria contra qualquer ladrão.

Não resta dúvida. Eliser precisa de sua ajuda como nunca precisou! Tentando ignorar o tremor em seus joelhos, você deixa o quarto com o peso do mundo nas costas. Vá para **5**.

18 Em vez de enfrentar a figura diretamente, você usa magia da Luz para invocar uma garra luminosa e atacar.

Durante curtos momentos o guardião-pintura e a garra se enfrentam. A luta parece equilibrada. Mas, quando você pensa em passar por eles e chegar à escada, é apanhado por um dos braços serpenteantes do monstro. Ele aperta com a força de um gorila, expulsando o ar de seus pulmões e fazendo sumir a garra de luz que você controlava.

Você tem apenas um momento antes de ser esmagado. Sem ar, não consegue pronunciar palavras mágicas. Pode apenas contar com os objetos que apanhou. Usando uma mão livre, você vai apanhar a espada? Vá para **6**. Ou o cetro? Vá para **11**.

19 Cuidadosamente você abre a porta e deixa entrar a iluminação do candelabro mágico. O ar está frio e a luz é insuficiente, mal cobrindo a entrada do laboratório; o interior permanece em profundo breu.

"Mestre? O s-senhor está aí?"

Nenhuma resposta a seu sussurro assustado. Está escuro demais para entrar. O que vai fazer?

Vasculhar na escuridão até encontrar alguma fonte de luz? Vá para **7**.

Sair, descer a escada, pegar uma tocha no saguão e voltar? Vá para **13**.

Usar magia de luz? Vá para **2**.

20 Correndo o mais rápido que seus pés permitem, você sobe os degraus da escada da torre e chega até a porta do malfadado laboratório onde nasceram todos os problemas desta noite maldita. Batendo contra a porta de metal, você anuncia que tem consigo o Amuleto de Azgher. Não recebe resposta. Será tarde demais?

Sem aviso, o som rispido das trancas da porta sendo removidas o apanha de surpresa. Lentamente a barreira de metal que impedia sua entrada dá lugar a uma escamosa garra esverdeada. Ocupando o manto azul de seu mestre há agora uma criatura reptiliana, similar aos trogloditas e homens-lagarto que você viu em livros. Restos de cabelo e barba grisalhos são os últimos sinais visíveis de Eliser naquele monstro.

"*Sssiiimm* — silva ele, através da bocarra semiaberta. — *Tarde demaisss...*"

O homem-serpente recolhe o corpo feito mola, como se preparando um bote. Você recua, pensando em usar magia, mas a luta contra o guardião exauriu suas energias. Tudo acontece muito rápido. Não consegue se defender quando o monstro salta sobre você e ambos descem rolando as escadas, as presas venenosas buscando sua garganta...

Em pânico, você grita pelo nome do deus Azgher.

O medalhão em seu pescoço explode em chamas brancas, envolvendo o demônio em seu brilho purificador. A luz se expande, atravessa as paredes, preenche a clareira e ilumina grande parte da floresta...

Durante muito tempo, o evento ficaria conhecido na região como o Mistério do Dia na Noite. Isso foi há muitos anos: hoje você não é mais um simples aprendiz, mas sim um competente feiticeiro — com poderes invejados por muitos magos de muitos reinos.

Sua felicidade não é completa: naquele dia terrível você perdeu seu mestre. Para escapar à possessão demoníaca e expulsar o homem-serpente, ele sacrificou a própria vida. Foi necessário para evitar o retorno de um grande mal a Arton.

Você herdou a torre de Eliser. Desvendou seus segredos, pesquisou os livros e anotações, dominou suas magias. Descobriu que seu mestre trabalhava para aprender sobre criaturas terríveis que desejam conquistar ou destruir este mundo — e então assumiu o compromisso de continuar suas pesquisas.

Tornando-se um poderoso defensor deste mundo, você ultrapassou os sonhos mais ousados de sua juventude. O sábio Eliser ensinou-o muito bem, mostrando o verdadeiro caminho da magia, seus perigos e suas maravilhas. Agradecido, você leva no peito uma marca em forma de sol — uma recordação da noite em que o destino foi gravado em sua pele. A queimadura do Amuleto de Azgher. **FIM**

DRAGÃO BRASIL APRESENTA:

16

HOLY avenger

TRAMA

www.holyavenger.com.br

cassaro

awano

riamonde

reis

ANO I • Nº 16 • R$ 2,80

Imprópria para menores de 12 anos

O Elenco

Lisandra
Jovem druida com estranhos poderes ligados à natureza. Tem muita determinação e pouca paz de espírito.

Sandro
Filho de Galtran, o mais famoso ladrão aventureiro do Reinado. Tem muita coragem e pouca esperteza.

Niele
A mais poderosa, admirada, temida e picareta maga elfa de Arton. Tem muito poder mágico e pouca roupa.

Tork
Troglodita anão mercenário malcheiroso. Tem muita habilidade em combate e pouca paciência.

Paladino
O maior herói de Arton. Tem muita armadura e pouco tempo de vida (pelo menos nos sonhos de Lisandra).

Vectorius
Mago prefeito de Vectora. Tem muito dinheiro, poder, influência e pouco senso de humor.

Loriane
Gladiadora meio-elfa. Tem muitos fãs e, enquanto cavalgar um unicórnio, pouca chance com namorados...

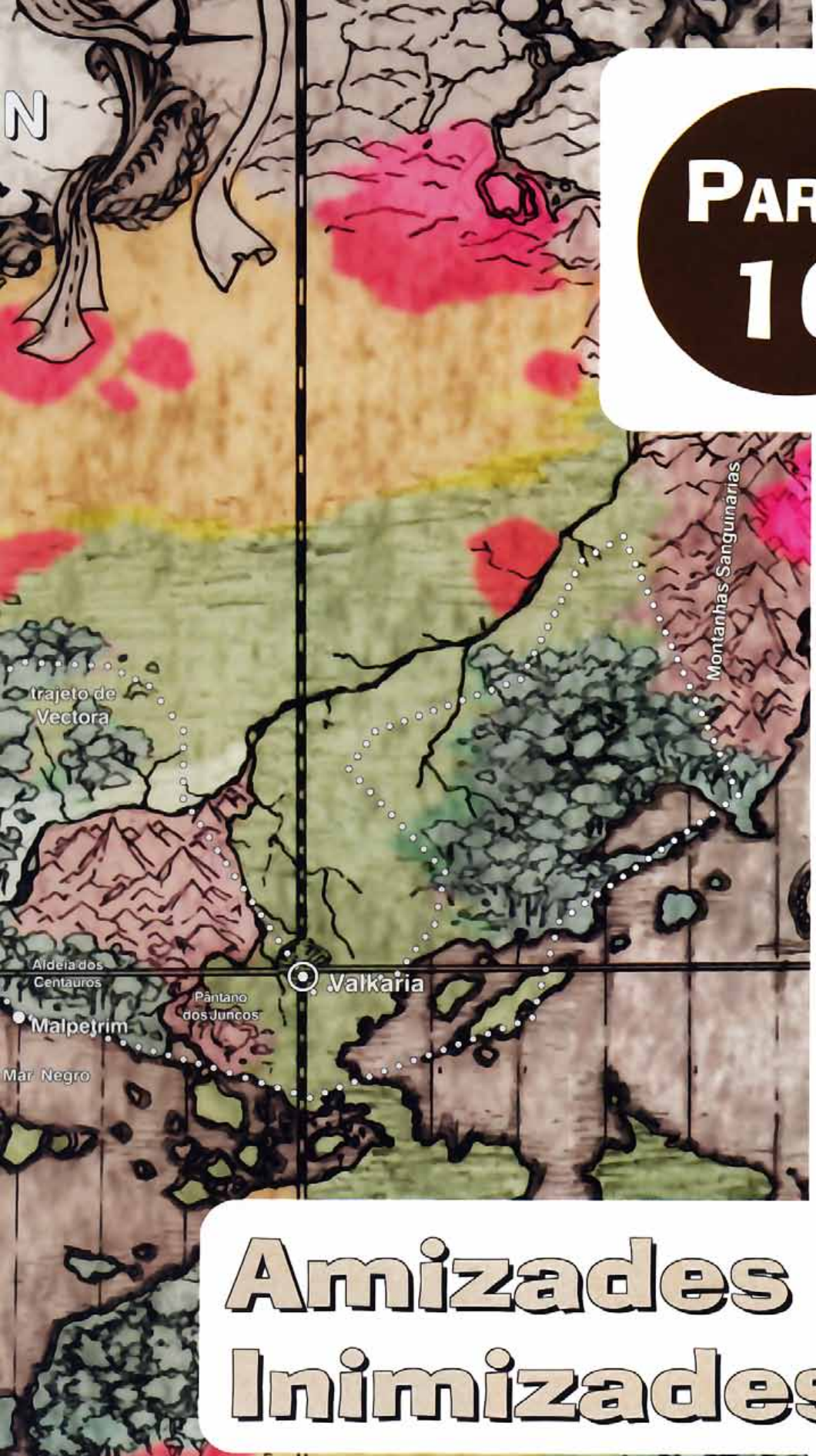
Petra
Pretensa cozinheira. Tem muita empatia e pouco faro para encrencas (ou qualquer outra coisa).

Até Agora...

Acreditando erroneamente que Vectorius estava torturando Lisandra, Niele ataca o arquimago com força total e destrói seu palácio. Mais tarde, depois de reparar os danos com apenas uma fração de sua magia, Vectorius explica que na verdade tentava cancelar um encantamento presente em Lisandra — uma magia poderosa e maligna, que seria responsável por suas recentes crises de violência.

Em Valkaria, na Arena Imperial, Sandro vence um oponente após o outro no torneio que deve premiá-lo com um novo Rubi da Virtude. Sem que ele soubesse, contudo, a gema já foi roubada por sua companheira Anne.

Infelizmente para Sandro, ele terá um novo e perigoso adversário: Tork, após saber sobre o Rubi, foi teleportado para Valkaria pela magia de Vladislav e pretende lutar no torneio...



Parte 16

Amizades e Inimizades

HOLY avenger

Criação
MARCELO CASSARO
ROGERIO SALADINO
J.M.TREVISAN

Roteiro
MARCELO CASSARO

Desenho e Arte-Final
ERICA AWANO

Cores
RICARDO RIAMONDE

Capa
ERICA AWANO &
RODRIGO REIS

Bravado, Capitão Jim K. e Anne criados por
ERICA AWANO

DIRETOR
Ruy Pereira

EDITOR
Marcelo Cassaro

PRODUTOR GRÁFICO
Roberto Avelino

CONTATO
Lourdes Maurício

SCANNER
Edilson Gedo • Wagner F. Nunes

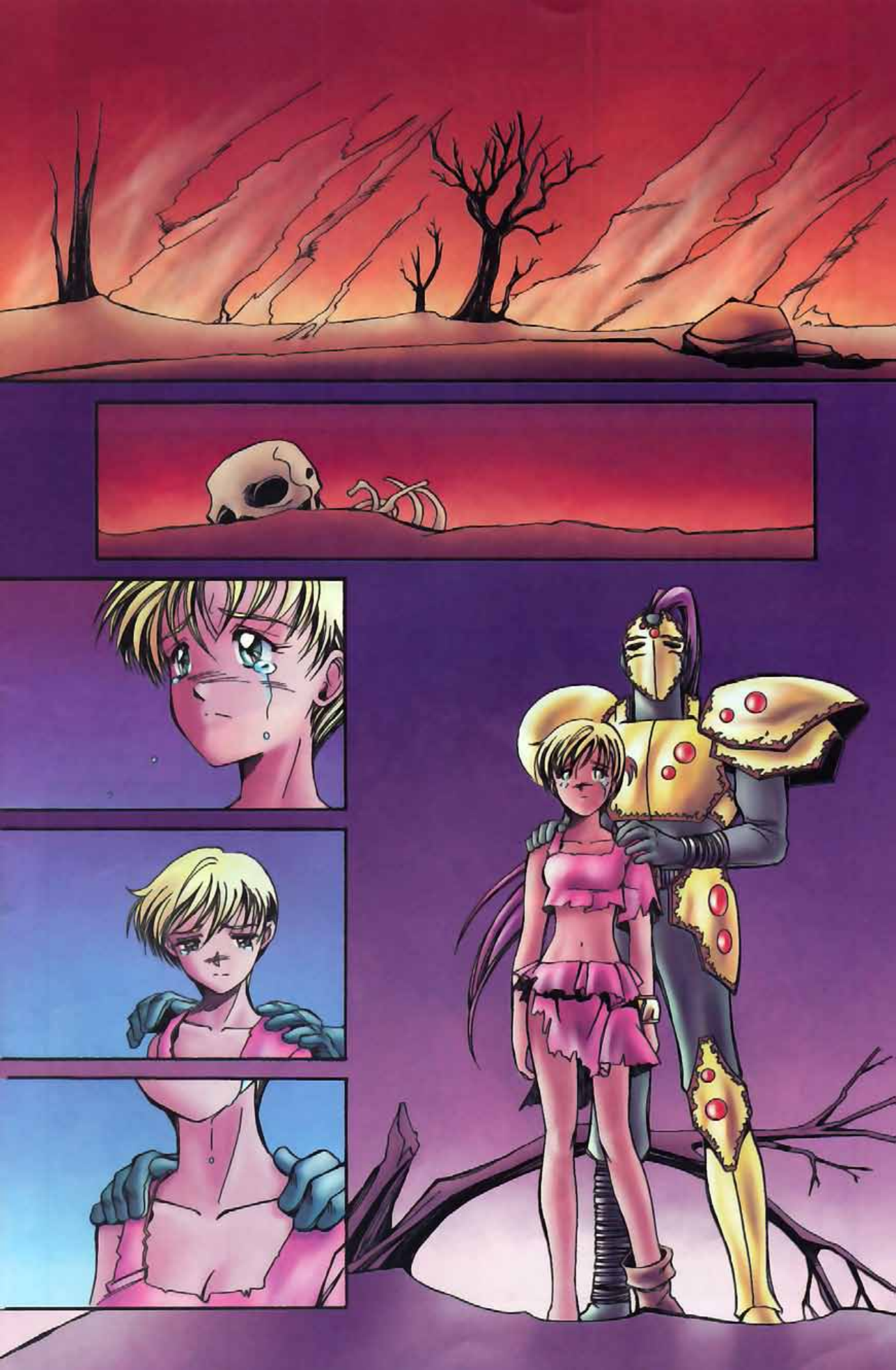
DIAGRAMAÇÃO
Dawis Roos • Márcia Braga

HOLY AVENGER é uma publicação mensal da Trama Editorial Ltda.

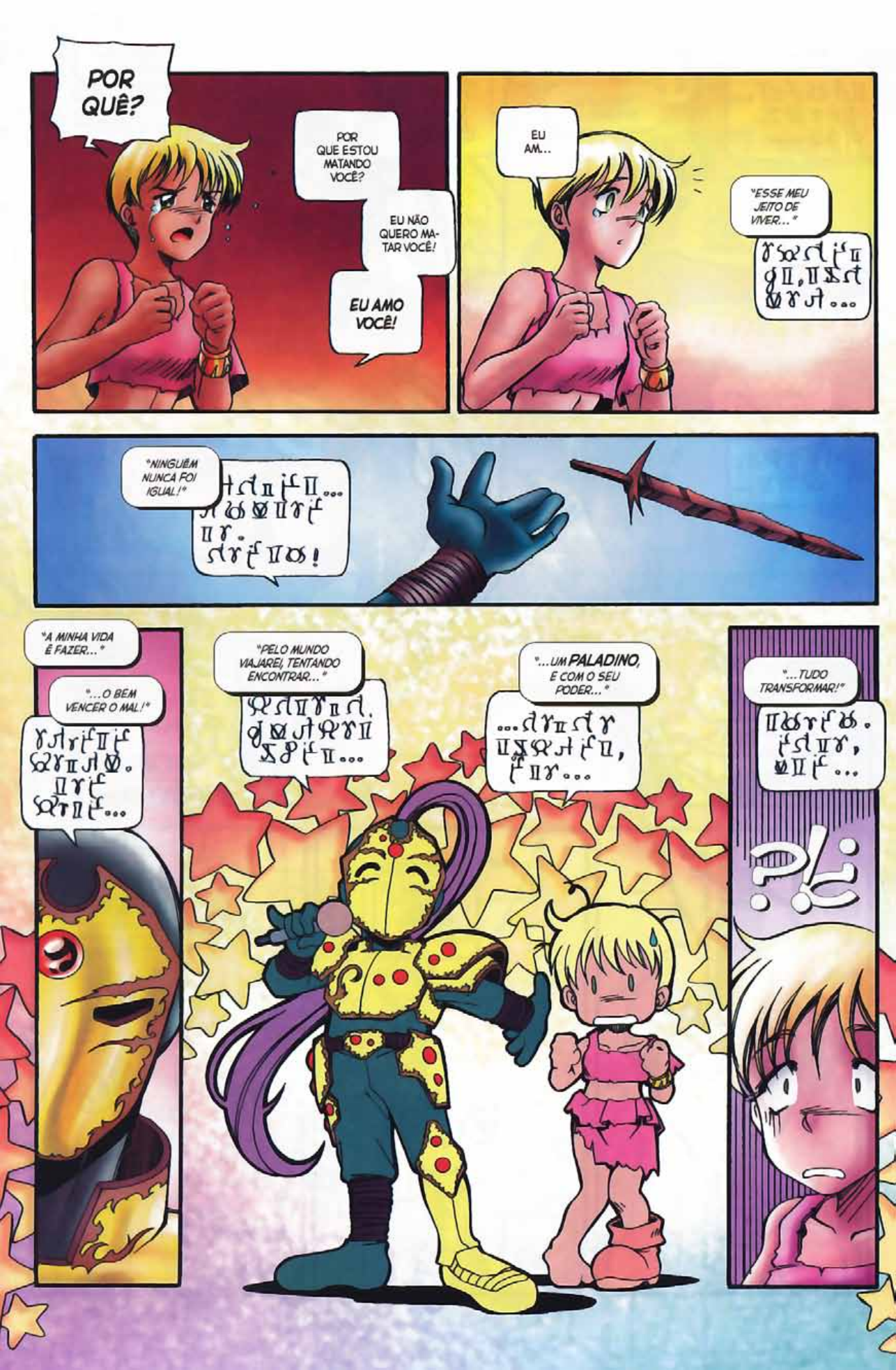
Administração, redação, assinaturas e publicidade:
R. Comendador Miguel Calfat, 421, 04537-081,
SP/SP. Telefax (011) 3849-2266. dragaobrasil@uol.com.br

Distribuição exclusiva para todo o Brasil: Fernando Chinaglia S/A.

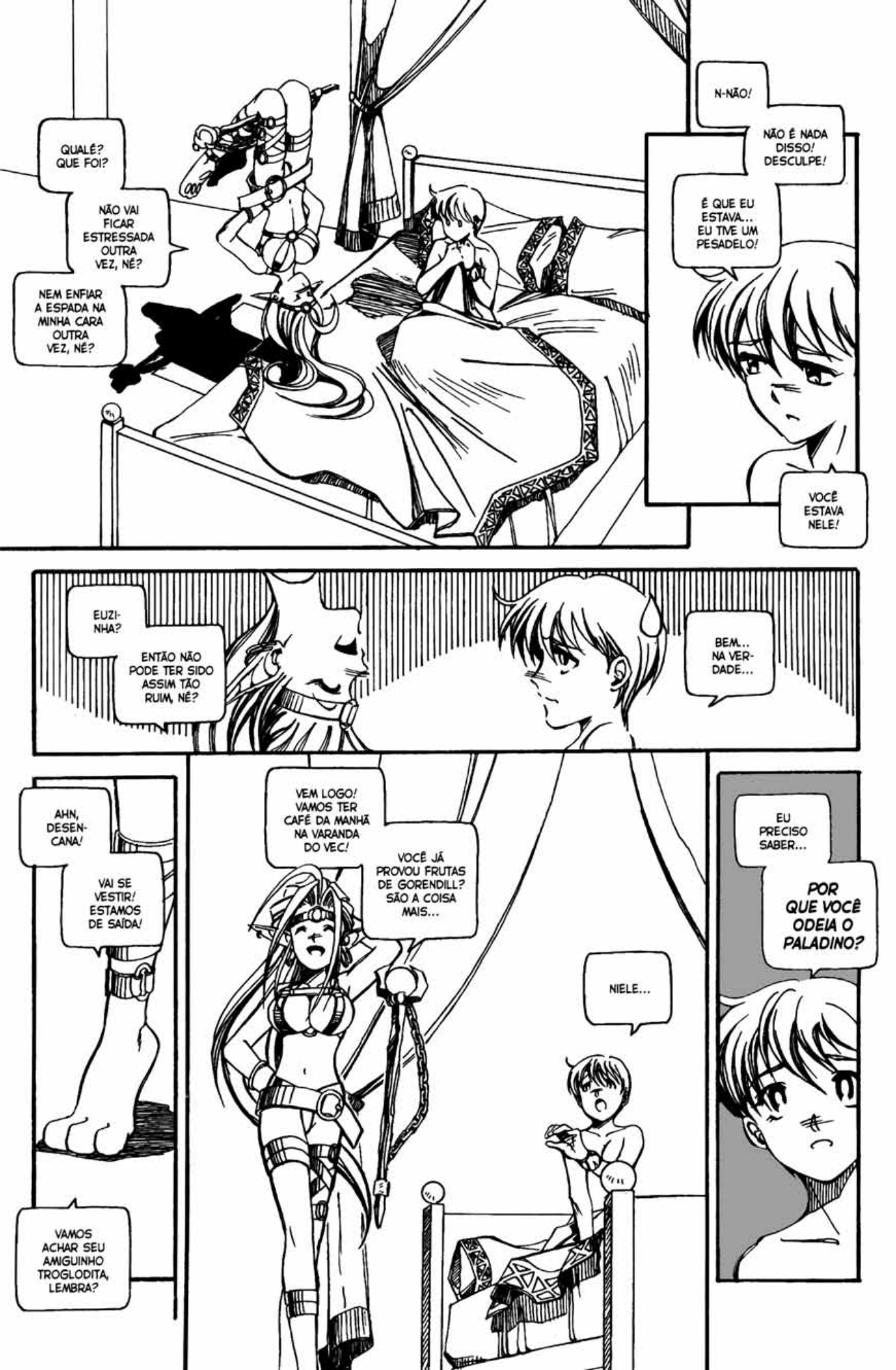
Impressão e acabamento: LENE Gráfica & Editora

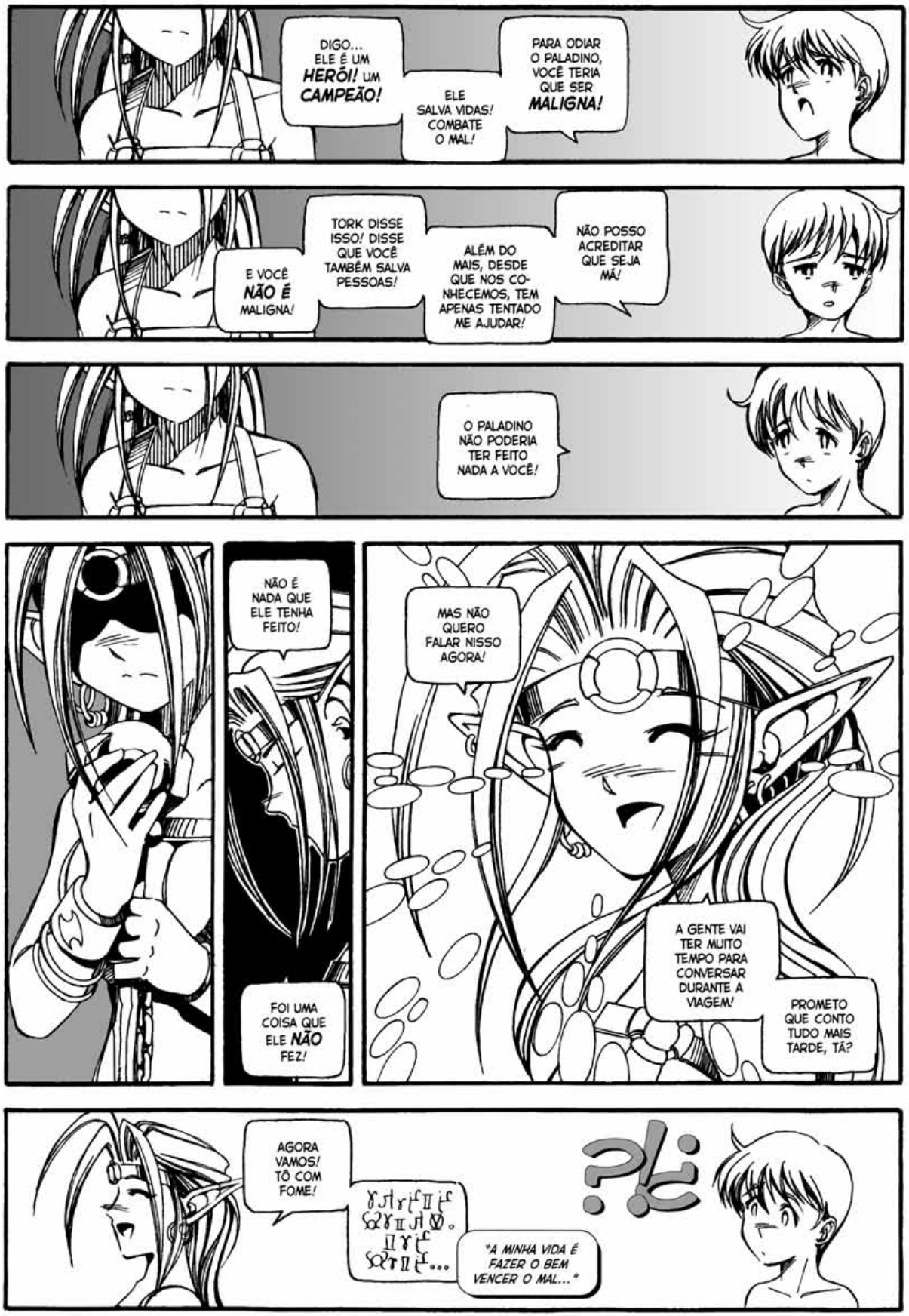


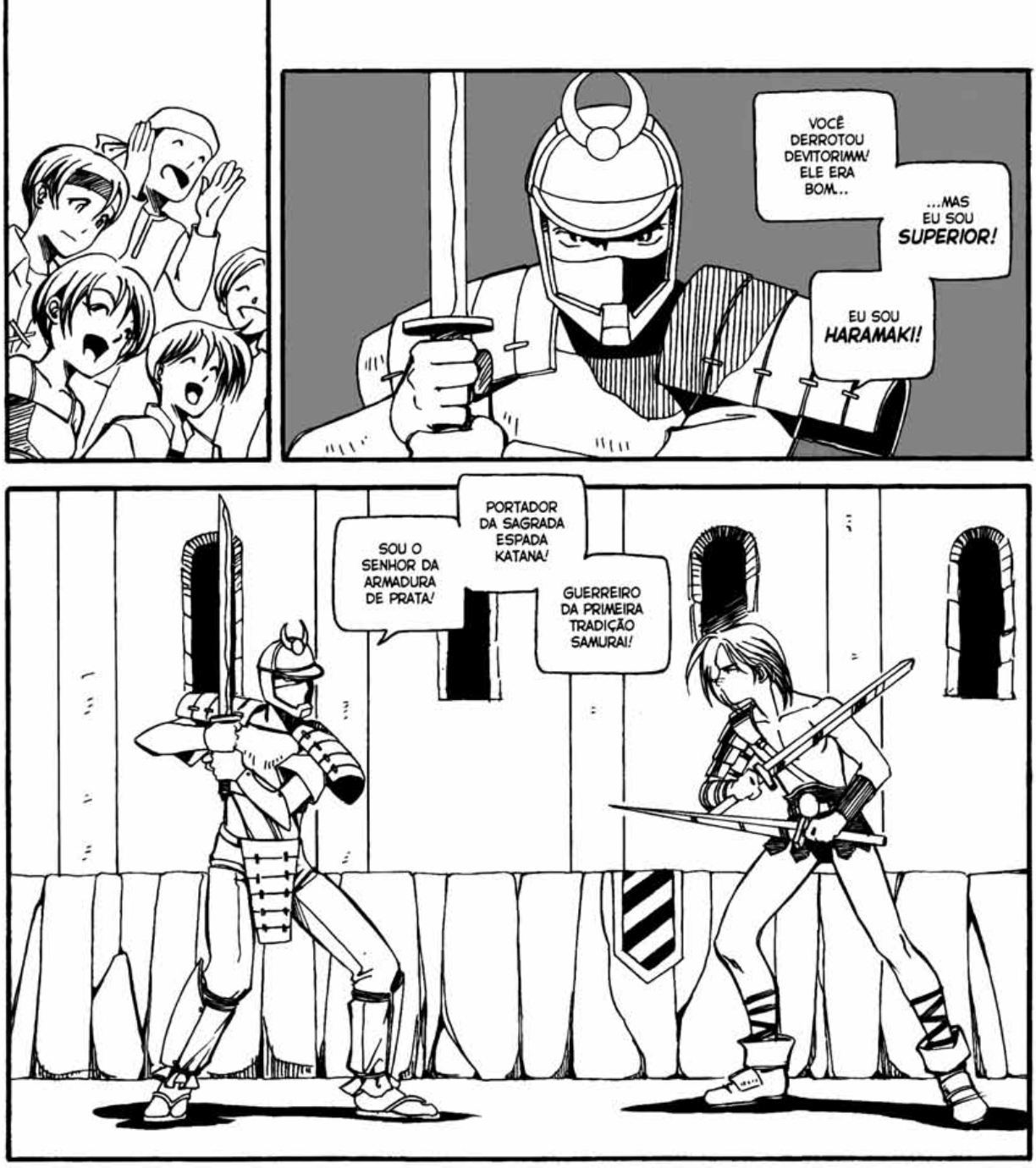
TCHAK!
NÃO...
POR QUÊ?


POR QUÊ?
POR QUE ESTOU MATANDO VOCÊ?
EU NÃO QUERO MATAR VOCÊ!
EU AMO VOCÊ!
EU AM...
"ESSE MEU JEITO DE VIVER..."
"NINGUÉM NUNCA FOI IGUAL!"
"A MINHA VIDA É FAZER..."
"...O BEM VENCER O MAL!"
"PELO MUNDO VIAJAREI, TENTANDO ENCONTRAR..."
"...UM PALADINO, E COM O SEU PODER..."
"...TUDO TRANSFORMAR!"
?!

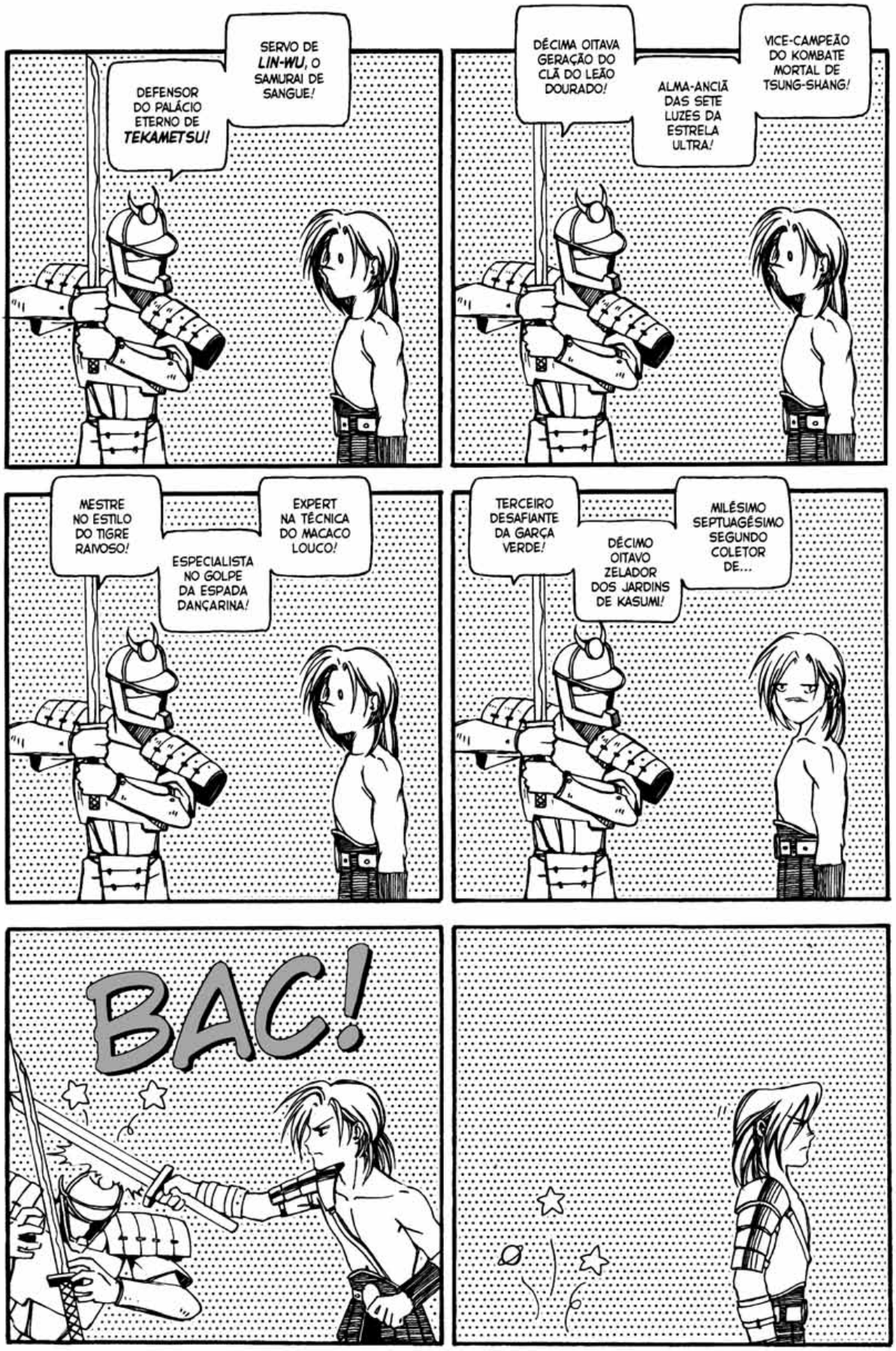
"TENHO QUE PEGÁ-LO, ISSO EU SEI..."
"PEGÁ-LO EU TENTAREI..."
"TENHO QUE PEGÁ-LO, ISSO EU SEI..."
"PEGÁ-LO EU TENTAREI..."
BONG!
"JUNTOS TEREMOS QUE, O MUNDO DEFENDER!"
"VAI SER GRANDE A EMOÇÃO..."
"PAAALAAADINO!"
puf!
DEUSA!
ESSE FOI O MAIS ESTRANHO DE TODOS!
BOOOM DIA, LILI!
AAA!!

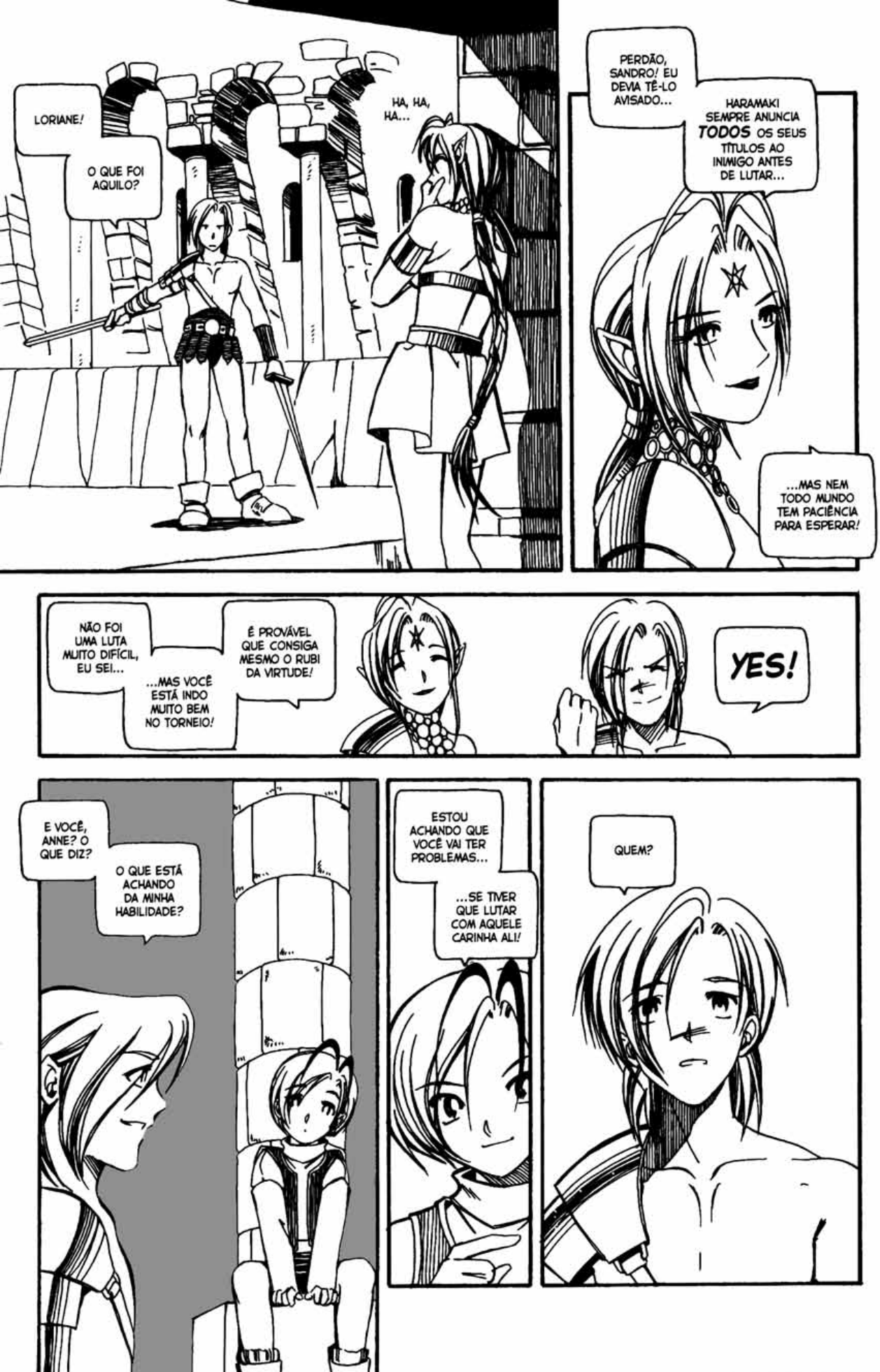

QUALÉ? QUE FOI?
NÃO VAI FICAR ESTRESSADA OUTRA VEZ, NÉ?
NEM ENFIAR A ESPADA NA MINHA CARA OUTRA VEZ, NÉ?
N-NÃO!
NÃO É NADA DISSO! DESCULPE!
É QUE EU ESTAVA... EU TIVE UM PESADELO!
VOCÊ ESTAVA NELE!
EUZINHA?
ENTÃO NÃO PODE TER SIDO ASSIM TÃO RUIM, NÉ?
BEM... NA VERDADE...
AHN, DESENCANA!
VAI SE VESTIR! ESTAMOS DE SAÍDA!
VAMOS ACHAR SEU AMIGUINHO TROGLODITA, LEMBRA?
VEM LOGO! VAMOS TER CAFÉ DA MANHÃ NA VARANDA DO VEC!
VOCÊ JÁ PROVOU FRUTAS DE GORENDILL? SÃO A COISA MAIS...
NIELE...
EU PRECISO SABER...
POR QUE VOCÊ ODEIA O PALADINO?


DIGO... ELE É UM HERÓI! UM CAMPEÃO!
ELE SALVA VIDAS! COMBATE O MAL!
PARA ODIAR O PALADINO, VOCÊ TERIA QUE SER MALIGNA!
E VOCÊ NÃO É MALIGNA!
TORK DISSE ISSO! DISSE QUE VOCÊ TAMBÉM SALVA PESSOAS!
ALÉM DO MAIS, DESDE QUE NOS CONHECEMOS, TEM APENAS TENTADO ME AJUDAR!
NÃO POSSO ACREDITAR QUE SEJA MÁ!
O PALADINO NÃO PODERIA TER FEITO NADA A VOCÊ!
NÃO É NADA QUE ELE TENHA FEITO!
FOI UMA COISA QUE ELE NÃO FEZ!
MAS NÃO QUERO FALAR NISSO AGORA!
A GENTE VAI TER MUITO TEMPO PARA CONVERSAR DURANTE A VIAGEM!
PROMETO QUE CONTO TUDO MAIS TARDE, TÁ?
AGORA VAMOS! TÔ COM FOME!
?!
"A MINHA VIDA É FAZER O BEM VENCER O MAL..."

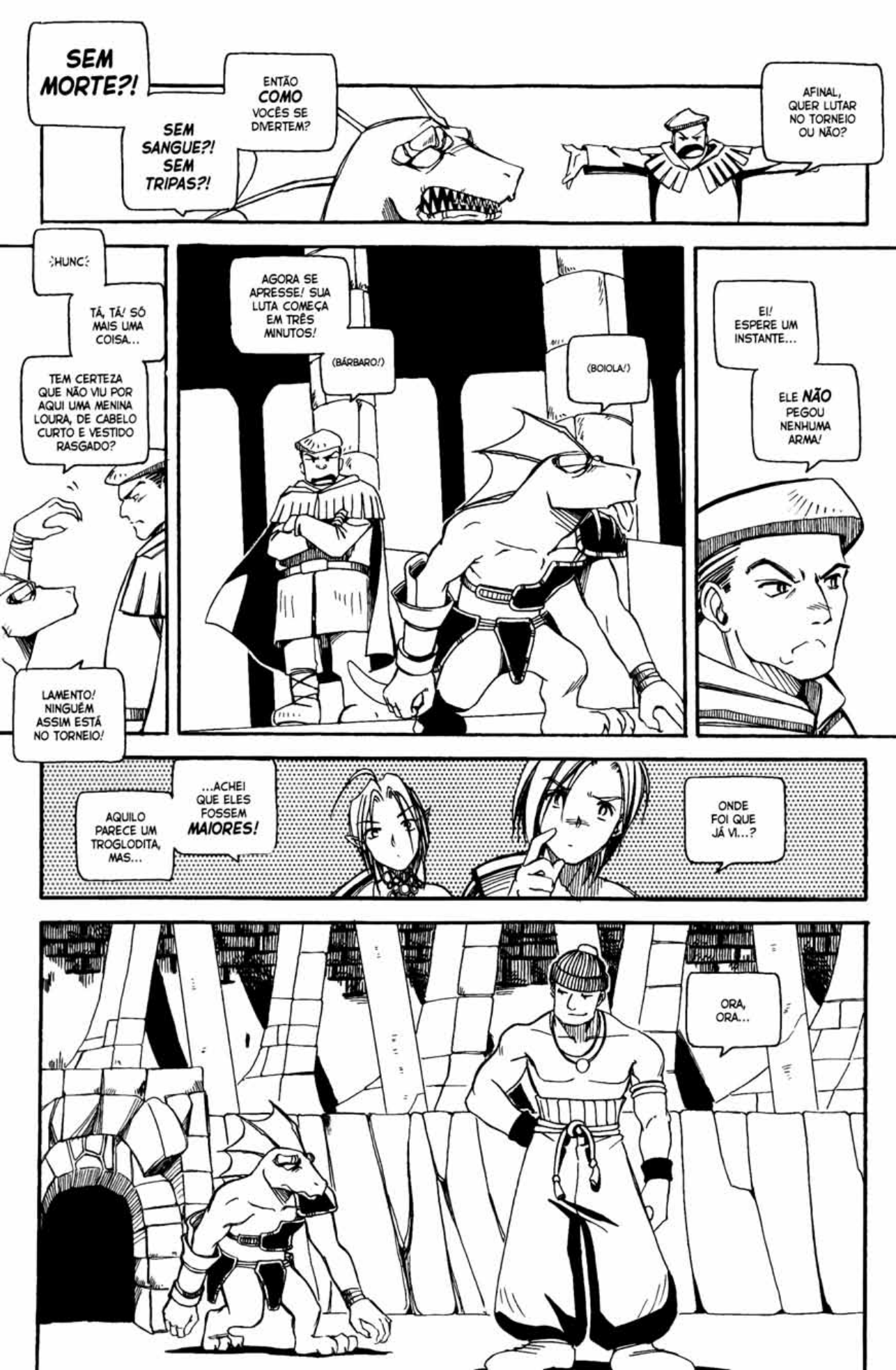

VOCÊ DERROTOU DEVITORIMM! ELE ERA BOM...
...MAS EU SOU SUPERIOR!
EU SOU HARAMAKI!
SOU O SENHOR DA ARMADURA DE PRATA!
PORTADOR DA SAGRADA ESPADA KATANA!
GUERREIRO DA PRIMEIRA TRADIÇÃO SAMURAI!

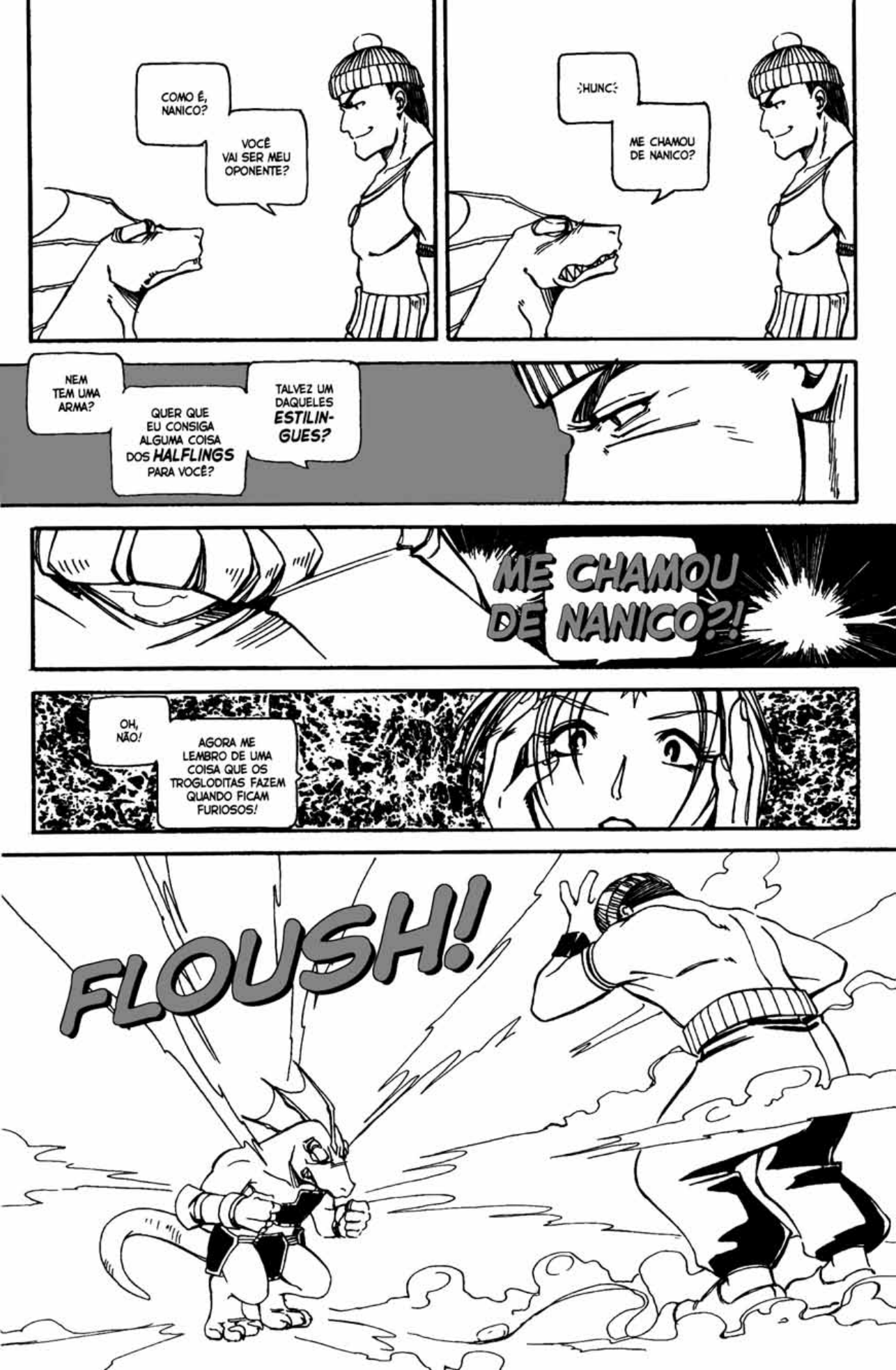
TREINADO NAS TÉCNICAS GUERREIRAS DE TAMU-RA!
ALUNO PRIMEIRO DO TEMPLO DA MONTANHA INVENCÍVEL!
OBEDIENTE AO CÓDIGO SUPREMO DO BUSHIDO!
ESTUDIOSO DA ARTE SECRETA DO IMPERADOR DRAGÃO!

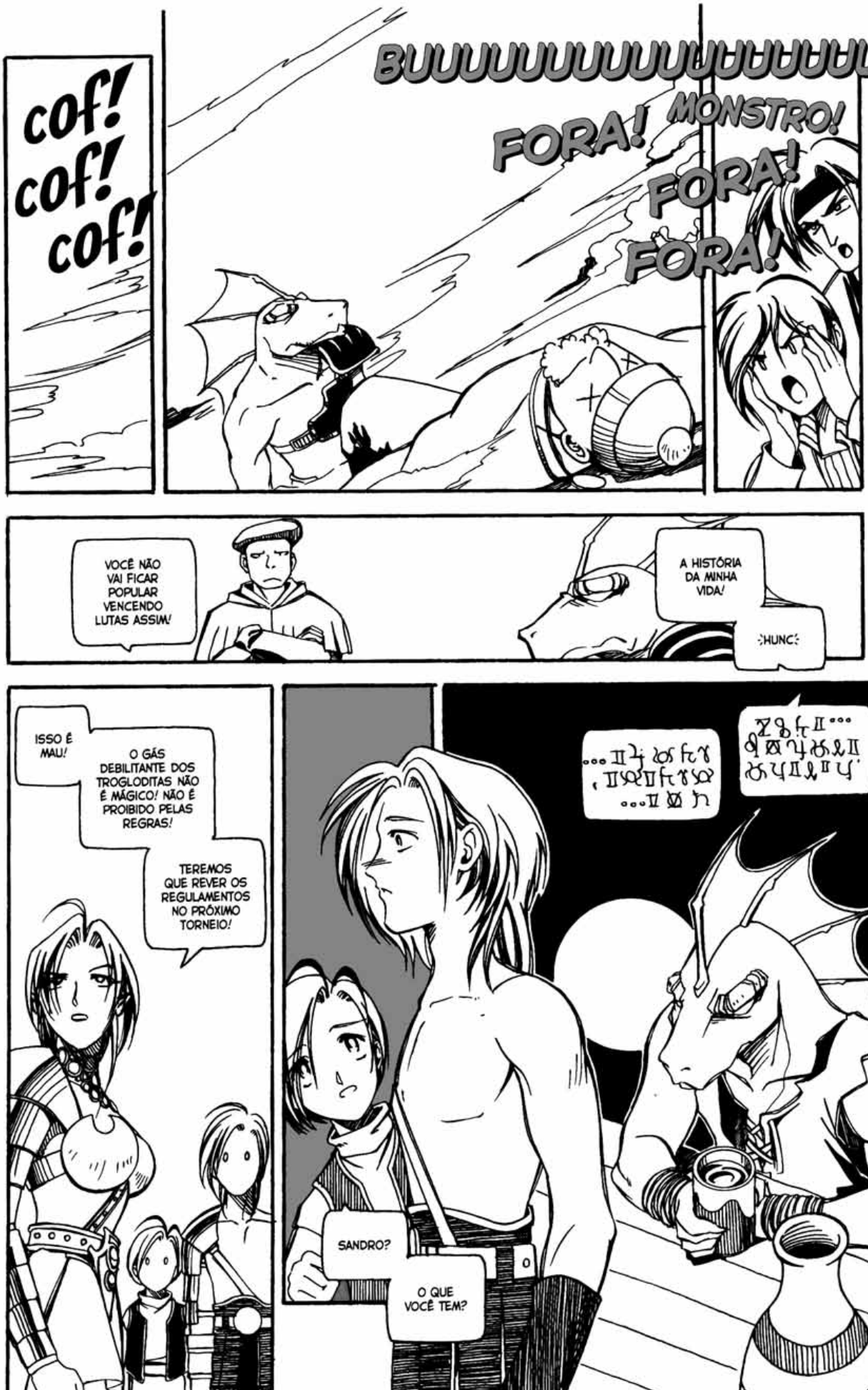

DEFENSOR DO PALÁCIO ETERNO DE TEKAMETSU!
SERVO DE LIN-WU, O SAMURAI DE SANGUE!
DÉCIMA OITAVA GERAÇÃO DO CLÃ DO LEÃO DOURADO!
ALMA-ANCIÃ DAS SETE LUZES DA ESTRELA ULTRA!
VICE-CAMPEÃO DO KOMBATE MORTAL DE TSUNG-SHANG!
MESTRE NO ESTILO DO TIGRE RAIVOSO!
ESPECIALISTA NO GOLPE DA ESPADA DANÇARINA!
EXPERT NA TÉCNICA DO MACACO LOUCO!
TERCEIRO DESAFIANTE DA GARÇA VERDE!
DÉCIMO OITAVO ZELADOR DOS JARDINS DE KASUMI!
MILÉSIMO SEPTUAGÉSIMO SEGUNDO COLETOR DE...
BAC!

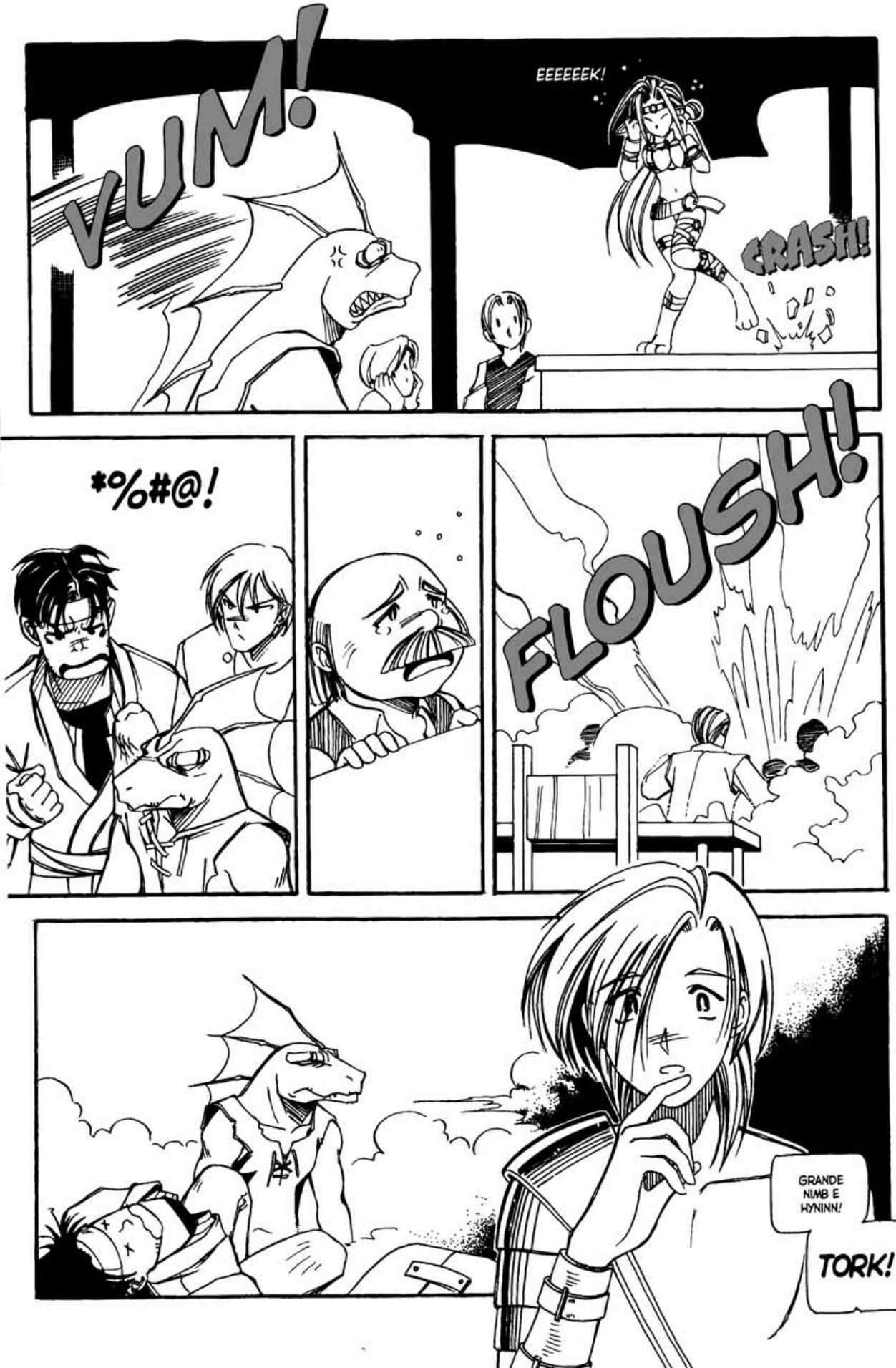

LORIANE!
O QUE FOI AQUILO?
HA, HA, HA...
PERDÃO, SANDRO! EU DEVIA TÊ-LO AVISADO...
HARAMAKI SEMPRE ANUNCIA TODOS OS SEUS TÍTULOS AO INIMIGO ANTES DE LUTAR...
...MAS NEM TODO MUNDO TEM PACIÊNCIA PARA ESPERAR!
NÃO FOI UMA LUTA MUITO DIFÍCIL, EU SEI...
...MAS VOCÊ ESTÁ INDO MUITO BEM NO TORNEIO!
É PROVÁVEL QUE CONSIGA MESMO O RUBI DA VIRTUDE!
YES!
E VOCÊ, ANNE? O QUE DIZ?
O QUE ESTÁ ACHANDO DA MINHA HABILIDADE?
ESTOU ACHANDO QUE VOCÊ VAI TER PROBLEMAS...
...SE TIVER QUE LUTAR COM AQUELE CARINHA ALI!
QUEM?

TÁ ME ZOANDO, NÉ?
LAMENTO! SÃO AS REGRAS DO TORNEIO!
NADA DE MAGIA, FEITIÇOS OU ARMAS MÁGICAS!
E ESSA SUA COISA DEVE TER MAIS MAGIA QUE A ESPADA DE KHALMYR!
:HUNC:
SÉRIO MESMO?!
DROGA! QUEM MANDOU EU DEIXAR UM MAGO MEXER NAS MINHAS COISAS?
PARA PARTICIPAR VOCÊ DEVE USAR UMA DE NOSSAS PEÇAS!
TÁ LEGAL! TÁ LEGAL!
OPA! QUE MERDA É ESSA?
:HUNC:
AQUI NÃO TEM FIO SUFICIENTE PARA CORTAR UMA ALFACE!
ESTAS ARMAS SÃO FALSAS!
(GRANDE KHALMYR, DAI-ME FORÇAS!)
CLARO QUE SÃO FALSAS!
AS LUTAS DO TORNEIO NÃO SÃO ATÉ A MORTE!

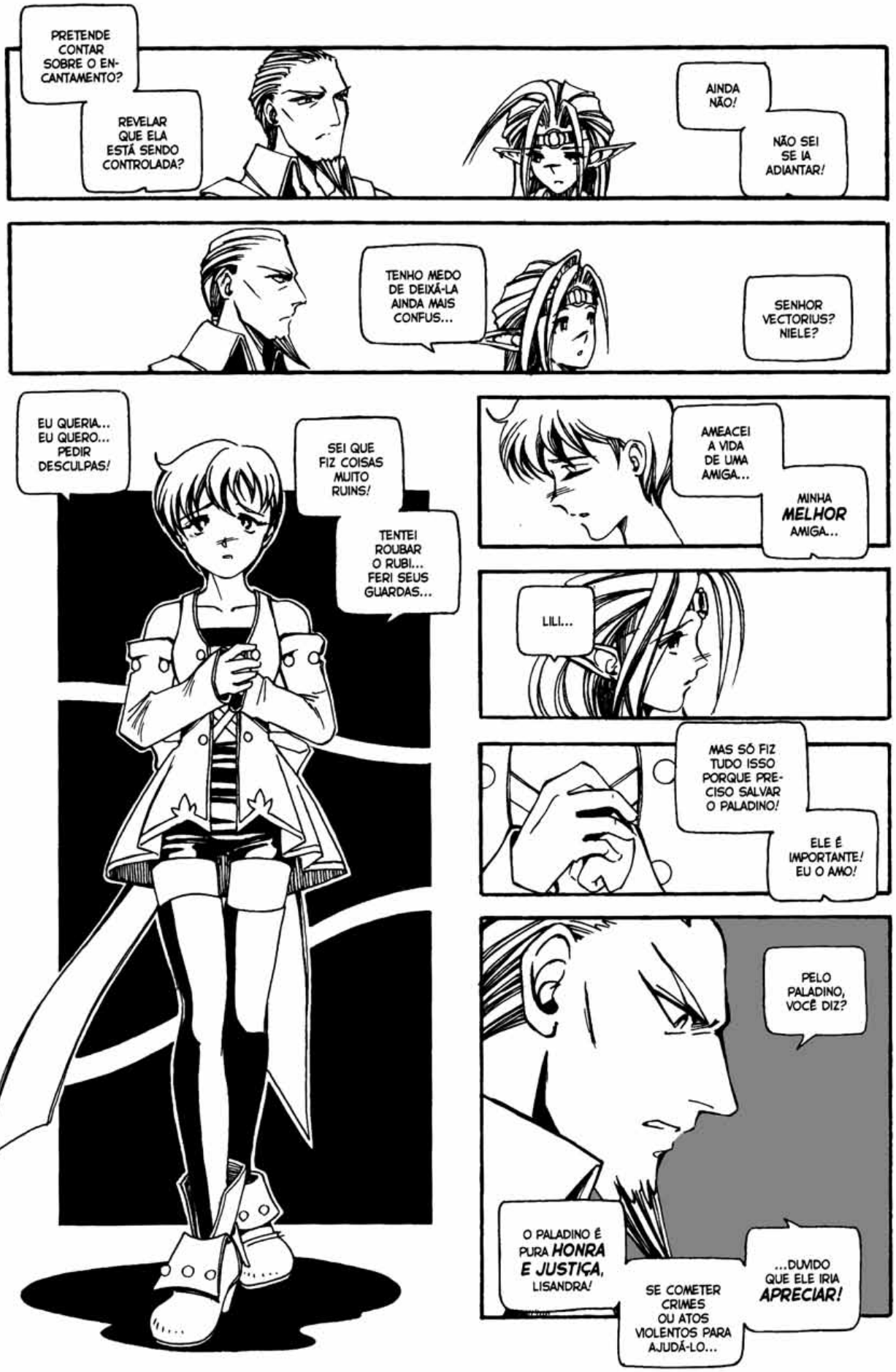

SEM MORTE?!
SEM SANGUE?! SEM TRIPAS?!
ENTÃO COMO VOCÊS SE DIVERTEM?
AFINAL, QUER LUTAR NO TORNEIO OU NÃO?
:HUNC:
TÁ, TÁ! SÓ MAIS UMA COISA...
TEM CERTEZA QUE NÃO VIU POR AQUI UMA MENINA LOURA, DE CABELO CURTO E VESTIDO RASGADO?
LAMENTO! NINGUÉM ASSIM ESTÁ NO TORNEIO!
AGORA SE APRESSE! SUA LUTA COMEÇA EM TRÊS MINUTOS!
(BÁRBARO!)
(BOIOLA!)
EI! ESPERE UM INSTANTE...
ELE NÃO PEGOU NENHUMA ARMA!
AQUILO PARECE UM TROGLODITA, MAS...
...ACHEI QUE ELES FOSSEM MAIORES!
ONDE FOI QUE JÁ VI...?
ORA, ORA...

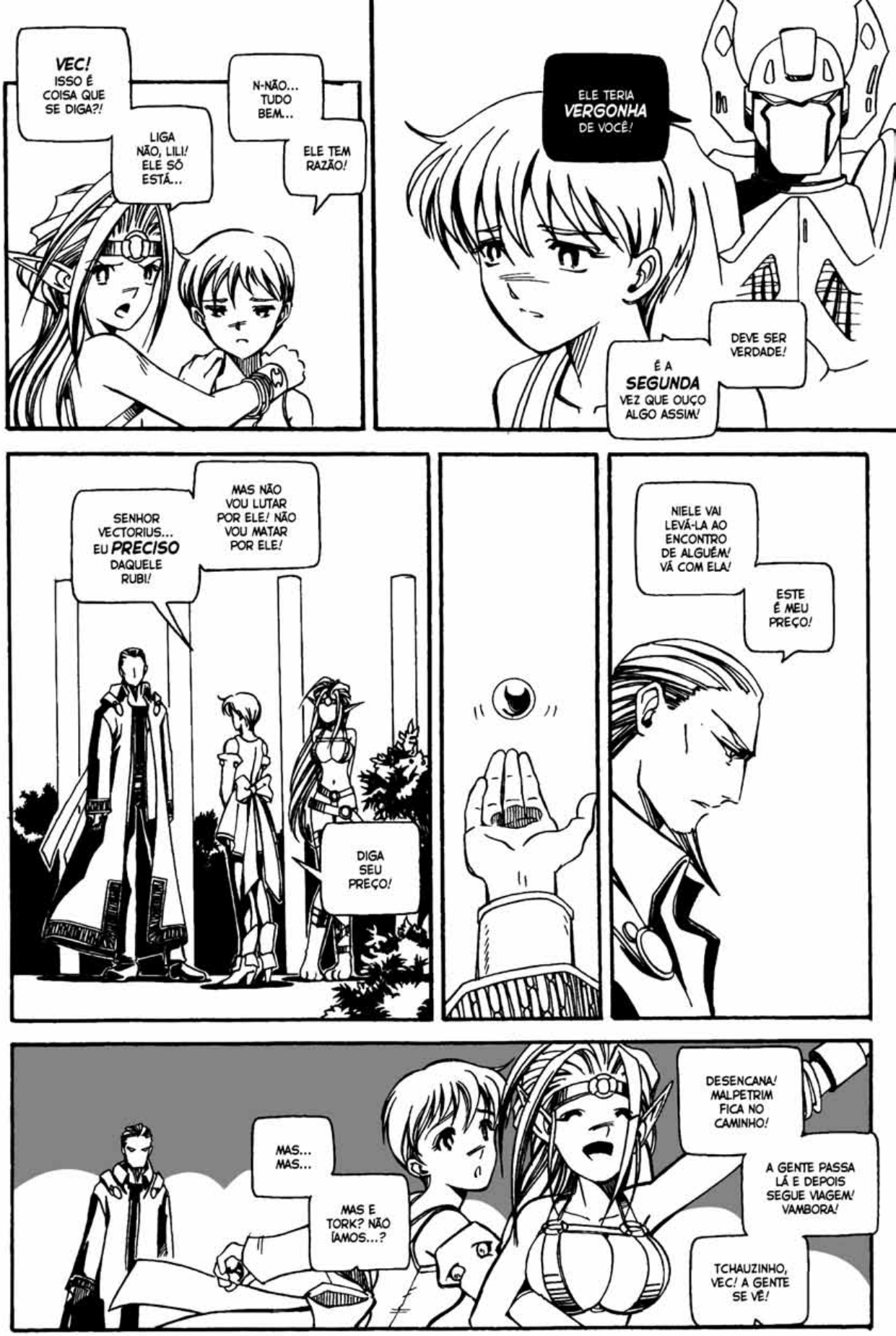

COMO É, NANICO?
VOCÊ VAI SER MEU OPONENTE?
¿HUNC?
ME CHAMOU DE NANICO?
NEM TEM UMA ARMA?
QUER QUE EU CONSIGA ALGUMA COISA DOS HALFLINGS PARA VOCÊ?
TALVEZ UM DAQUELES ESTILINGUES?
ME CHAMOU DE NANICO?!
OH, NÃO!
AGORA ME LEMBRO DE UMA COISA QUE OS TROGLODITAS FAZEM QUANDO FICAM FURIOSOS!
FLOUSH!


cof! cof! cof!
BUUUUUUUUUUUUUUUUUU
FORA! MONSTRO!
FORA!
FORA!
VOCÊ NÃO VAI FICAR POPULAR VENCENDO LUTAS ASSIM!
A HISTÓRIA DA MINHA VIDA!
:HUNC:
ISSO É MAU!
O GÁS DEBILITANTE DOS TROGLODITAS NÃO É MÁGICO! NÃO É PROIBIDO PELAS REGRAS!
TEREMOS QUE REVER OS REGULAMENTOS NO PRÓXIMO TORNEIO!
SANDRO?
O QUE VOCÊ TEM?

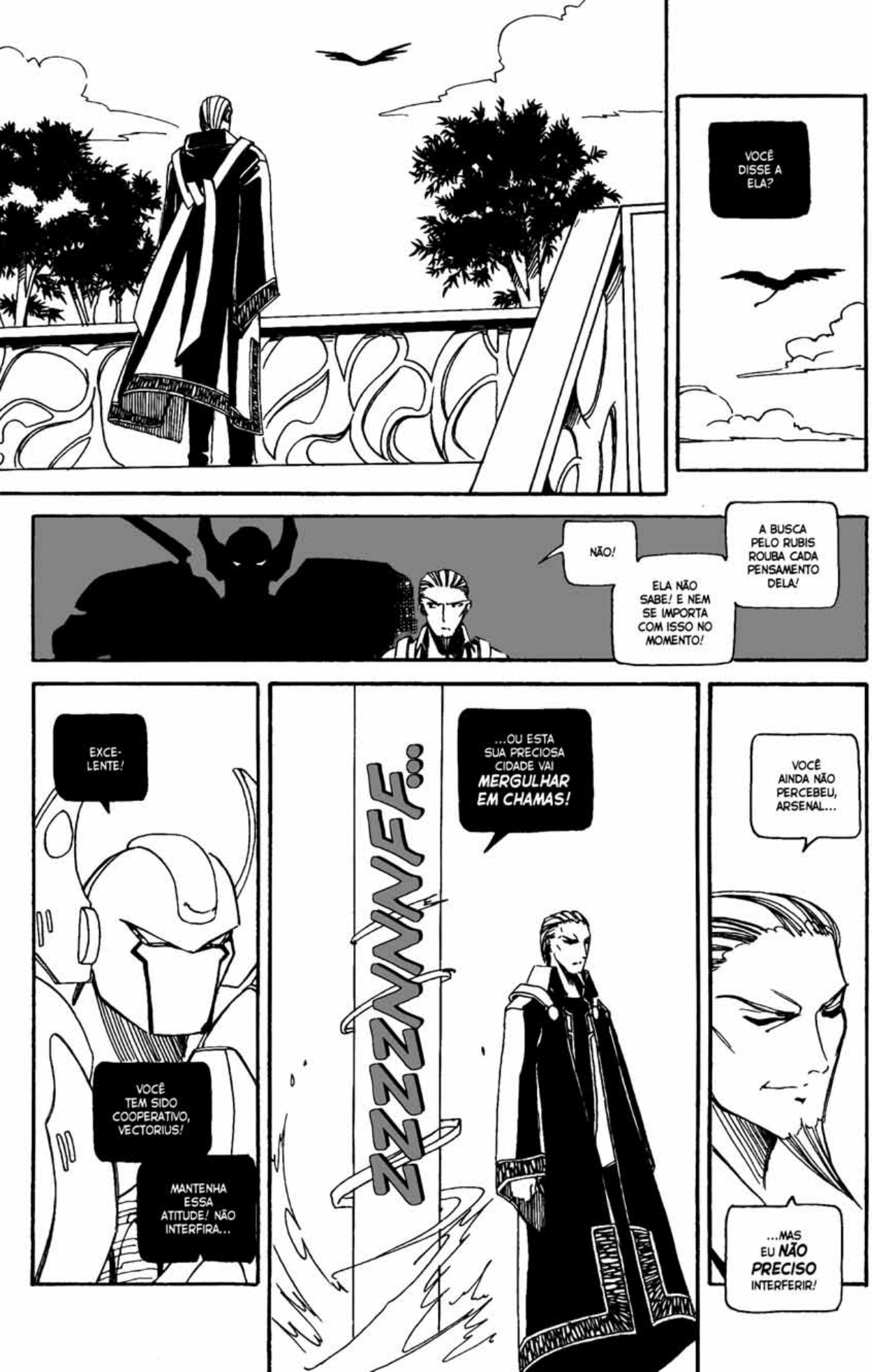

VUM!
EEEEEEK!
CRASH!
*%#@!
FLOUSH!
GRANDE NIMB E HYNINN!
TORK!

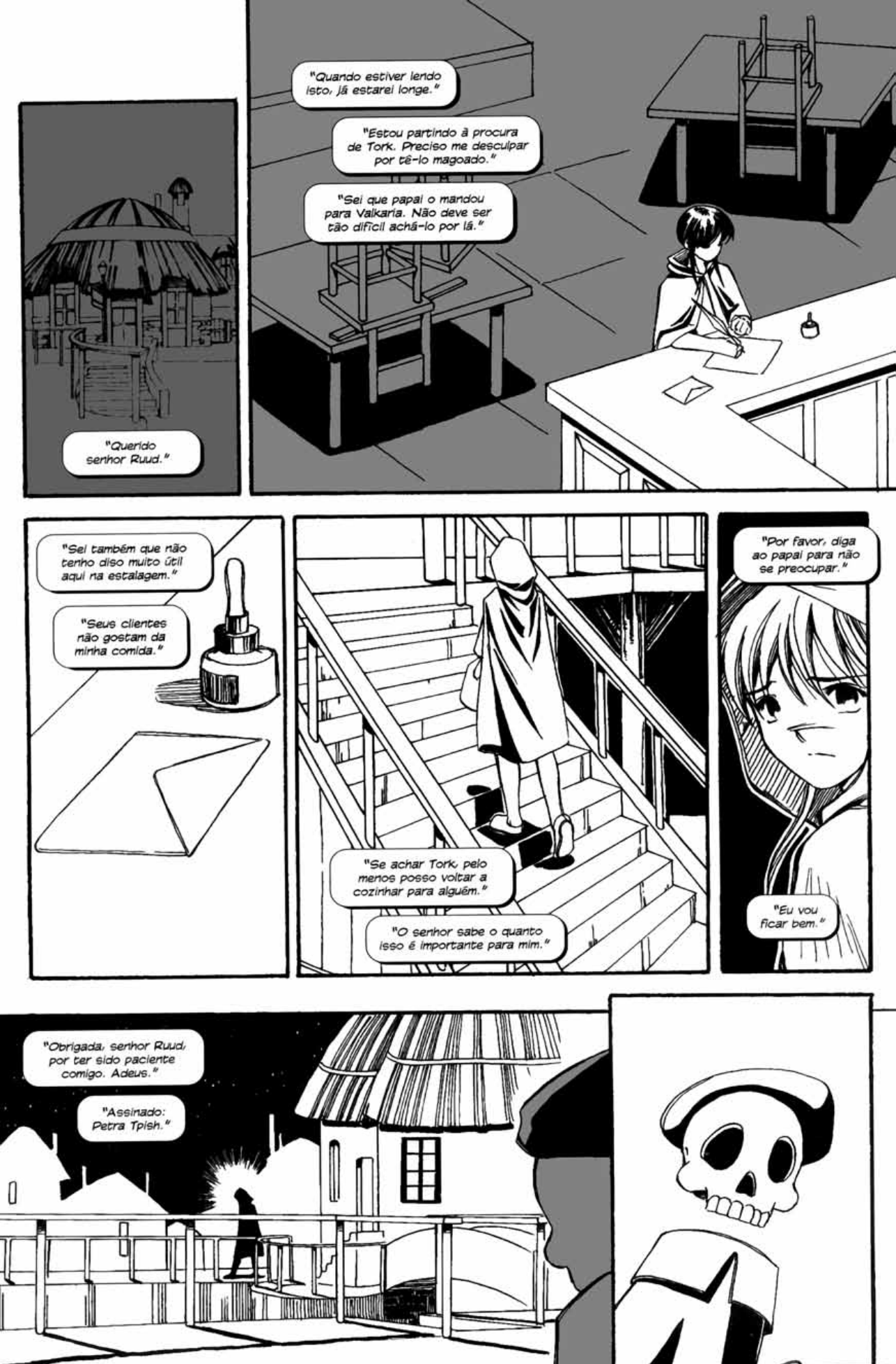
VOCÊ É LINDO!
VOCÊ É A COISA MAIS LINDA QUE JÁ VI!
VAMOS SER AMIGOS? IRMÃOS?
hrrrrrp
VOCÊ TINHA RAZÃO! ELA GOSTOU DO GRIFO!
É VERDADE QUE ELES VOAM MUITO RÁPIDO...
...MAS PENSEI QUE TELEPORTE FOSSE SEU FAVORITO!
DESTA VEZ NÃO, VEC!
EU PRECISO DE UM TEMPO COM A LILI! TEMPO PARA CONVERSAR!
PARA TENTAR ENTENDER A CABECINHA DELA!
OLHA SÓ PRA ELA! OLHA QUANTA ALEGRIA!
PARECE QUE A LILI SÓ CONSEGUE FICAR FELIZ DE VERDADE...
...QUANDO NÃO ESTÁ PENSANDO NO PALADINO!
ISSO É ALGO QUE TEMOS EM COMUM!


PRETENDE CONTAR SOBRE O ENCANTAMENTO?
REVELAR QUE ELA ESTÁ SENDO CONTROLADA?
AINDA NÃO!
NÃO SEI SE IA ADIANTAR!
TENHO MEDO DE DEIXÁ-LA AINDA MAIS CONFUS...
SENHOR VECTORIUS? NIELE?
EU QUERIA... EU QUERO... PEDIR DESCULPAS!
SEI QUE FIZ COISAS MUITO RUINS!
TENTEI ROUBAR O RUBI... FERI SEUS GUARDAS...
AMEACEI A VIDA DE UMA AMIGA...
MINHA MELHOR AMIGA...
LILI...
MAS SÓ FIZ TUDO ISSO PORQUE PRECISO SALVAR O PALADINO!
ELE É IMPORTANTE! EU O AMO!
PELO PALADINO, VOCÊ DIZ?
O PALADINO É PURA HONRA E JUSTIÇA, LISANDRA!
SE COMETER CRIMES OU ATOS VIOLENTOS PARA AJUDÁ-LO...
...DUVIDO QUE ELE IRIA APRECIAR!

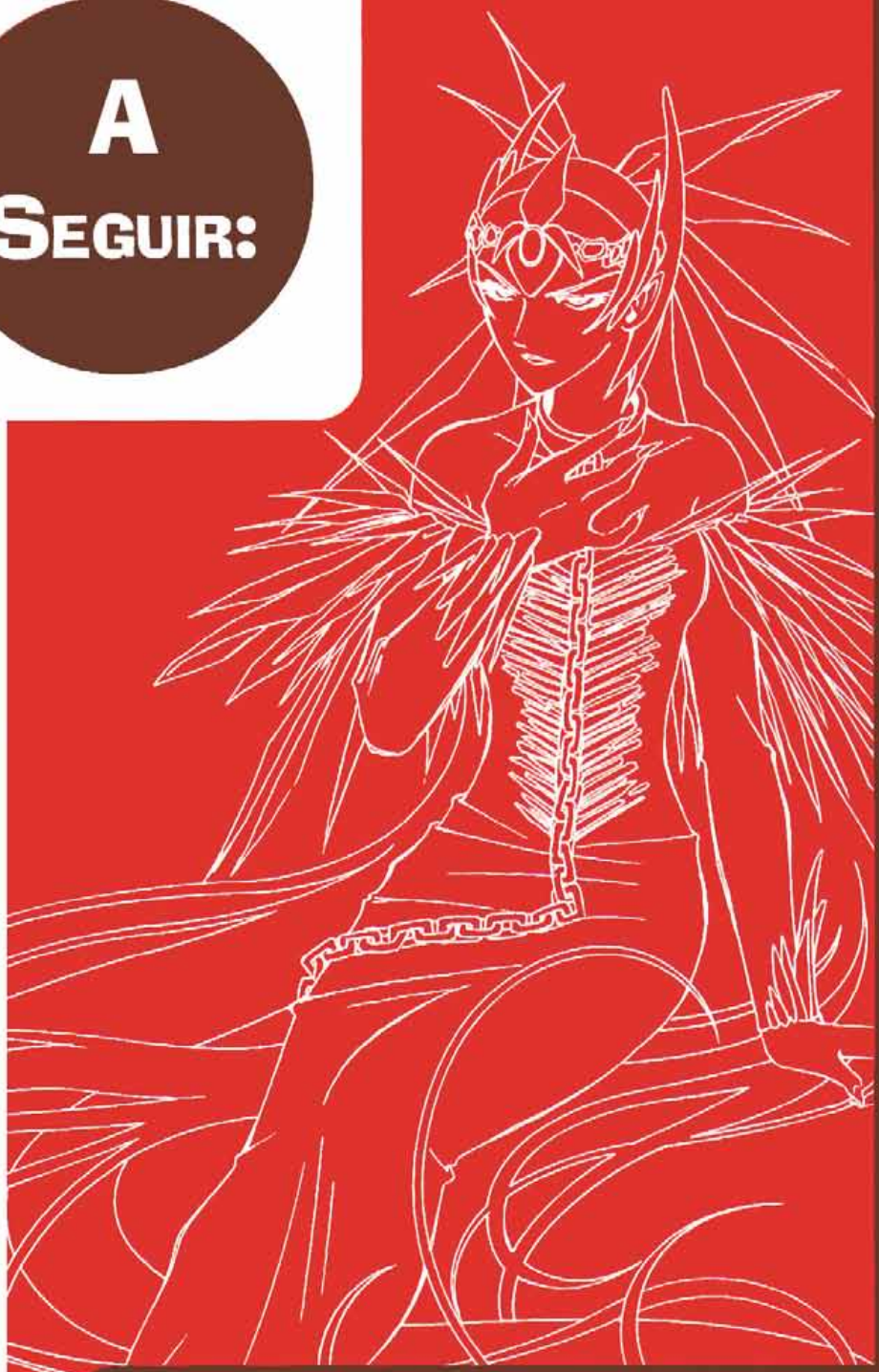

VEC! ISSO É COISA QUE SE DIGA?!
LIGA NÃO, LILI! ELE SÓ ESTÁ...
N-NÃO... TUDO BEM...
ELE TEM RAZÃO!
ELE TERIA VERGONHA DE VOCÊ!
É A SEGUNDA VEZ QUE OUÇO ALGO ASSIM!
DEVE SER VERDADE!
SENHOR VECTORIUS... EU PRECISO DAQUELE RUBI!
MAS NÃO VOU LUTAR POR ELE! NÃO VOU MATAR POR ELE!
DIGA SEU PREÇO!
NIELE VAI LEVÁ-LA AO ENCONTRO DE ALGUÉM! VÁ COM ELA!
ESTE É MEU PREÇO!
MAS... MAS...
MAS E TORK? NÃO ÍAMOS...?
DESENCANA! MALPETRIM FICA NO CAMINHO!
A GENTE PASSA LÁ E DEPOIS SEGUE VIAGEM! VAMBORA!
TCHAUZINHO, VEC! A GENTE SE VÊ!

OBRIGADA, SENHOR VECTORIUS! MUITO ORBIGADA!
QUE A DEUSA O ABENÇOE!


VOCÊ DISSE A ELA?
A BUSCA PELO RUBIS ROUBA CADA PENSAMENTO DELA!
NÃO!
ELA NÃO SABE! E NEM SE IMPORTA COM ISSO NO MOMENTO!
EXCE-LENTE!
VOCÊ TEM SIDO COOPERATIVO, VECTORIUS!
MANTENHA ESSA ATITUDE! NÃO INTERFIRA...
ZZZNNNFF...
...OU ESTA SUA PRECIOSA CIDADE VAI MERGULHAR EM CHAMAS!
VOCÊ AINDA NÃO PERCEBEU, ARSENAL...
...MAS EU NÃO PRECISO INTERFERIR!


"Querido senhor Ruud."
"Quando estiver lendo isto, já estarei longe."
"Estou partindo à procura de Tork. Preciso me desculpar por tê-lo magoado."
"Sei que papai o mandou para Valkaria. Não deve ser tão difícil achá-lo por lá."
"Sei também que não tenho sido muito útil aqui na estalagem."
"Seus clientes não gostam da minha comida."
"Se achar Tork, pelo menos posso voltar a cozinhar para alguém."
"O senhor sabe o quanto isso é importante para mim."
"Por favor, diga ao papai para não se preocupar."
"Eu vou ficar bem."
"Obrigada, senhor Ruud, por ter sido paciente comigo. Adeus."
"Assinado: Petra Tpish."

A Seguir:



A Rainha e o Paladino

MENSAGENS SAGRADAS

HOLY AVENGER · Caixa Postal 19113 · CEP 04505-970 · SP/SP · e-mail dragaobrasil@uol.com.br

O Macaco Caolho Empalhado!

Ana Paula Santos, Diadema/SP

Bênçãos de Allihanna, a Mãe Natureza, a todos vocês, queridos leitores de HOLY AVENGER. Sou Odara, a centaura (rimou!), xamã dos centauros da floresta e honrada com a missão de responder suas cartas e e-mails. Então, sem demora, vamos conversar!

Sou um Mestre!

Odara, que Allihanna e Khalmyr estejam com você. Não tenho palavras para explicar sua indescritível beleza! Mas avise a Niele não ter ciumes, pois tenho seu rostinho lindo em meu fundo de tela e meu mouse pad!

Ontem, pela primeira vez, mestrei uma aventura de RPG. Escolhi o mundo de Arton para fazê-lo, e usei a aventura "Dado Selvagem" que saiu na DRAGÃO BRASIL #68. O grupo era novato mas todos adoraram a experiência. Gostaram tanto que pediram para jogar outra vez em Arton. Então eu bolei outra aventura (e legal ser Mestre e ter montes de NPCs para comandar!) onde você, minha querida Odara, fará uma participação especial.

Eu adoro HOLY AVENGER, pois lá encontro muito material e NPCs para usar em aventuras. A revista podia ser quinzenal, ne? Sim, vocês já explicaram que a Erica só consegue desenhar uma história por mês — mas, por favor, peçam a ela para fazer duas! E podia ter mais páginas! E a Erica também podia colocar seu rostinho lindo outra vez na história. Já estou com saudades!

Lord of Rings, paladino de Khalmyr, e-mail

Então, estamos falando com um Mestre de RPG que começou sua carreira graças à DB e HA. Ficamos muito felizes com isso, pois esse tem sido justamente nosso objetivo — levar esse maravilhoso passatempo a mais pessoas. E eu, acima de tudo, fico honrada e agradecida em atuar como personagem coadjuvante em suas aventuras. Espero fazer um bom papel e ser útil aos aventureiros.

Também ficamos felizes com os pedidos de leitores como você por mais e mais edições de HOLY AVENGER — mas ainda não podemos atender a esse desejo. Não se trata de simplesmente "pedir" a Erica Awano para fazer mais: HA tem 20 páginas por edição, mais ou menos o mesmo que um comic norte-americano. Isso ocorre por que a produção de qualquer cartunista é de, em média, uma página por dia. Um mês tem vinte dias úteis. Então, nossa querida Awano-san já atingiu seu limite.

Quanto a uma nova aparição da própria Erica na história... bem, posso dizer apenas que será em breve.

Pedido de Casamento

Querida Odara. Sou Milorde Alan, Druida Sagrado da Deusa Allihanna, mãe da natureza. Gostaria que você, além de responder minhas perguntas, pudesse me conceder sua bênção. Sendo você uma clériga, e assim autorizada pelos deuses a realizar casamentos, poderia conceder essa graça para mim e minha amada Petra? Posso oferecer como pagamento o que preferir: musgo ou aquelas coisinhas douradas sem valor que os da cidade chamam de ouro.

1) Quando devem sair as histórias-solo de Lisandra, Niele, Sandro e Tork?

2) Minha querida Petra também terá a graça de estrelar uma dessas edições especiais?

3) Por que a nossa querida Erica Awano não gosta de fazer cenários, quando os poucos que aparecem são tão bem desenhados? (Eu me amarrei naquele quarto em que Lisandra acorda em Vectora.)

Milorde Alan, Druida Sagrado e paladino da natureza nas horas vagas, Nilópolis/RJ

Um casamento! Deusa, eu adoraria! Sendo xamã da aldeia há tão pouco tempo, ainda não tivesse o privilégio de realizar um casamento. Fico muito honrada e agradecida com seu convite, irmão druida. Eu nem ousaria aceitar ouro ou qualquer outra forma de pagamento.

Mas um momento... você disse Petra? Seria a mesma Petra que cozinha na Estalagem do Macaco em Malpetrim, filha de Vladislav? Duvido que ela já tenha idade para se casar — e, além disso, ela parece muito interessada em um certo troglodita. Espero que você esteja falando de outra pessoa.

1) Tenha um pouco mais de paciência. A primeira delas, tendo Sandro como protagonista, já está em produção — no maravilhoso traço de Lidya Oide.

2) Ora... não seria interessante? Vamos pensar nisso.

3) Também adorei a forma como Awano-san retratou minha aldeia naquele dia. Talvez por se empenhar tanto nos poucos cenários que faz, falte a ela tempo para incluí-los em todos os quadros. Cada artista tem seu estilo. E eu, pessoalmente, gosto muito do estilo dela.

Rivânia Formiga, Patos/PB

Grande Odara

Olá, Grande Odara! (Sim, grande: só tenho um metro e meio de altura...)

Sou Eron, o guerreiro/mago. Após ler a edição 14 de HA fiquei revoltado, furioso, irado, com desejo de vingança e... apaixonado pela Petra!

Só tenho uma pergunta que, sinto, não conseguirá responder: se Vlad criou aqueles experimentos e tirou o olfato de Petra, por que ele não pode curá-la com magia?!

Diga como sou para a Petrinha: tenho 14 anos, fui treinado na vila Shiranui como mago e guerreiro. Tenho F0, H2, R1, A1, PdF0, Arma Especial, Devoção (matar Tork pelo que ele fez a Petra) e Focus 3 em Fogo.
Me despeço com muita alegria, Grande Odara!

Eron, Mago/Guerreiro, e-mail

Grande? Eu? Que diferente! Mas não fique aborrecido com isso; medindo metro e meio, você é ainda muito mais alto que qualquer anão de Doherimm ou halfling de Hongari. A mãe natureza gosta de variedade.

Percebo que nossa amiguinha Petra está ficando muito popular e querida. Se Vladislav pudesse curá-la, sei que ele já o teria feito. Quanto a Tork... bem, é verdade que sua demonstração de violência diante de Petra abalou muito a pobrezinha naquele momento — mas ela não parece odiá-lo por isso, e nem disposta a desistir dele. Eu aconselho você a esquecer essa sua vingança, mesmo porque (a julgar por seus números) você não tem poder para desafiar Tork.

Malcom C. T. Gouvea, Muriaé/MG

HA Encadernada

Olá, pessoal da HA! Não vou ficar elogiando muito porque quero ver o traço da Awano ainda melhor!

Uma pergunta: a primeira coletânea de HA vai conter as ilustrações de todas as capas, as matérias legais sobre RPG e aquelas engraçadas explicações de cada personagem no início da revista? Se não tiver, aconselho que coloquem tudo isso em uma futura reedição. Agora, se tiver, estou correndo agora para o correio fazer meu pedido! Tchau!

Cleber V. G. Mira, konpiuta daigakubuno gakusei (estudante de ciência da computação), e-mail

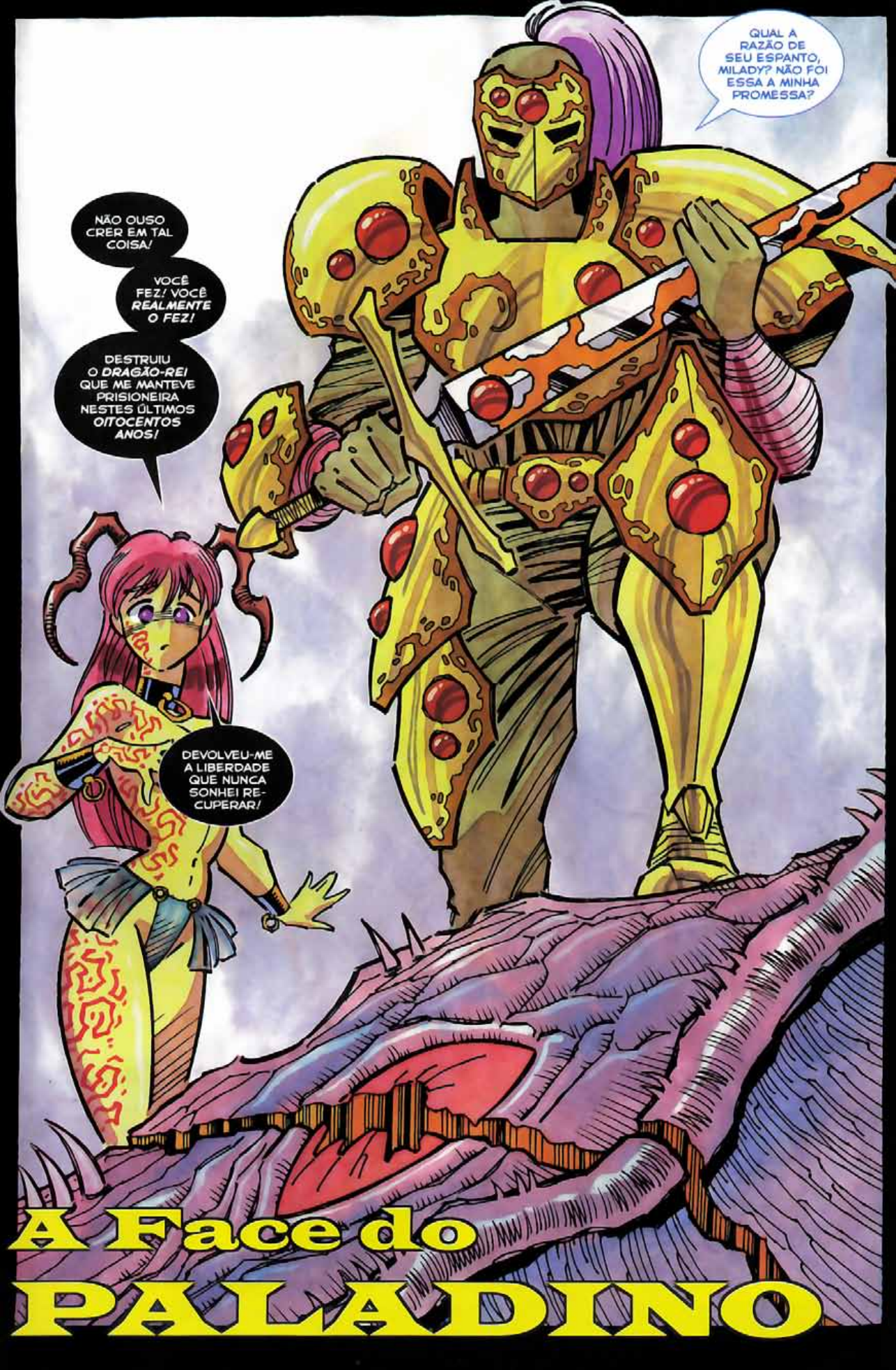
Então fique feliz, meu ansioso amigo. HOLY AVENGER Volume I, a edição encadernada contendo as Partes 1 a 8, de fato inclui todas as imagens de capa, introduções e matérias das revistas originais. Você pode fazer seu pedido pelos fones (11) 3849-2266 ou 3849-1159.

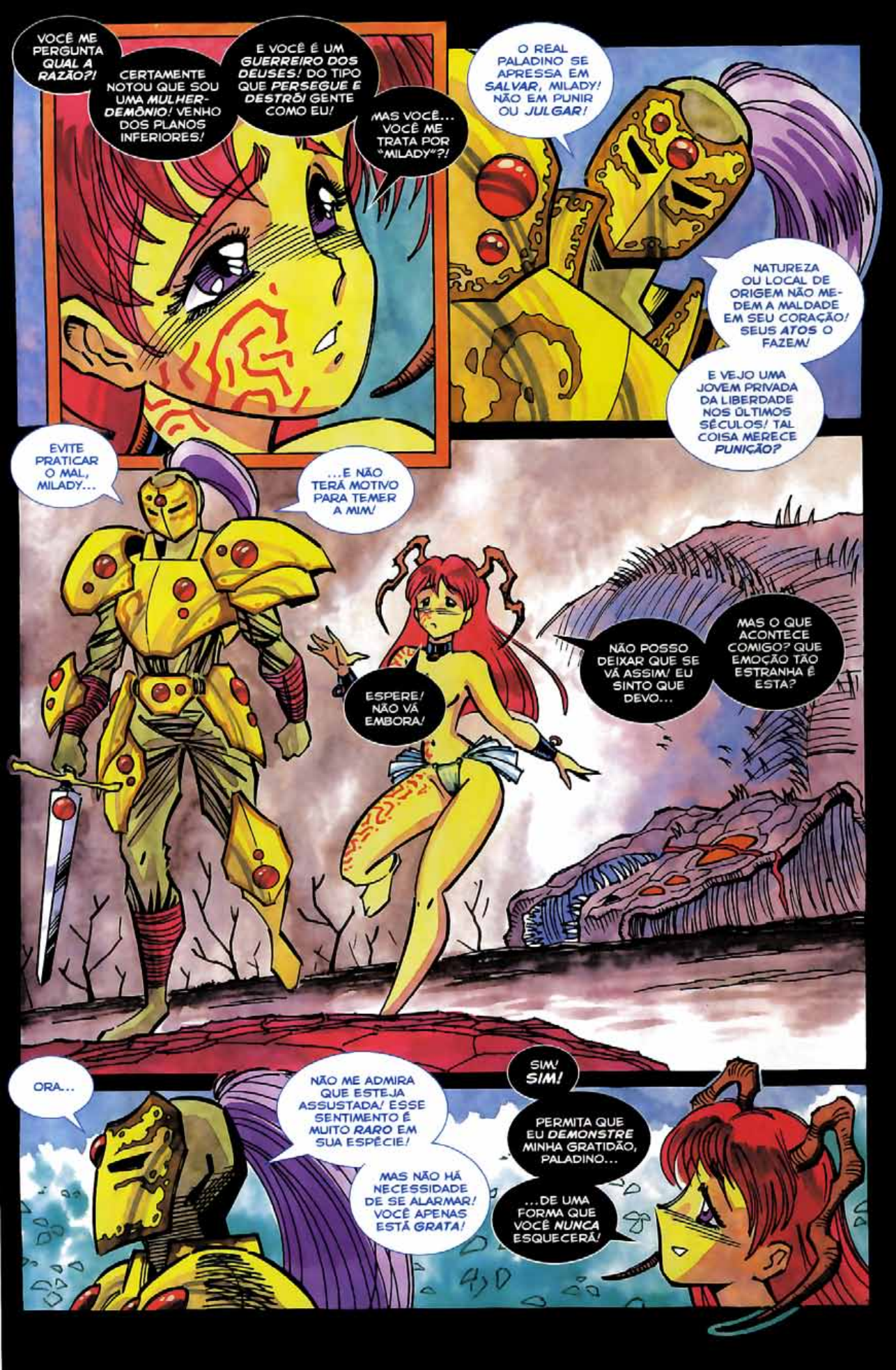
A Trajetória do Palada

Originalmente, o Paladino era apenas um personagem em estilo mais "cartoon" que respondia as cartas da revista DRAGÃO BRASIL — assim como Odara faz em HOLY AVENGER. No decorrer de suas peripécias, aquele guerreiro sagrado (e azarado) foi assediado, morto, ressuscitado, transformado em Paladina, clonado e finalmente ambos foram amalgamados para formar o superpoderoso Overpaladino.

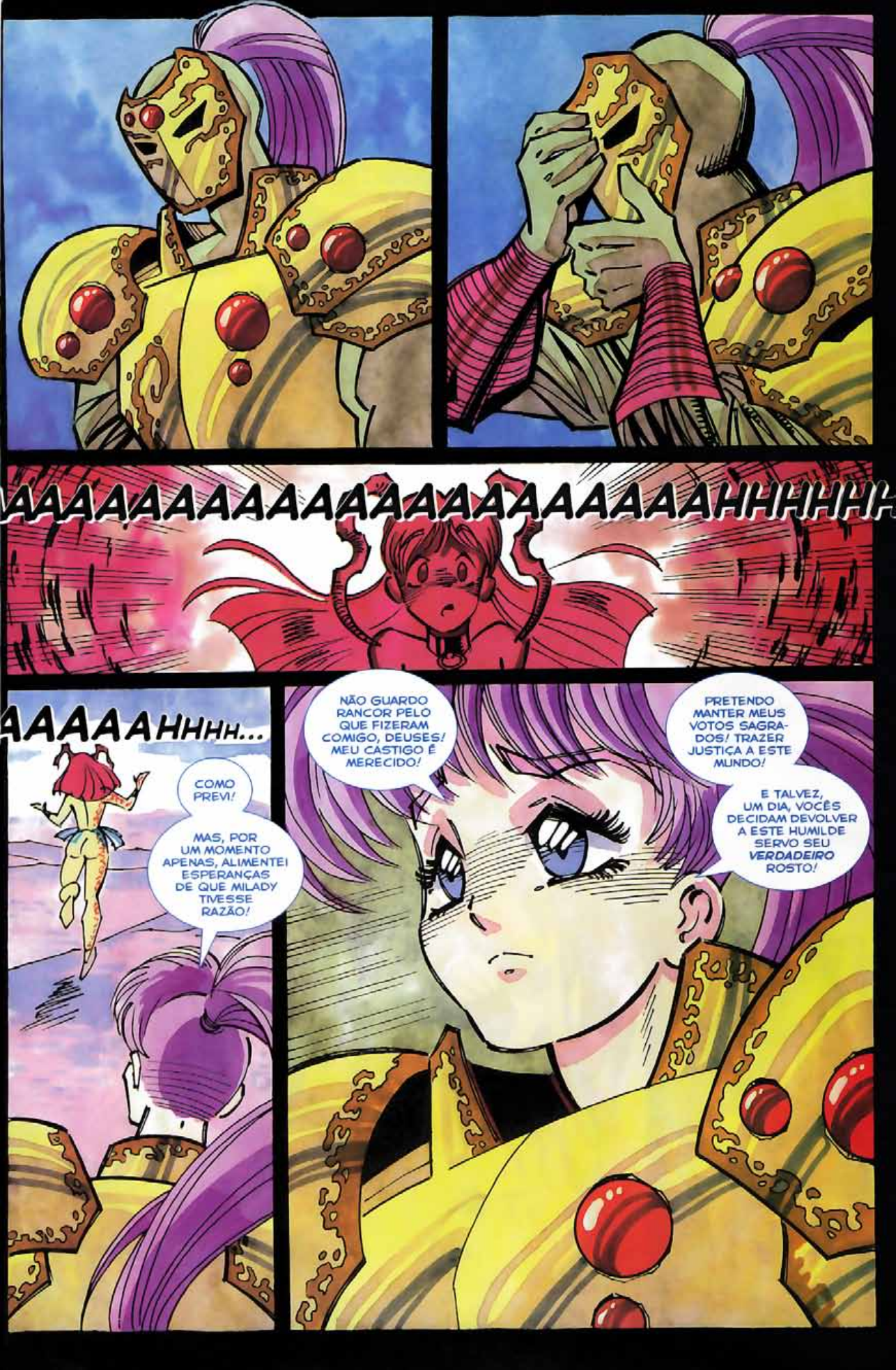
Atualmente, na sessão de cartas da DRAGÃO BRASIL, o Paladino original prossegue em suas escaramuças — agora às voltas com a Paladina e seu novo inimigo, o fracassado Antipaladino. Enquanto isso, o Overpaladino daria origem ao verdadeiro Paladino de Arton, que hoje faz parte do mundo de TORMENTA — onde acontecem as histórias de HOLY AVENGER.

A primeira aparição oficial do Paladino de Arton ocorreu na revista DRAGÃO BRASIL #38, na história em quadrinhos que estamos reapresentando agora. Ela mostra sua primeira grande façanha após receber em seu corpo os Rubis da Virtude...


QUAL A RAZÃO DE SEU ESPANTO, MILADY? NÃO FOI ESSA A MINHA PROMESSA?
NÃO OUSO CRER EM TAL COISA!
VOCÊ FEZ! VOCÊ *REALMENTE* O FEZ!
DESTRUIU O *DRAGÃO-REI* QUE ME MANTEVE PRISIONEIRA NESTES ÚLTIMOS *OITOCENTOS* ANOS!
DEVOLVEU-ME A LIBERDADE QUE NUNCA SONHEI RECUPERAR!
A Face do PALADINO


VOCÊ ME PERGUNTA QUAL A RAZÃO?!
CERTAMENTE NOTOU QUE SOU UMA MULHER-DEMÔNIO! VENHO DOS PLANOS INFERIORES!
E VOCÊ É UM GUERREIRO DOS DEUSES! DO TIPO QUE PERSEGUE E DESTRÓI GENTE COMO EU!
MAS VOCÊ... VOCÊ ME TRATA POR "MILADY"?!
O REAL PALADINO SE APRESSA EM SALVAR, MILADY! NÃO EM PUNIR OU JULGAR!
NATUREZA OU LOCAL DE ORIGEM NÃO MEDEM A MALDADE EM SEU CORAÇÃO! SEUS ATOS O FAZEM!
E VEJO UMA JOVEM PRIVADA DA LIBERDADE NOS ÚLTIMOS SÉCULOS! TAL COISA MERECE PUNIÇÃO?
EVITE PRATICAR O MAL, MILADY...
...E NÃO TERÁ MOTIVO PARA TEMER A MIM!
ESPERE! NÃO VÁ EMBORA!
NÃO POSSO DEIXAR QUE SE VÁ ASSIM! EU SINTO QUE DEVO...
MAS O QUE ACONTECE COMIGO? QUE EMOÇÃO TÃO ESTRANHA É ESTA?
ORA...
NÃO ME ADMIRA QUE ESTEJA ASSUSTADA! ESSE SENTIMENTO É MUITO RARO EM SUA ESPÉCIE!
MAS NÃO HÁ NECESSIDADE DE SE ALARMAR! VOCÊ APENAS ESTÁ GRATA!
SIM! SIM!
PERMITA QUE EU DEMONSTRE MINHA GRATIDÃO, PALADINO...
...DE UMA FORMA QUE VOCÊ NUNCA ESQUECERÁ!

DESNECESSÁRIO, MILADY!
JÁ TIVE MINHA RECOMPENSA! ENCONTREI GRATIDÃO NO CORAÇÃO DE UM DEMÔNIO!
NÃO PODE EXISTIR PROVA MAIOR DE QUE A SEMENTE DO BEM ESTÁ EM TODAS AS ALMAS!
EU TINHA EM MENTE OUTRO TIPO DE RECOMPENSA, GUERREIRO!
POR QUE ME REJEITA? SERÁ VERDADE O QUE DIZEM SOBRE OS GUERREIROS SAGRADOS?
VOCÊS SÃO PRIVADOS DA MASCULINIDADE? PROIBIDOS PELOS DEUSES DE AMAR?
PEÇO SILÊNCIO, MILADY!
EM VERDADE, AMAR É PROIBIDO PARA MIM! MAS NÃO PELAS RAZÕES MALICIOSAS QUE IMAGINA!
FAREI COMO QUISER, EMBORA NÃO ENTENDA SUA RECUSA!
MAS ME PERMITA, AO MENOS, CONHECER A FACE DO HOMEM QUE ME SALVOU!
MEU... ROSTO?
IMPLORO QUE NÃO ME PEÇA TAL COISA! ESTA MÁSCARA ESCONDE UMA VERDADE TERRÍVEL!
GUARDE SEUS TOLOS RECEIOS PARA AS MULHERES HUMANAS!
SOU UM DEMÔNIO, RECORDA-SE? FUI GERADA NOS PLANOS INFERIORES!
CRESCI ENTRE CRIATURAS TÃO HEDIONDAS QUE SUA APARÊNCIA EXPULSARIA A SANIDADE DE HERÓIS!
POR MAIS DESFIGURADA QUE SEJA SUA FACE, ACREDITA QUE SEJA CAPAZ DE PROVOCAR HORROR MAIOR?



AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAHHHHHH

AAAAAHHHH...

COMO PREVI!

MAS, POR UM MOMENTO APENAS, ALIMENTEI ESPERANÇAS DE QUE MILADY TIVESSE RAZÃO!

NÃO GUARDO RANCOR PELO QUE FIZERAM COMIGO, DEUSES! MEU CASTIGO É MERECIDO!

PRETENDO MANTER MEUS VOTOS SAGRADOS! TRAZER JUSTIÇA A ESTE MUNDO!

E TALVEZ, UM DIA, VOCÊS DECIDAM DEVOLVER A ESTE HUMILDE SERVO SEU *VERDADEIRO* ROSTO!

ACADEMIA ARCANA

Na nova edição da revista TORMENTA, os segredos da Grande Academia Arcana de Arton!

Adquira também o livro básico de TORMENTA nas bancas, livrarias de RPG ou pelos fones (0xx11) 3849-2266 ou 3849-1159

Já nas bancas!

TRAMA

HOLY avenger

17

www.holyavenger.com.br

cassaro

awano

riamonde

vazzios

Imprópria para menores de 12 anos

ANO 2 • Nº 17 • R$ 2,80

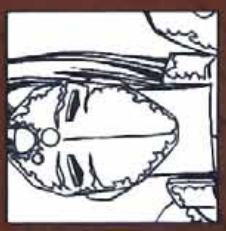
O Elenco

Lisandra
Jovem e ingênua clériga de Allihanna, a Deusa da Natureza. Gosta de caçar Rubis da Virtude para o Paladino.

Sandro
Aventureiro novato, atrapalhado e sem muitos miolos. Gosta de pensar que é um grande ladrão como seu pai.

Niele
Maga elfa desmiolada e sem um pingo de vergonha na cara. Gosta de cantar temas de anime em élfico.

Tork
Troglodita anão sem frescura. Gosta de briga, cerveja e tripas de goblin mal passadas.



Paladino
O maior herói de Arton, recentemente devolvido à vida por Lisandra. Gosta de falar em Shakespeareano.

Loriane
Meio-elfa e estrela das lutas de arena. Gosta de ver como Sandro está se tornando um gladiador.

Ruud
Dono da Estalagem do Macaco Caolho Empalhado (onde nunca se viu macaco algum). Gosta de paz, mas não consegue!

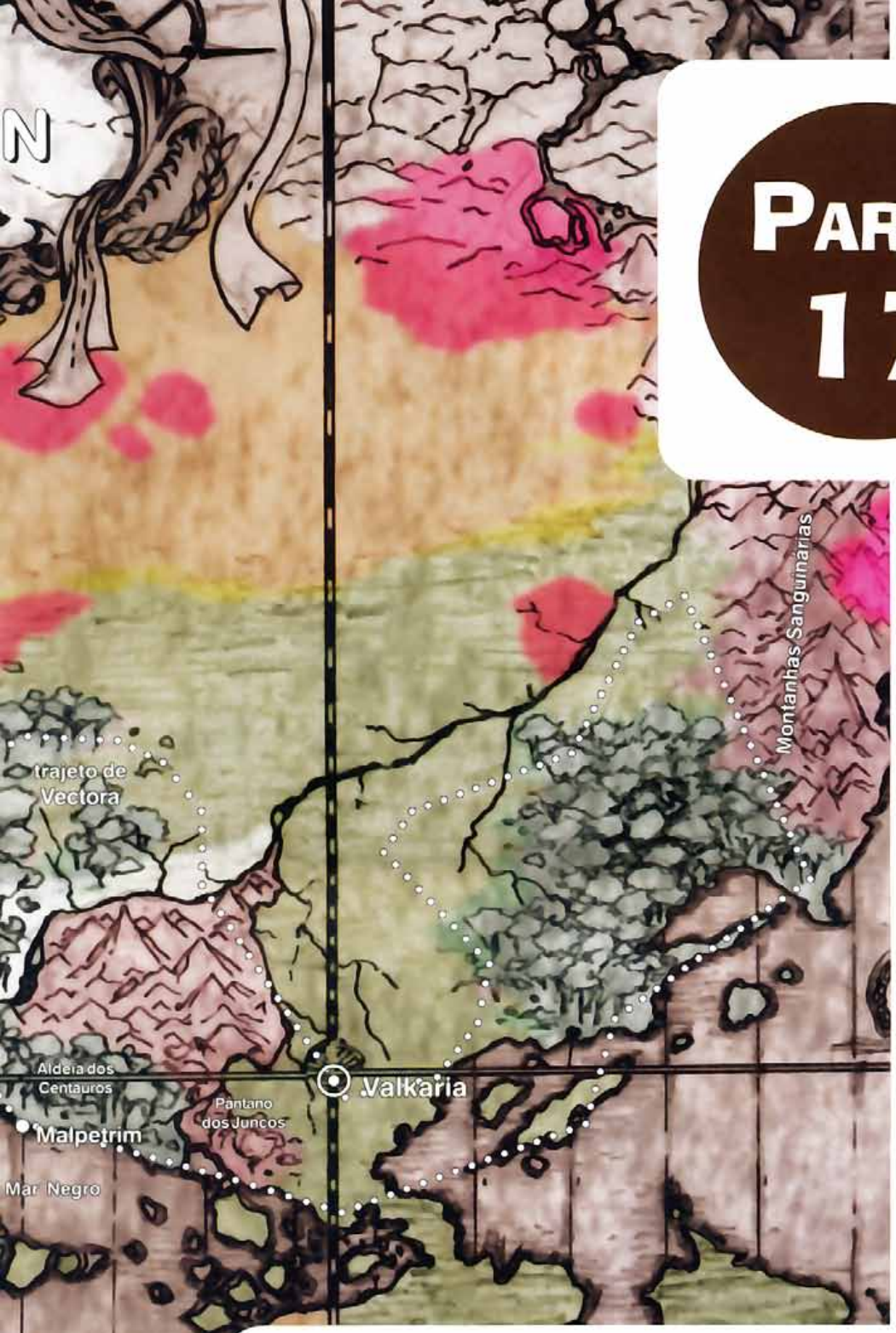
Nekapeth
Sumo-sacerdote de Sszzaas, o Deus da Traição e das Serpentes. Gosta de fingir de morto.

Até Agora...

Em Vectora, Lisandra continua tendo sonhos terríveis em que mata o Paladino com as próprias mãos. Sabendo que isso é causado por um encantamento desconhecido, Niele faz o que pode para confortá-la — conseguindo para ela um grifo. Ambas agradecem ao mago Vectorius pela ajuda e deixam Vectora rumo a Malpetrim, para tentar reencontrar Tork e restaurar sua visão.

Sem que elas soubessem, Tork já havia sido curado pelo mago Vladislav Tpish. Ao ouvir falar de um torneio cujo prêmio era um dos Rubis da Virtude, Tork foi para Arena Imperial em Valkaria — onde está usando seu gás de troglodita para vencer sem lutar. Ele é reconhecido por Sandro, que também está lutando pela gema. Ninguém sabe que sua companheira, Anne, roubou o Rubi.

Petra Tpish, filha de Vladislav, abandona a Estalagem do Macaco Caolho Empalhado para procurar Tork. Sem que ela perceba, sua fuga foi notada por Tarso — o pequeno morto-vivo ajudante de Vladislav.



Parte 17

A Rainha e o Paladino

HOLY avenger

Criação
MARCELO CASSARO
ROGERIO SALADINO
J.M.TREVISAN

Roteiro
MARCELO CASSARO

Desenho e Arte-Final
ERICA AWANO

Cores
RICARDO RIAMONDE

Capa
ERICA AWANO &
ANDRÉ VAZZIOS

Bravado, Capitão Jim K. e Anne criados por
ERICA AWANO

DIRETOR
Ruy Pereira

EDITOR
Marcelo Cassaro

PRODUTOR GRÁFICO
Roberto Avelino

CONTATO
Lourdes Maurício

SCANNER
Edilson Gedo • Wagner F. Nunes

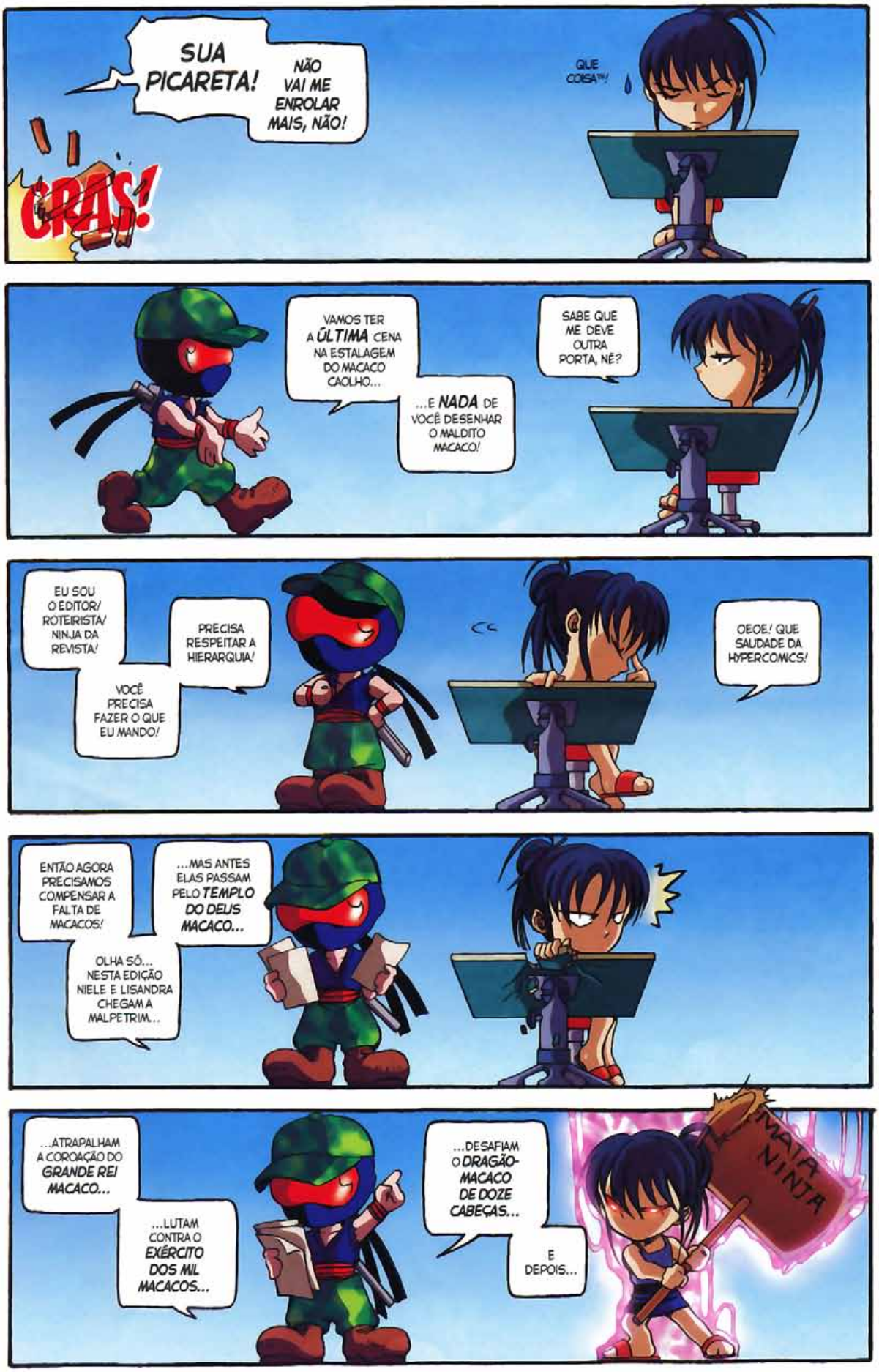
DIAGRAMAÇÃO
Dawis Roos • Márcia Braga

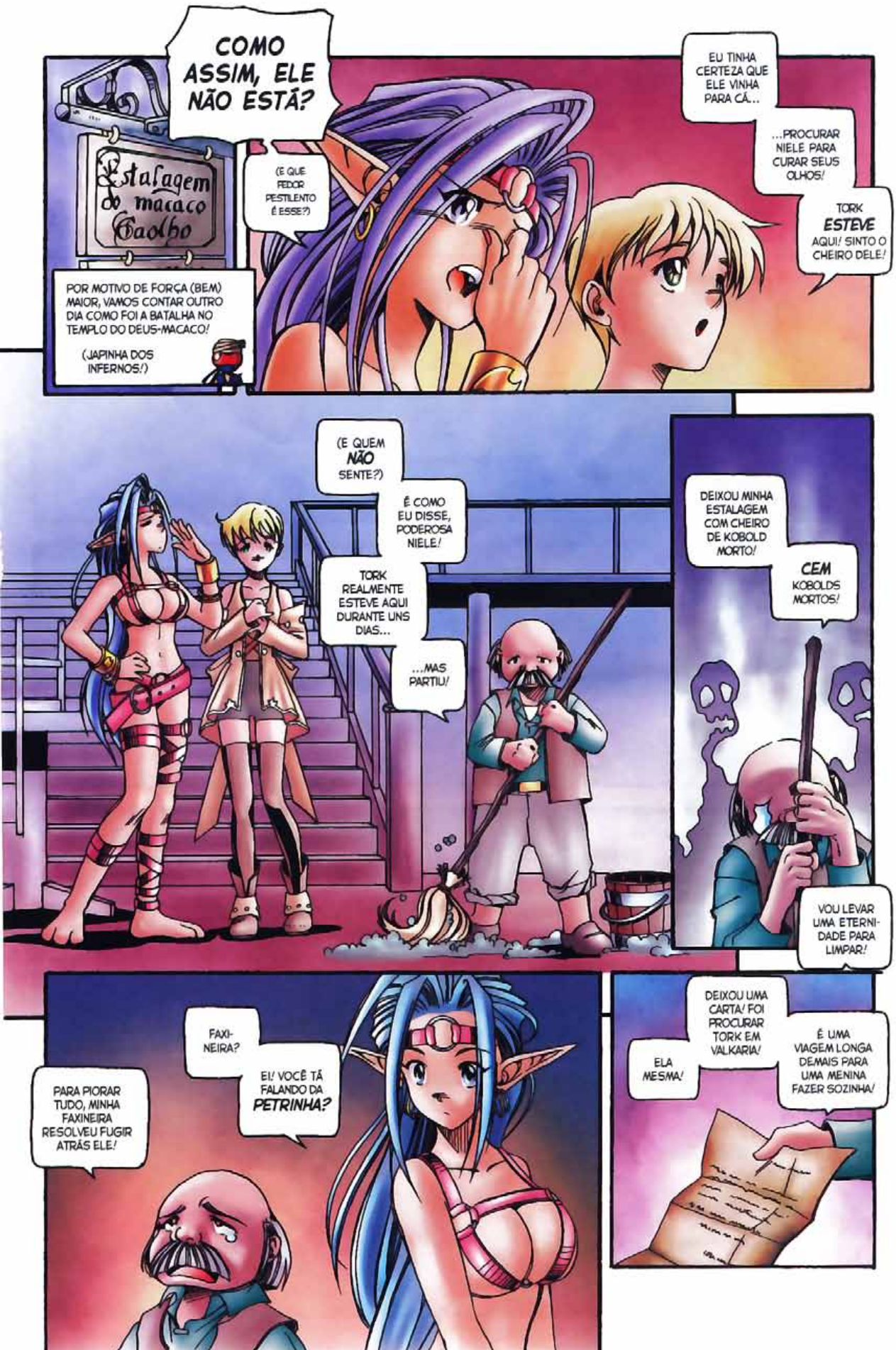
HOLY AVENGER é uma publicação mensal da Trama Editorial Ltda.

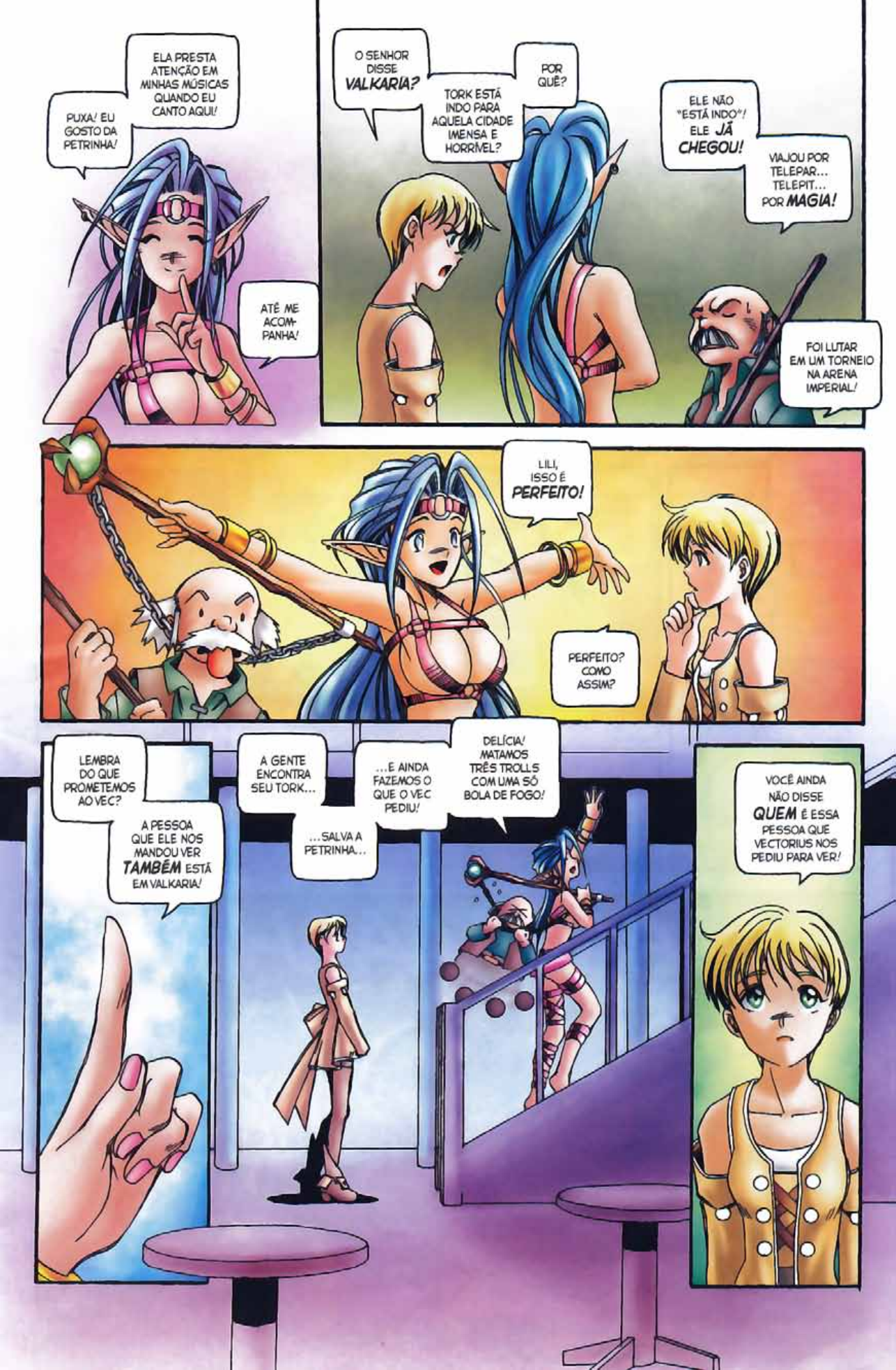
Administração, redação, assinaturas e publicidade:
R. Comendador Miguel Calfat, 421, 04537-081,
SP/SP. Telefax (011) 3849-2266. dragaobrasil@uol.com.br

Distribuição exclusiva para todo o Brasil: Fernando Chinaglia S/A.

Impressão e acabamento: LENE Gráfica & Editora


SUA PICARETA!
NÃO VAI ME ENROLAR MAIS, NÃO!
CRAS!
QUE COISA™!
VAMOS TER A ÚLTIMA CENA NA ESTALAGEM DO MACACO CAOLHO...
...E NADA DE VOCÊ DESENHAR O MALDITO MACACO!
SABE QUE ME DEVE OUTRA PORTA, NÉ?
EU SOU O EDITOR/ ROTEIRISTA/ NINJA DA REVISTA!
PRECISA RESPEITAR A HIERARQUIA!
VOCÊ PRECISA FAZER O QUE EU MANDO!
OEOE! QUE SAUDADE DA HYPERCOMICS!
ENTÃO AGORA PRECISAMOS COMPENSAR A FALTA DE MACACOS!
...MAS ANTES ELAS PASSAM PELO TEMPLO DO DEUS MACACO...
OLHA SÓ... NESTA EDIÇÃO NIELE E LISANDRA CHEGAM A MALPETRIM...
...ATRAPALHAM A COROAÇÃO DO GRANDE REI MACACO...
...LUTAM CONTRA O EXÉRCITO DOS MIL MACACOS...
...DESAFIAM O DRAGÃO-MACACO DE DOZE CABEÇAS...
E DEPOIS...
MAIA NINJA

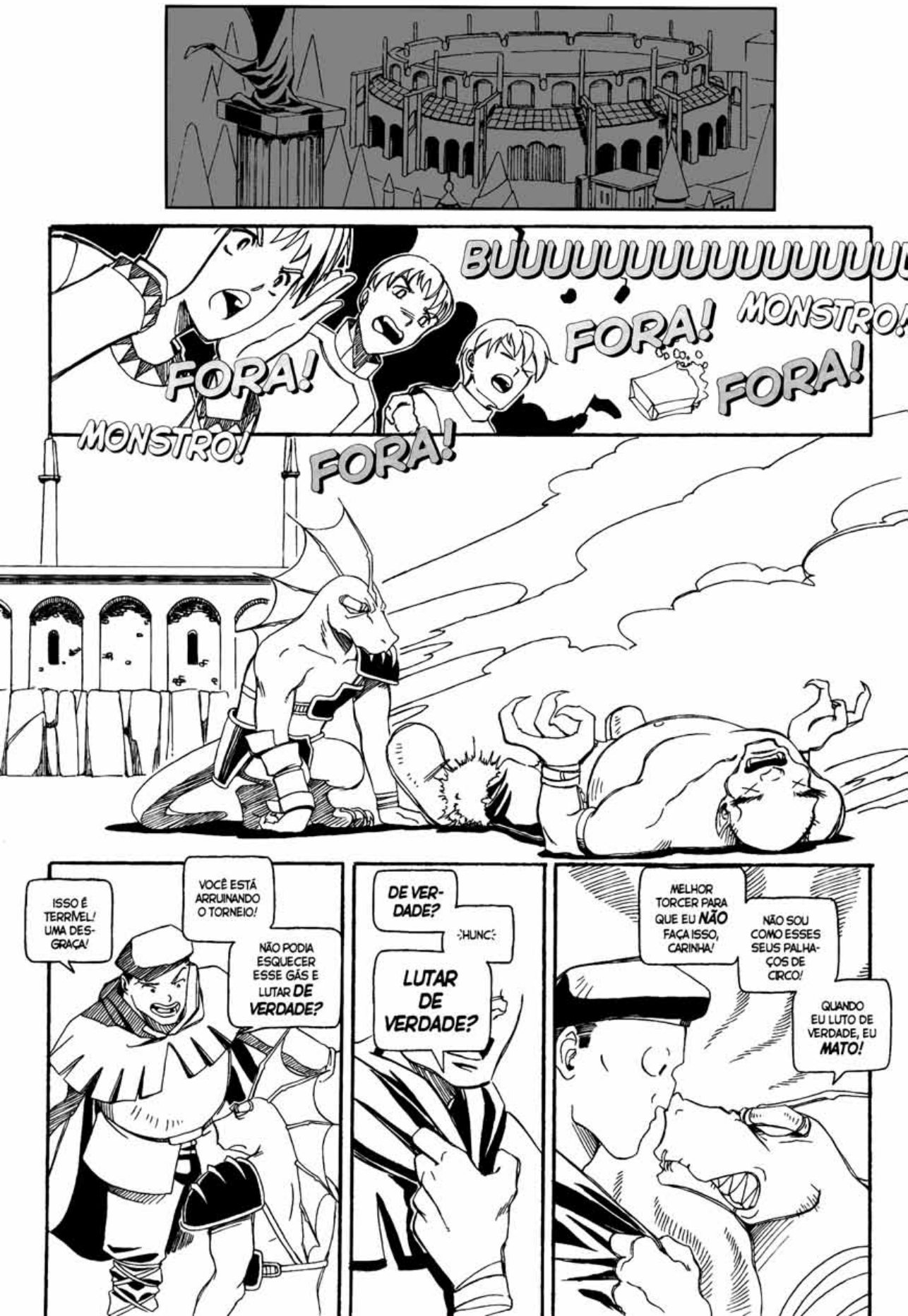

COMO ASSIM, ELE NÃO ESTÁ?
Estalagem do macaco Gaolbo
(E QUE FEDOR PESTILENTO É ESSE?)
EU TINHA CERTEZA QUE ELE VINHA PARA CÁ...
...PROCURAR NIELE PARA CURAR SEUS OLHOS!
TORK ESTEVE AQUI! SINTO O CHEIRO DELE!
POR MOTIVO DE FORÇA (BEM) MAIOR, VAMOS CONTAR OUTRO DIA COMO FOI A BATALHA NO TEMPLO DO DEUS-MACACO!
(JAPINHA DOS INFERNOS!)
(E QUEM NÃO SENTE?)
É COMO EU DISSE, PODEROSA NIELE!
TORK REALMENTE ESTEVE AQUI DURANTE UNS DIAS...
...MAS PARTIU!
DEIXOU MINHA ESTALAGEM COM CHEIRO DE KOBOLD MORTO!
CEM KOBOLDS MORTOS!
VOU LEVAR UMA ETERNIDADE PARA LIMPAR!
PARA PIORAR TUDO, MINHA FAXINEIRA RESOLVEU FUGIR ATRÁS ELE!
FAXINEIRA?
EI! VOCÊ TÁ FALANDO DA PETRINHA?
ELA MESMA!
DEIXOU UMA CARTA! FOI PROCURAR TORK EM VALKARIA!
É UMA VIAGEM LONGA DEMAIS PARA UMA MENINA FAZER SOZINHA!

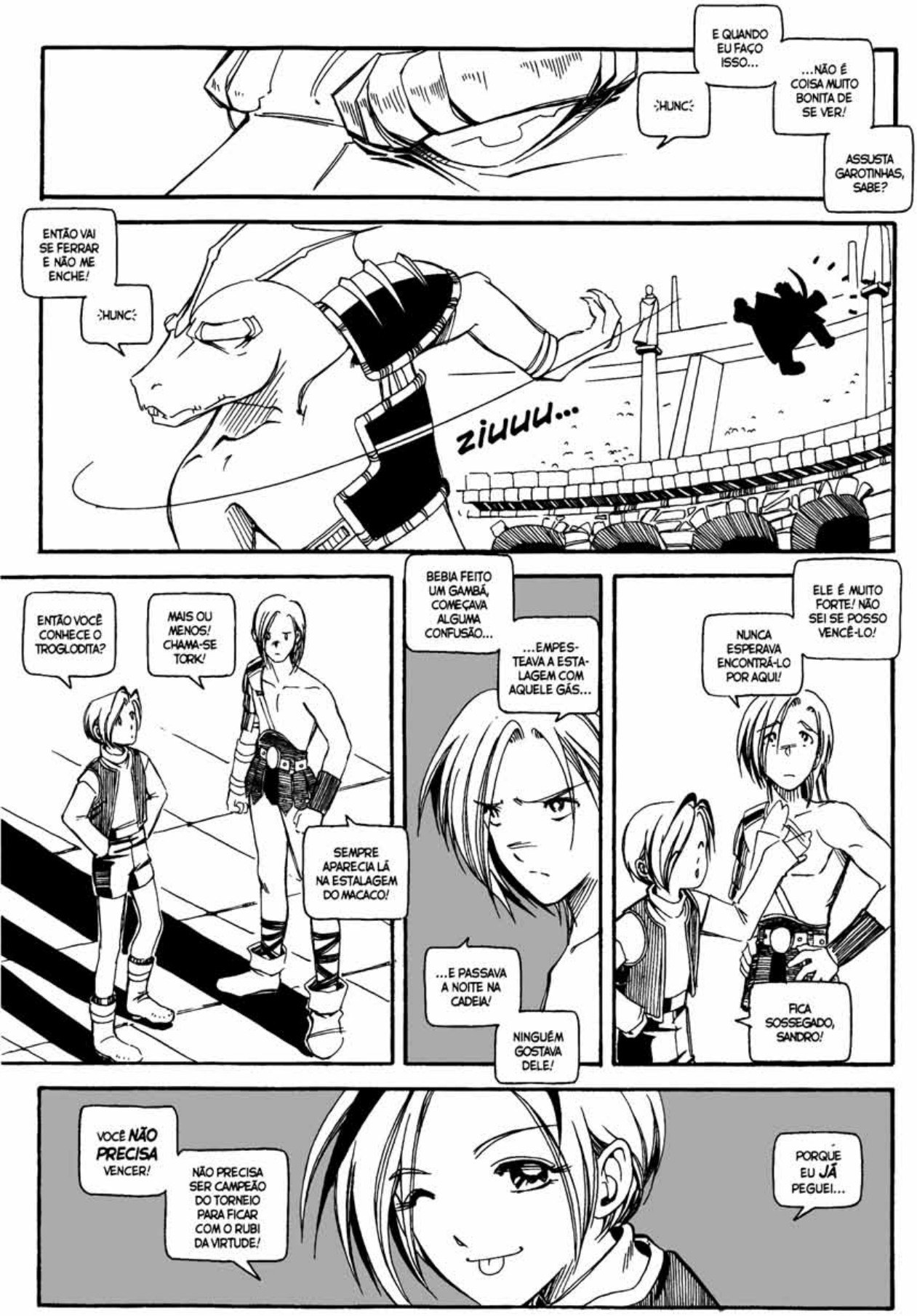

ELA PRESTA ATENÇÃO EM MINHAS MÚSICAS QUANDO EU CANTO AQUI!
PUXA! EU GOSTO DA PETRINHA!
ATÉ ME ACOMPANHA!
O SENHOR DISSE VALKARIA?
TORK ESTÁ INDO PARA AQUELA CIDADE IMENSA E HORRÍVEL?
POR QUÊ?
ELE NÃO "ESTÁ INDO"! ELE JÁ CHEGOU!
VIAJOU POR TELEPAR... TELEPIT... POR MAGIA!
FOI LUTAR EM UM TORNEIO NA ARENA IMPERIAL!
LILI, ISSO É PERFEITO!
PERFEITO? COMO ASSIM?
LEMBRA DO QUE PROMETEMOS AO VEC?
A PESSOA QUE ELE NOS MANDOU VER TAMBÉM ESTÁ EM VALKARIA!
A GENTE ENCONTRA SEU TORK...
...SALVA A PETRINHA...
...E AINDA FAZEMOS O QUE O VEC PEDIU!
DELÍCIA! MATAMOS TRÊS TROLLS COM UMA SÓ BOLA DE FOGO!
VOCÊ AINDA NÃO DISSE QUEM É ESSA PESSOA QUE VECTORIUS NOS PEDIU PARA VER!

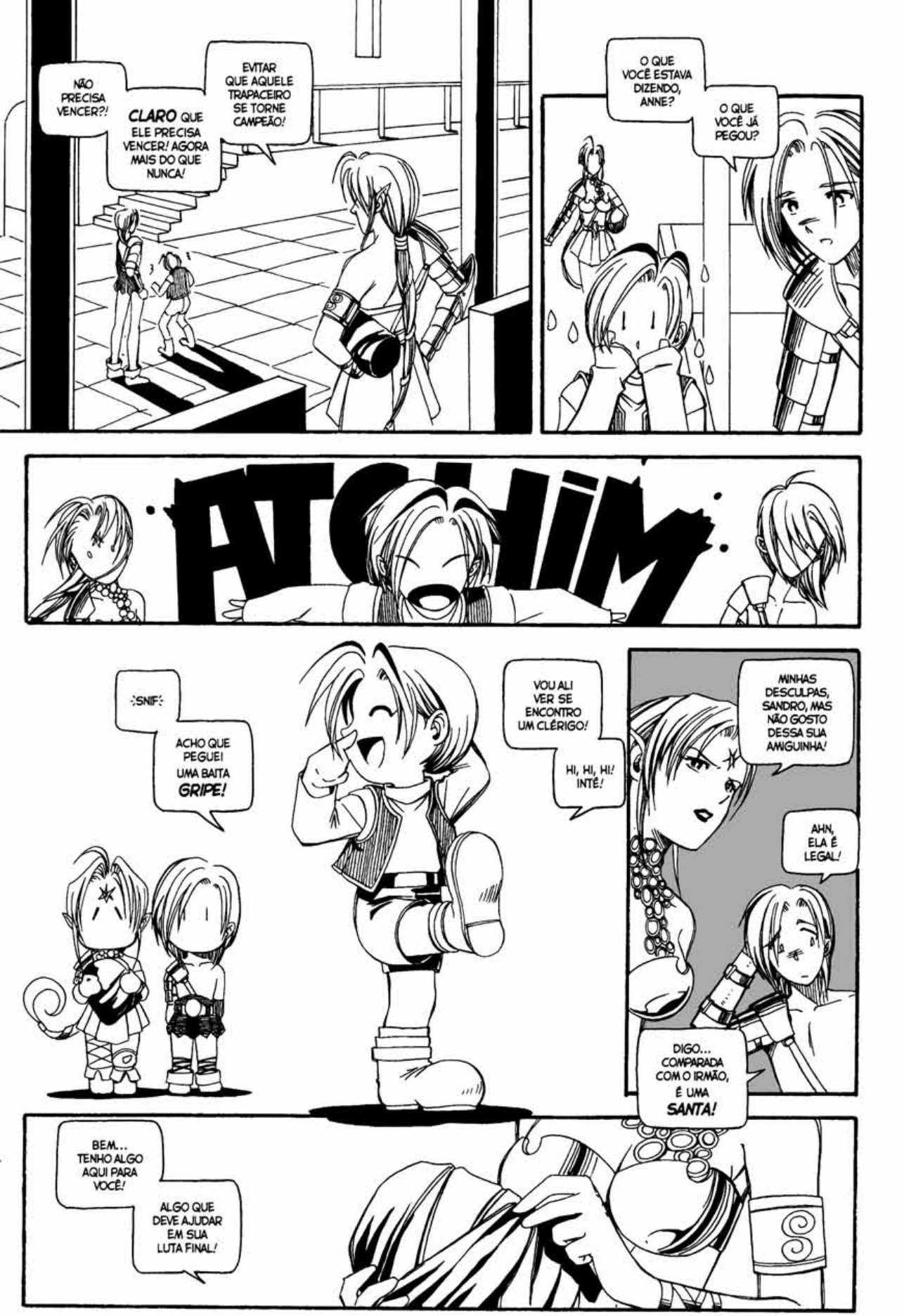
DUVIDO QUE VOCÊ CONHEÇA!
NÃO ENCANA, NÃO! ELE É MUITO DEZ!
ALGUÉM QUE EU NÃO VEJO HÁ MUITO TEMPO! TÔ MORTA DE SAUDADES!

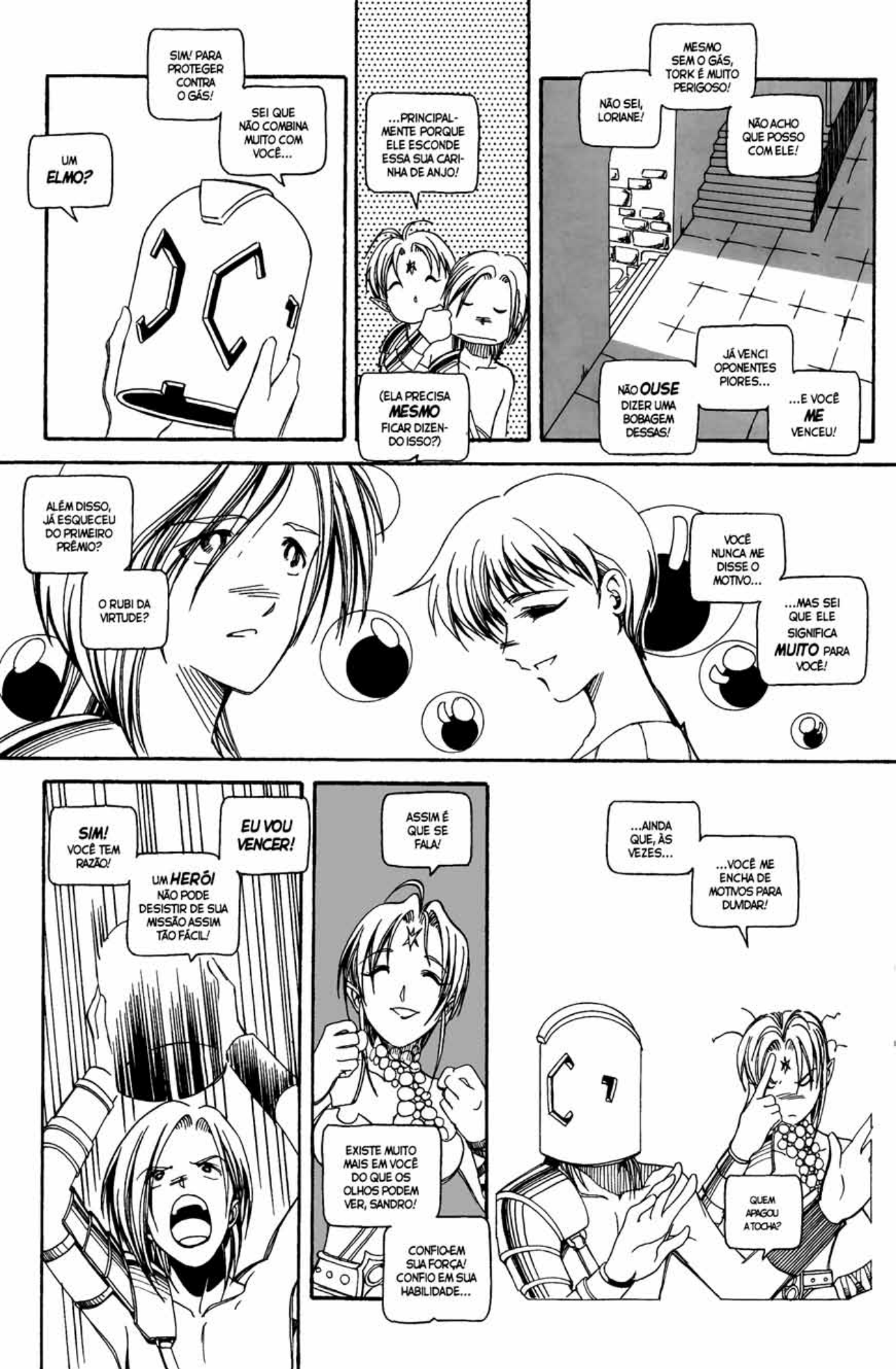
TCHAUZINHO, RUUD! DEIXA QUE EU TRAGO A PETRINHA DE VOLTA!
FIZ UMA MÁGICA PARA SUA ESTALAGEM CHEIRAR MELHOR!
NÃO PRECISA AGRADECER!
VOCÊ NUNCA DISSE QUE SEU AMIGO SABIA FAZER TELE-PORTE, LILI!
TELO-O-QUÊ?!

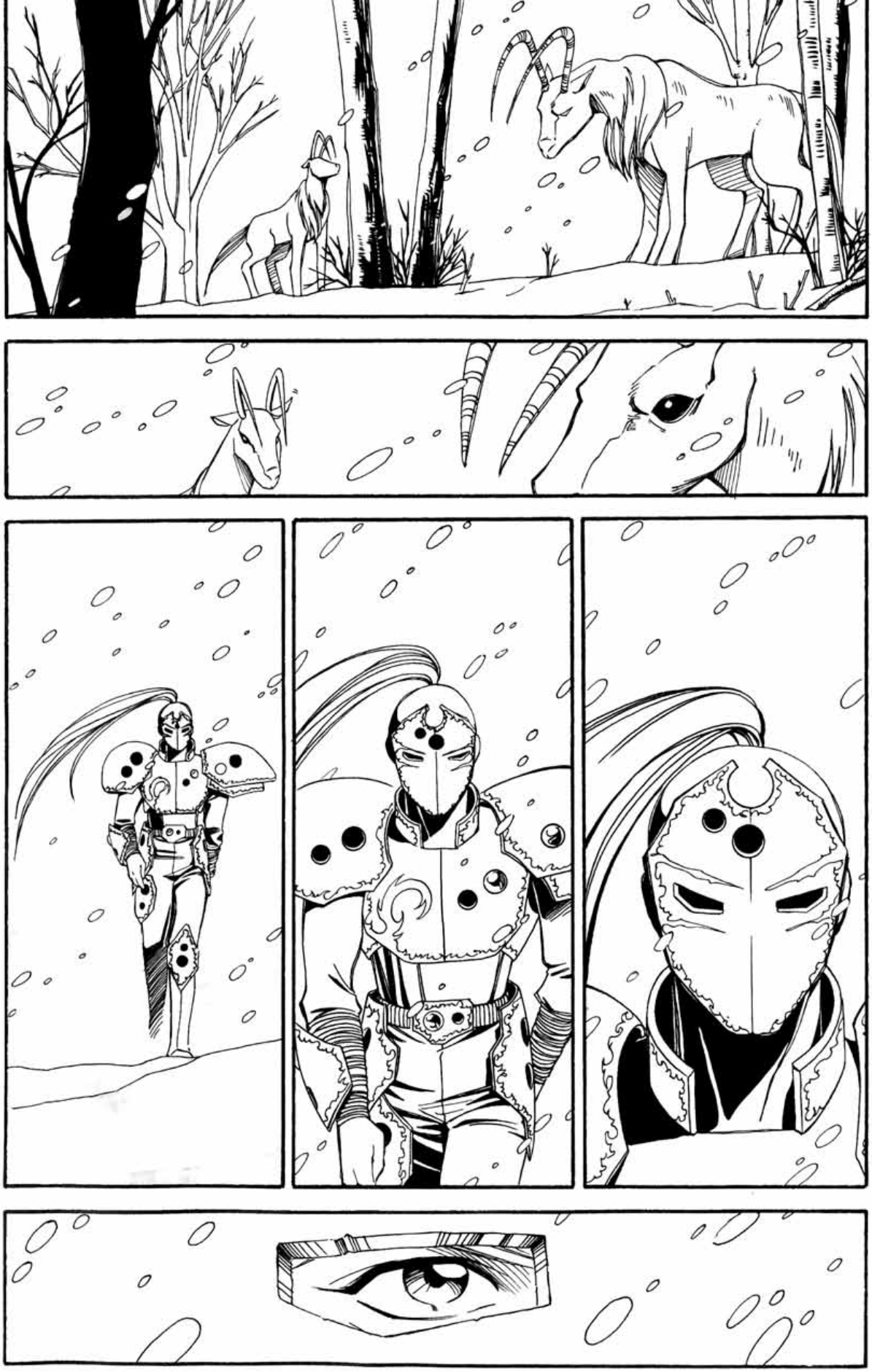
AAAAAAAAAAAAHHHHH

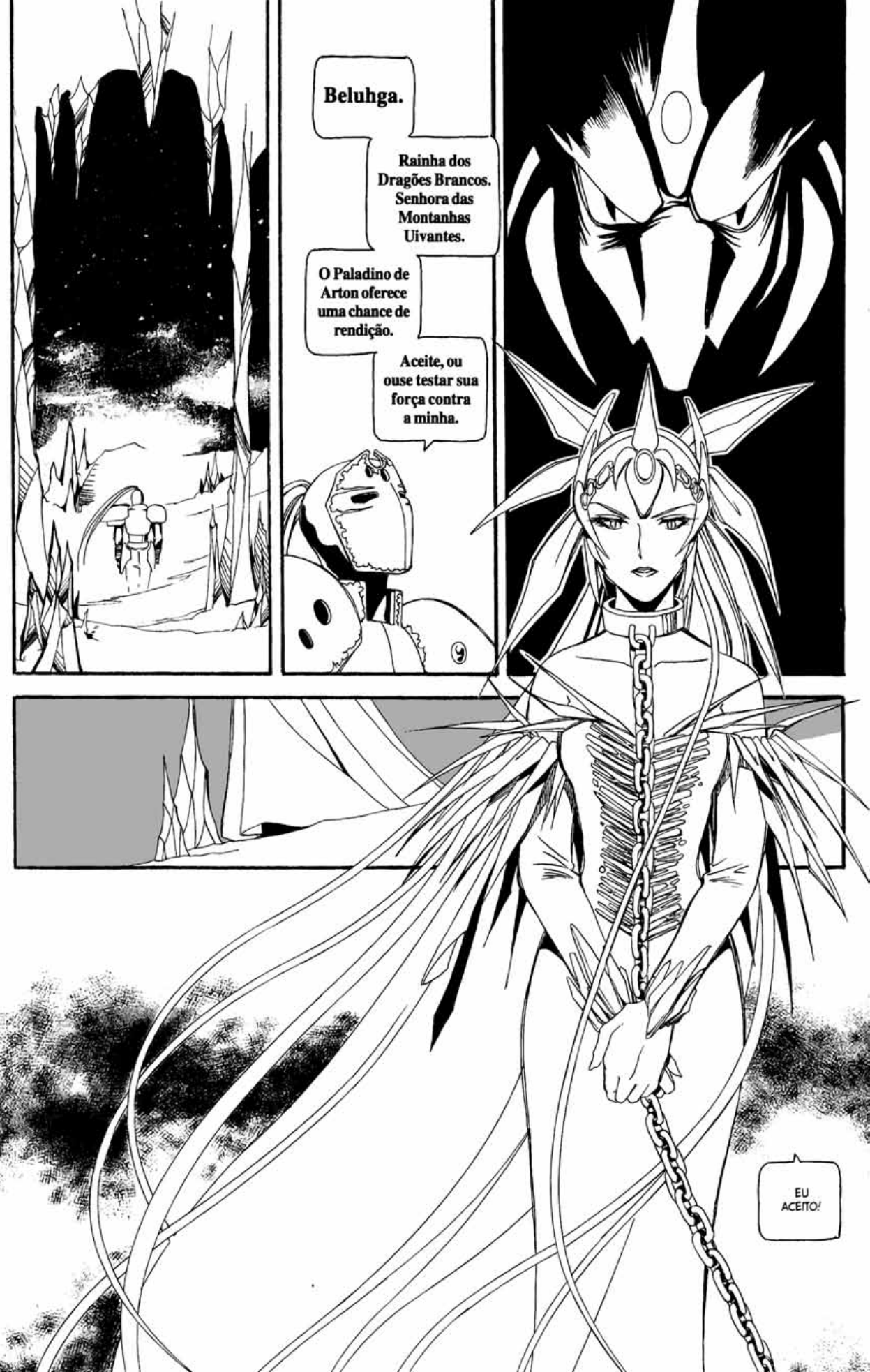

BUUUUUUUUUUUUUUUU
FORA!
MONSTRO!
FORA!
FORA!
MONSTRO!
FORA!
ISSO É TERRÍVEL! UMA DESGRAÇA!
VOCÊ ESTÁ ARRUINANDO O TORNEIO!
NÃO PODIA ESQUECER ESSE GÁS E LUTAR DE VERDADE?
DE VERDADE?
:HUNC:
LUTAR DE VERDADE?
MELHOR TORCER PARA QUE EU NÃO FAÇA ISSO, CARINHA!
NÃO SOU COMO ESSES SEUS PALHAÇOS DE CIRCO!
QUANDO EU LUTO DE VERDADE, EU MATO!

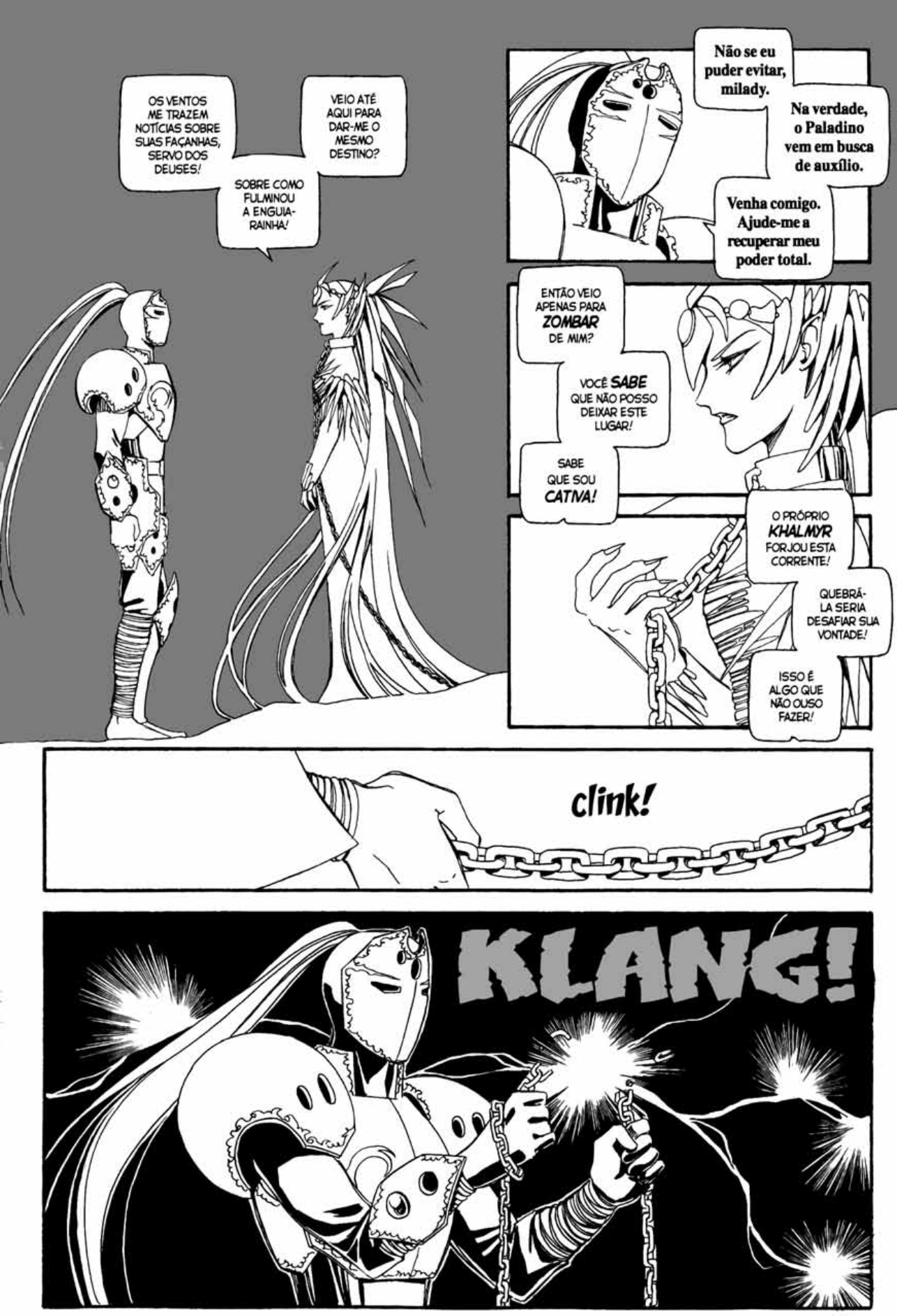

E QUANDO EU FAÇO ISSO...
:HUNC:
...NÃO É COISA MUITO BONITA DE SE VER!
ASSUSTA GAROTINHAS, SABE?
ENTÃO VAI SE FERRAR E NÃO ME ENCHE!
:HUNC:
ziuuu...
ENTÃO VOCÊ CONHECE O TROGLODITA?
MAIS OU MENOS! CHAMA-SE TORK!
SEMPRE APARECIA LÁ NA ESTALAGEM DO MACACO!
BEBIA FEITO UM GAMBÁ, COMEÇAVA ALGUMA CONFUSÃO...
...EMPESTEAVA A ESTALAGEM COM AQUELE GÁS...
...E PASSAVA A NOITE NA CADEIA!
NINGUÉM GOSTAVA DELE!
ELE É MUITO FORTE! NÃO SEI SE POSSO VENCÊ-LO!
NUNCA ESPERAVA ENCONTRÁ-LO POR AQUI!
FICA SOSSEGADO, SANDRO!
VOCÊ NÃO PRECISA VENCER!
NÃO PRECISA SER CAMPEÃO DO TORNEIO PARA FICAR COM O RUBI DA VIRTUDE!
PORQUE EU JÁ PEGUEI...

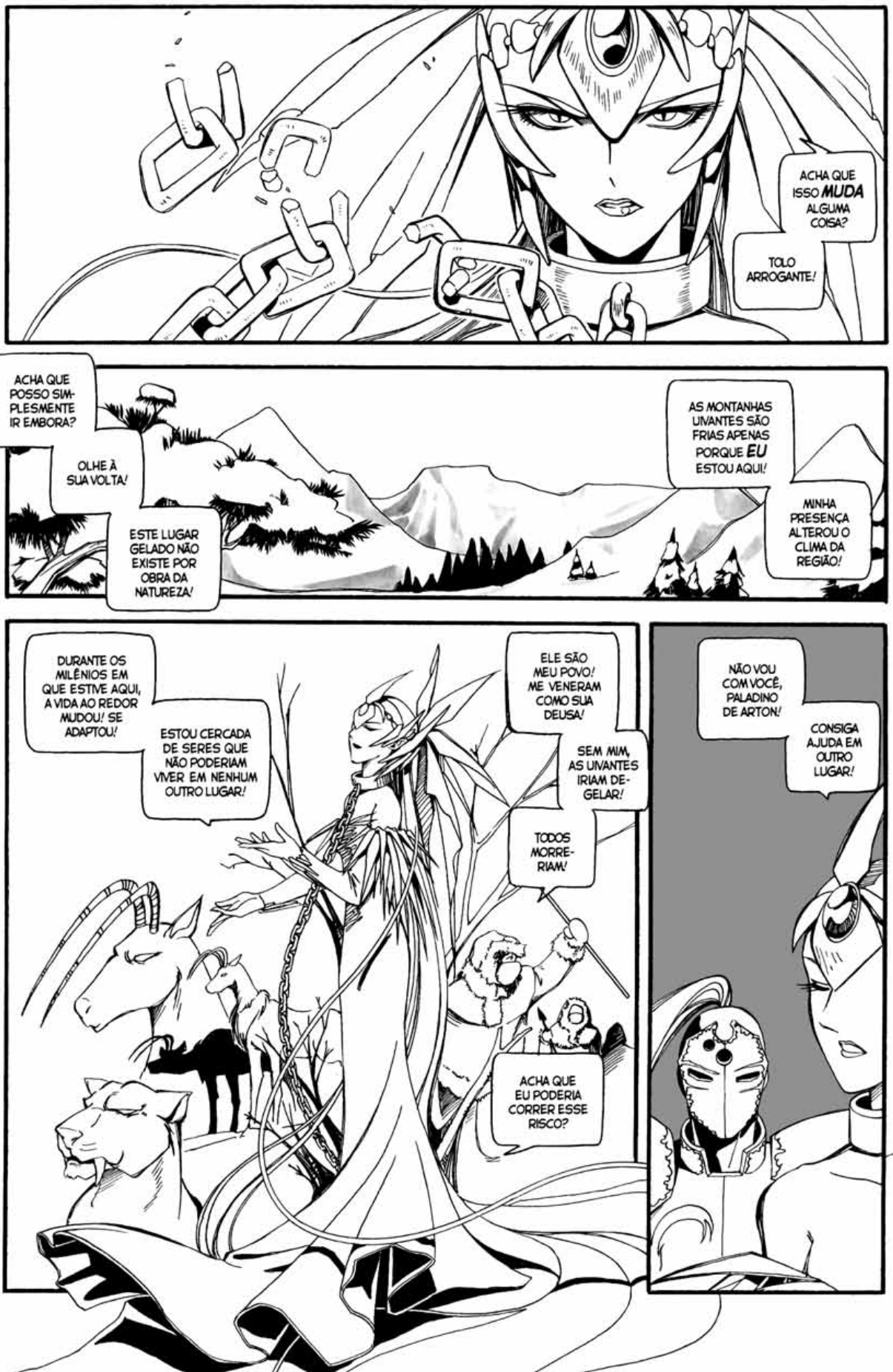

NÃO PRECISA VENCER?!
CLARO QUE ELE PRECISA VENCER! AGORA MAIS DO QUE NUNCA!
EVITAR QUE AQUELE TRAPACEIRO SE TORNE CAMPEÃO!
O QUE VOCÊ ESTAVA DIZENDO, ANNE?
O QUE VOCÊ JÁ PEGOU?
ATCHIM
:SNIF:
ACHO QUE PEGUEI UMA BAITA GRIPE!
VOU ALI VER SE ENCONTRO UM CLÉRIGO!
HI, HI, HI! INTÉ!
MINHAS DESCULPAS, SANDRO, MAS NÃO GOSTO DESSA SUA AMIGUINHA!
AHN, ELA É LEGAL!
DIGO... COMPARADA COM O IRMÃO, É UMA SANTA!
BEM... TENHO ALGO AQUI PARA VOCÊ!
ALGO QUE DEVE AJUDAR EM SUA LUTA FINAL!

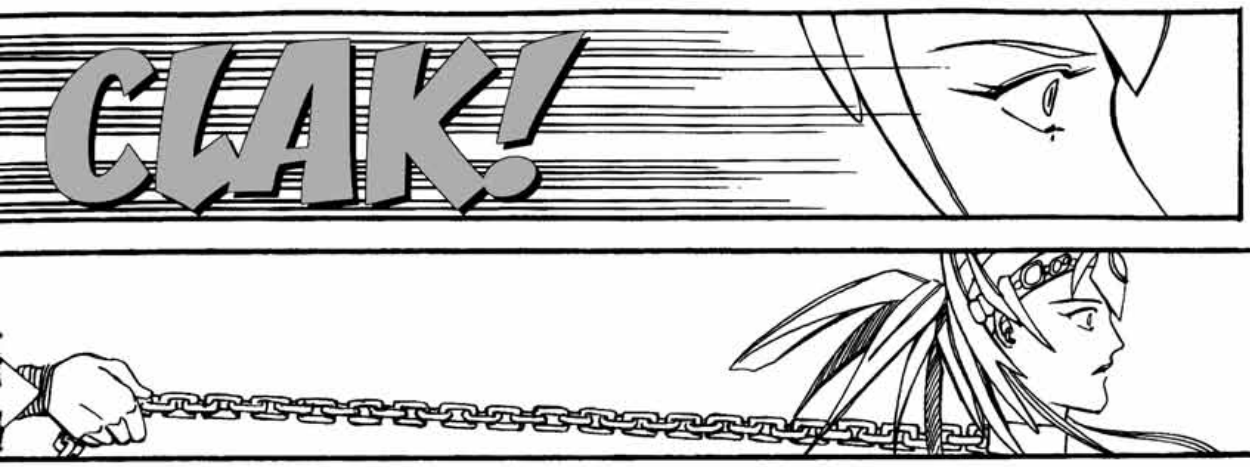

SIM! PARA PROTEGER CONTRA O GÁS!
SEI QUE NÃO COMBINA MUITO COM VOCÊ...
UM ELMO?
...PRINCIPALMENTE PORQUE ELE ESCONDE ESSA SUA CARINHA DE ANJO!
(ELA PRECISA MESMO FICAR DIZENDO ISSO?)
MESMO SEM O GÁS, TORK É MUITO PERIGOSO!
NÃO SEI, LORIANE!
NÃO ACHO QUE POSSO COM ELE!
JÁ VENCI OPONENTES PIORES...
NÃO OUSE DIZER UMA BOBAGEM DESSAS!
...E VOCÊ ME VENCEU!
ALÉM DISSO, JÁ ESQUECEU DO PRIMEIRO PRÊMIO?
O RUBI DA VIRTUDE?
VOCÊ NUNCA ME DISSE O MOTIVO...
...MAS SEI QUE ELE SIGNIFICA MUITO PARA VOCÊ!
SIM! VOCÊ TEM RAZÃO!
EU VOU VENCER!
UM HERÓI NÃO PODE DESISTIR DE SUA MISSÃO ASSIM TÃO FÁCIL!
ASSIM É QUE SE FALA!
EXISTE MUITO MAIS EM VOCÊ DO QUE OS OLHOS PODEM VER, SANDRO!
CONFIO EM SUA FORÇA! CONFIO EM SUA HABILIDADE...
...AINDA QUE, ÀS VEZES...
...VOCÊ ME ENCHA DE MOTIVOS PARA DUVIDAR!
QUEM APAGOU A TOCHA?

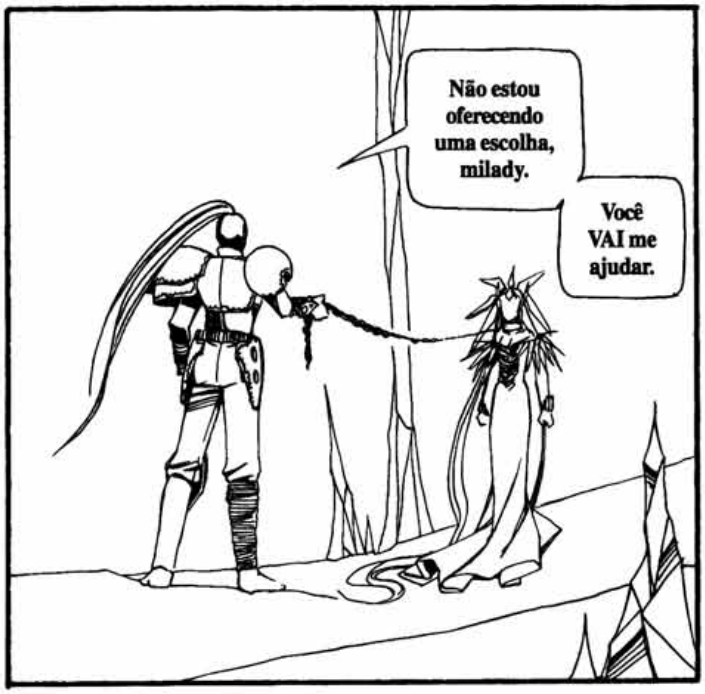



Beluhga.
Rainha dos Dragões Brancos. Senhora das Montanhas Uivantes.
O Paladino de Arton oferece uma chance de rendição.
Aceite, ou ouse testar sua força contra a minha.
EU ACEITO!


Não se eu puder evitar, milady.
Na verdade, o Paladino vem em busca de auxílio.
Venha comigo. Ajude-me a recuperar meu poder total.
OS VENTOS ME TRAZEM NOTÍCIAS SOBRE SUAS FAÇANHAS, SERVO DOS DEUSES!
VEIO ATÉ AQUI PARA DAR-ME O MESMO DESTINO?
SOBRE COMO FULMINOU A ENGUIA-RAINHA!
ENTÃO VEIO APENAS PARA ZOMBAR DE MIM?
VOCÊ SABE QUE NÃO POSSO DEIXAR ESTE LUGAR!
SABE QUE SOU CATIVA!
O PRÓPRIO KHALMYR FORJOU ESTA CORRENTE!
QUEBRÁ-LA SERIA DESAFIAR SUA VONTADE!
ISSO É ALGO QUE NÃO OUSO FAZER!
clink!
KLANG!

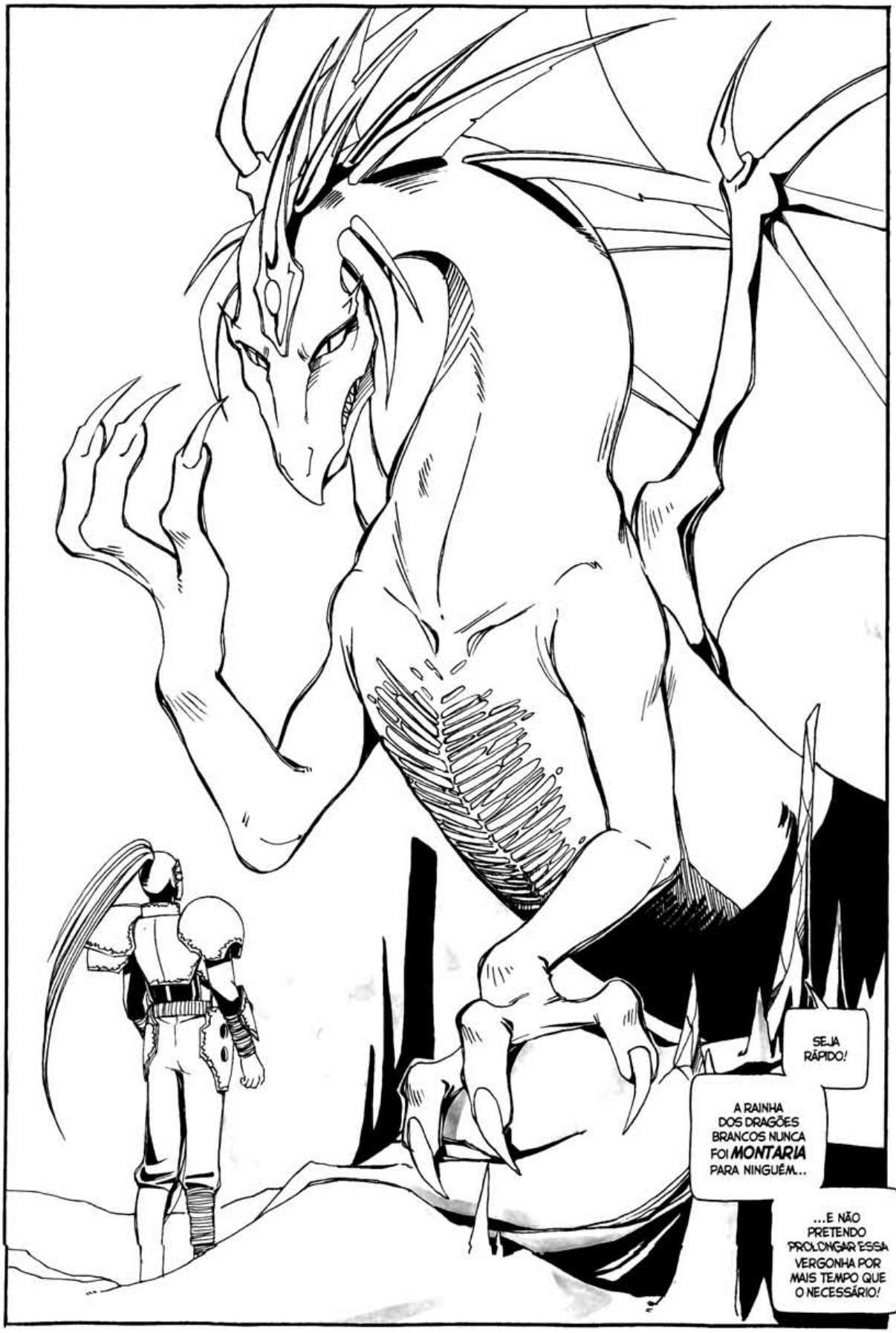

ACHA QUE ISSO MUDA ALGUMA COISA?
TOLO ARROGANTE!
ACHA QUE POSSO SIMPLESMENTE IR EMBORA?
OLHE À SUA VOLTA!
ESTE LUGAR GELADO NÃO EXISTE POR OBRA DA NATUREZA!
AS MONTANHAS UIVANTES SÃO FRIAS APENAS PORQUE EU ESTOU AQUI!
MINHA PRESENÇA ALTEROU O CLIMA DA REGIÃO!
DURANTE OS MILÊNIOS EM QUE ESTIVE AQUI, A VIDA AO REDOR MUDOU! SE ADAPTOU!
ESTOU CERCADA DE SERES QUE NÃO PODERIAM VIVER EM NENHUM OUTRO LUGAR!
ELE SÃO MEU POVO! ME VENERAM COMO SUA DEUSA!
SEM MIM, AS UIVANTES IRIAM DEGELAR!
TODOS MORRERIAM!
ACHA QUE EU PODERIA CORRER ESSE RISCO?
NÃO VOU COM VOCÊ, PALADINO DE ARTON!
CONSIGA AJUDA EM OUTRO LUGAR!


CLAK!


Não estou oferecendo uma escolha, milady.
Você VAI me ajudar.

ENTÃO... FINALMENTE ACONTECEU!
QUE O GRANDE KHALMYR SEJA CLEMENTE!

POIS QUE SEJA ASSIM, "HERÓI"!
SUPONHO QUE UMA AUSÊNCIA DE POUCOS DIAS NÃO DEVE AFETAR O CLIMA DAS UIVANTES!
NÃO QUE VOCÊ SE IMPORTE, É CLARO...


SEJA RÁPIDO!
A RAINHA DOS DRAGÕES BRANCOS NUNCA FOI **MONTARIA** PARA NINGUÉM...
...E NÃO PRETENDO PROLONGAR ESSA VERGONHA POR MAIS TEMPO QUE O NECESSÁRIO!

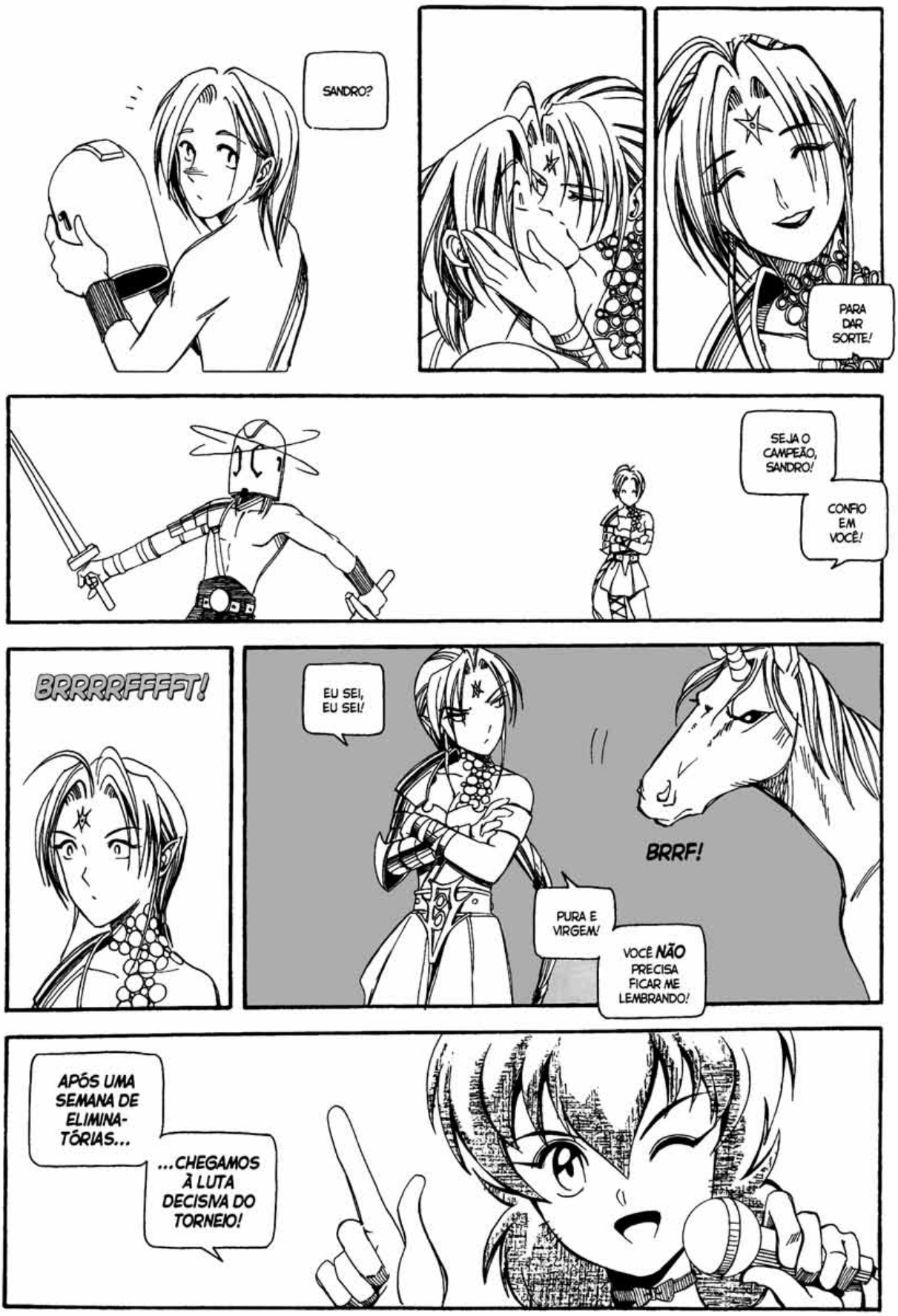
RESPEITÁVEL PÚBLICO!

SEJAM BEM VINDOS, DAMAS E CAVALHEIROS!
BEM VINDOS À GRANDE FINAL DO TORNEIO DE GLADIADORES DA ARENA IMPERIAL DE VALKARIA!

QUEM...?
QUEM...?
QUEM...?
UMA NOVA APRESENTADORA!
ATÉ QUE ELA TEM TALENTO PARA A COISA, NÃO?

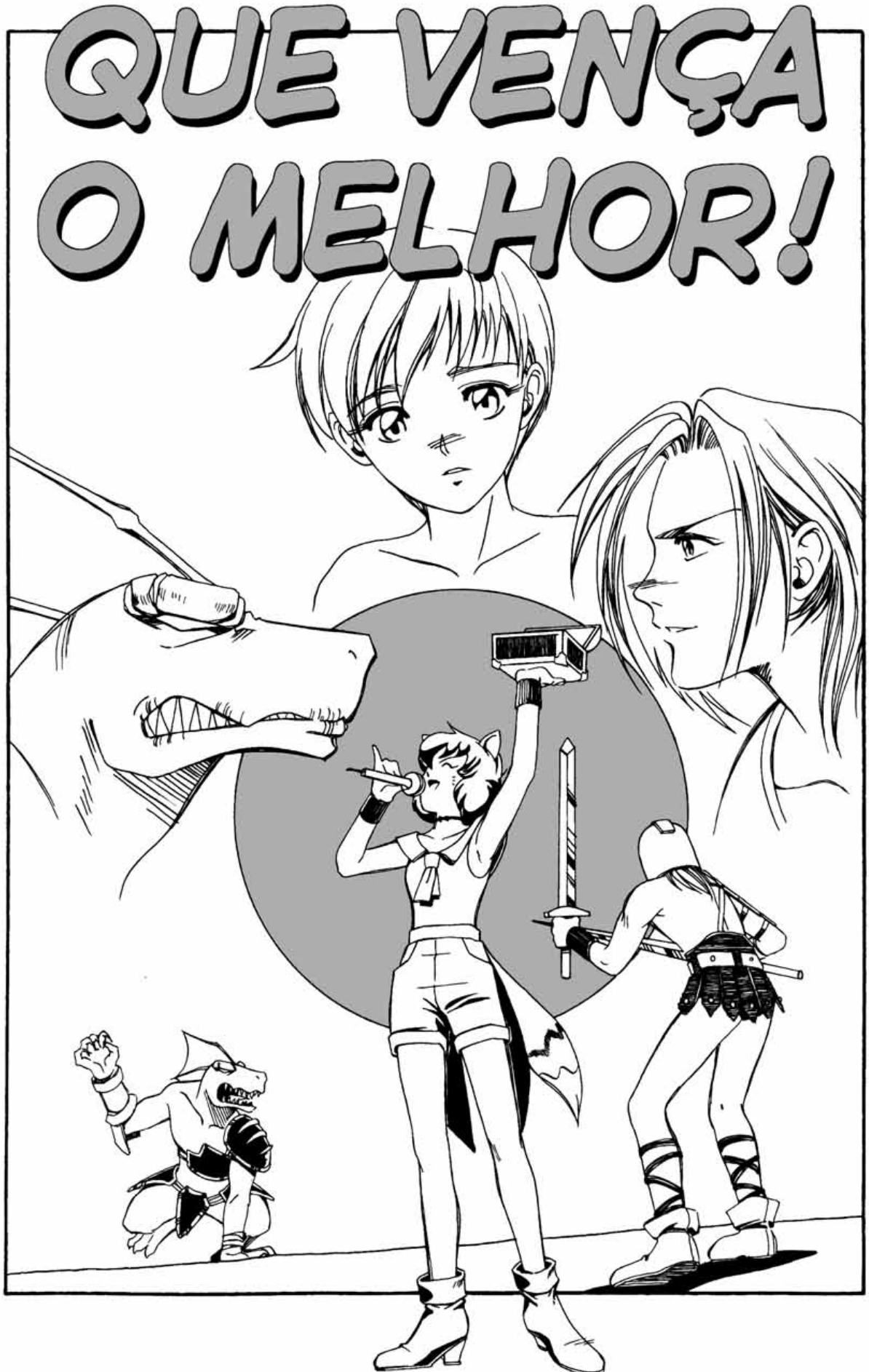
BEM... VOU INDO, ENTÃO!
NÃO ME DESEJA BOA SORTE, ANNE?
VOCÊ NÃO PRECISA! CONFIA EM MIM!
O RUBI JÁ É SEU!

NA VERDADE, SERIA MELHOR ESSE PANACA PERDER A LUTA!
A GENTE PRECISA SUMIR LOGO DAQUI...
...OU VÃO DESCOBRIR QUE EU JÁ ROUBEI O RUBI!


SANDRO?
PARA DAR SORTE!
SEJA O CAMPEÃO, SANDRO!
CONFIO EM VOCÊ!
BRRRRFFFFT!
EU SEI, EU SEI!
BRRF!
PURA E VIRGEM!
VOCÊ NÃO PRECISA FICAR ME LEMBRANDO!
APÓS UMA SEMANA DE ELIMINATÓRIAS...
...CHEGAMOS À LUTA DECISIVA DO TORNEIO!

NESTE CANTO, COM 1,20m, PESANDO 83 QUILOS...
...O FINALISTA QUE VENCEU TODAS AS LUTAS SEM ARMAS E SEM GOLPES!
TORK
O TROGLODITA!
O MESTRE NA TÉCNICA DO GÁS MORTAL!
O MONSTRO QUE VOCÊS AMAM ODIAR...
"TÉCNICA DO GÁS MORTAL"?
NÃO VIAJA, MOÇA!
:HUNC:
E NESTE OUTRO CANTO, COM 1,72m, PESANDO 70 QUILOS...
...O GRANDE FAVORITO DA ESTRELA LORIANE!
SANDRO
O IMPREVISÍVEL!
NÃO SE DEIXEM ENGANAR POR SUA CARINHA DE ANJO!
QUANDO ELE JOGA FORA SUAS ARMAS...
...TUDO PODE ACONTECER!

VAMOS PARAR COM ESSE NEGÓCIO DE CARINHA DE ANJO, TÁ?
:HUNC:
SANDRO, ELA DISSE?
ONDE FOI QUE JÁ OUVI ESSE NOME...?
PARA O VENCEDOR, O PRÊMIO MÁXIMO!
UMA DAS VINTE GEMAS MAIS PRECIOSAS DE ARTON!
O RUBI DA VIRTUDE!
VOU PEGAR O RUBI PARA VOCÊ, FILHOTA!
VOU PEGAR O RUBI PARA VOCÊ, LISANDRA!
VAMOS, SANDRO!
FORÇA, RAPAZ!
PEGA ESSE MONSTRO!
DETONA!
ESCULACHA!
ELES VÃO DESCOBRIR!
ELES VÃO DESCOBRIR!
ELES VÃO DESCOBRIR!
ELES VÃO DESCOBRIR!
ELES VÃO DESCOBRIR!
ELES VÃO DESCOBRIR!


QUE VENÇA
O MELHOR!

ENTENDEU BEM O QUE DEVE FAZER?

SIM!
NÃO SERÁ NADA DIFÍCIL! CONSIDERE O TRABALHO FEITO!
NÃO SEJA TÃO CONFIANTE!
LEMBRE-SE! VOCÊ VAI DESAFIAR A MAIS PODEROSA MAGA ELFA DE ARTON...
...E UMA DRUIDA COM HABILIDADES QUE CRESCEM A CADA LUTA!
NÃO PODERÁ VENCÊ-LAS EM COMBATE DIRETO!

COMBATE DIRETO NUNCA FEZ PARTE DE MEUS MÉTODOS!

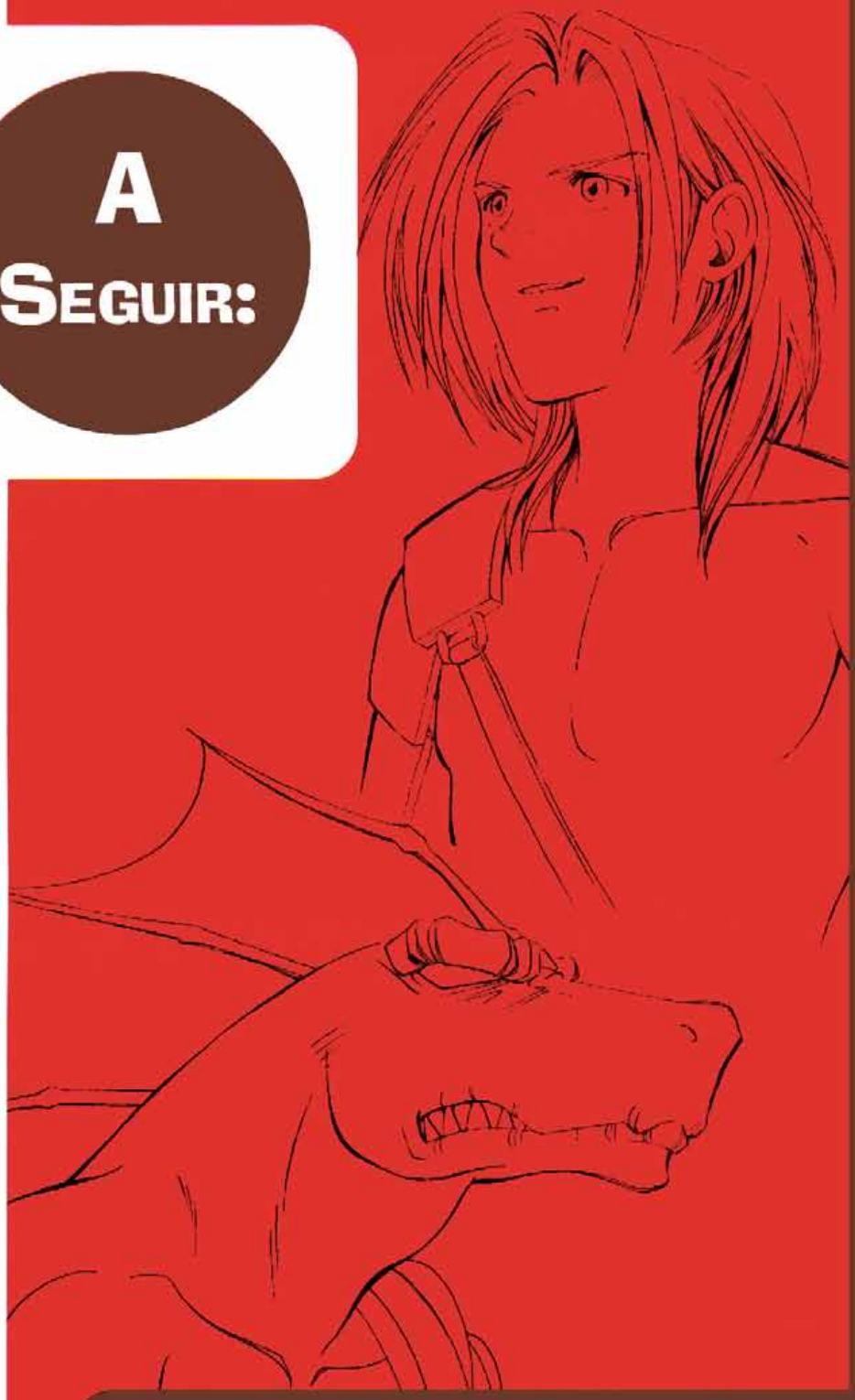
COMO VOCÊ, EU TAMBÉM CONHEÇO O VALOR DA FARSA E TRAIÇÃO!

MESMO A MAIS PODEROSA ESPADA MÁGICA É INÚTIL...

...QUANDO VOCÊ NÃO SABE QUEM É AMIGO OU INIMIGO!

E ESSA DESCOBERTA SEMPRE VEM TARDE DEMAIS...
...QUANDO SEU INIMIGO É O CAMALEÃO!

A Seguir:



O Ladrão e o Troglodita

MENSAGENS SAGRADAS

HOLY AVENGER · Caixa Postal 19113 · CEP 04505-970 · SP/SP · e-mail dragaobrasil@uol.com.br

Bênçãos da Mãe Natureza para todos. Aos que ainda não me conhecem, sou Odara, clériga de Allihanna e honrada com a tarefa de responder às cartas e e-mails dos leitores de HOLY AVENGER. Então, sem demora, vamos em frente.

Força para a HQ

Desde sua chegada às bancas brasileiras, o periódico HOLY AVENGER se tornou parte indissolúvel do processo de formação de novos leitores dos quadrinhos brasileiros.

Para a nova geração — entre os quais me incluo — os quadrinhos nacionais sempre se resumiram a HQ infantil. Poucos de nós sabemos que o Brasil, principalmente nos anos 60 e 70, teve grande quantidade de superheróis de boa qualidade. Contudo, com a modernização inerente à impressão das revistas, o custo das mesmas ficou muito alto para que as pequenas editoras se mantenham competitivas no mercado — forçando os heróis nativos a caírem no mais inexprimível esquecimento.

Seguindo este prisma, o esforço dos editores desta revista é valoroso. O apreço e assiduidade demonstrados pelos leitores na sessão de cartas nos remete a um passado recente e pouco glorioso, onde tratávamos com desdém toda e qualquer publicação nacional de quadrinhos que não pertencia ao paradigma do humor infantil.

Não obstante, o sucesso de HOLY AVENGER prova que todo preconceito pode ser ultrapassado e que o Brasil continua sendo um dos poucos lugares da Terra onde os fatos não atrapalham as possibilidades, e ainda há espaço para a imaginação.

Lorde Rafael, Belém/PA

Luiza Pape Fortes, RJ/RJ

Agradecemos sua carta do fundo do coração, bom Rafael. De fato, no atualmente difícil ramo da HQ nacional — onde até mesmo uma mini-série corre o risco de nunca chegar ao seu final —, estamos muito felizes com o desempenho de HA. Esperamos que ela continue bem sucedida e sirva como apoio e inspiração para outras iniciativas nessa área. Os quadrinhos brasileiros precisam muito de mais artistas e editoras com disposição para consolidar o mercado.

Pai-Ladino

Saudações Odara. Deixando de lado os elogios à revista (já desnecessários, creio eu), gostaria de prestar minhas palavras a você, que consegue cuidar de uma aldeia inteira, responder às nossas cartas e ainda manter-se com um corpinho lindo. (Particularmente o prefiro acima da cintura...)

Oh, mas deixe que primeiro me apresente. Sou Altorius, o ladrão. Após algum tempo hesitando em escrever decidi fazê-lo agora, ao ler a carta de uma adorável ladra que atende pelo nome de Carol-chan. Mas tenho também outro motivo para escrever, uma dúvida que me atormenta há algum tempo...

O Paladino, apesar de todo seu poder e blá, blá, blá, ainda é um PALADINO, não? E até onde eu sei, estes "guer-

reiros do bem" estão presos a um código de honra que envolve uma coisinha um tanto incômoda para alguns de nós: CASTIDADE. Lembro-me de uma história sobre este mesmo guerreiro ter salvo uma mulher-demônio e esta, como prêmio, entregou-se a ele pedindo que a amasse. Acontece que ele se negou, dizendo que isso não lhe permitido.

Então vamos à minha pergunta: como ele pode ter uma filha???

Bem, acho que já me demorei por demais. Deixo apenas meus elogios a Niele, dona do mais bonito par de... olhos deste mundo.

Altorius, o Ladrão, e-mail

Obrigada pelos elogios à minha pessoa (acima da cintura, apenas?) e aos olhos de Niele. Engraçado... quando falou nisso, notei certa hesitação de sua parte. Por acaso, quando disse "par de", estava pensando em alguma outra coisa?

De fato, os paladinos — e também alguns clérigos, como eu — devem seguir votos em troca do poder que recebem dos deuses. Esses votos podem variar, dependendo de cada pessoa e daquilo que os deuses exigem: alguns clérigos não podem usar armas cortantes ou perfurantes, que derramam sangue; outros não podem usar armaduras metálicas; outros jamais podem lutar; e para outros, o romance é proibido.

O Paladino de Arton diz que não pode amar. Mas sabemos que ele teve uma filha, a semideusa Vitória. De fato, como você notou, são coisas que não combinam. Será, então, que o guerreiro dos deuses mentiu? Ou será que Vitória não é realmente filha de quem acredita ser? Qual será a resposta?

Clériga dos Elfos

Saudações de Glórienn a todos! Quem fala é a humilde elfa Lana Pecora Braveheart (e meu — argh — parente Kanuba Bubniak Liberê), clériga dos elfos. Gostaria de elogiar o belíssimo trabalho do quarteto Cassaro-Awano-Riamonde-Reis e especialmente a você, Odara, que responde nossas cartas com simplicidade, eloqüência e simpatia... Mas vamos deixar de enrolação e ir ao que interessa:

1) Por ser elfa, tenho direito a +2 em espada ou arco, certo? Eu perco esse direito por ser clériga, mesmo de Glórienn? O Poder Concedido que escolhi foi aquele de habilidades mágicas ampliadas...

Jones Alves Faria, Itu/SP

2) Filho de humano com elfo é meio-elfo, certo? E filho de humano e meio-elfo? Vai ser 3/4 humano? E meio-elfo com elfo? Vai ser 3/4 elfo?

3) Que assuntos Vectorius e Mestre Arsenal podem ter em comum (HA #15), se um é supostamente do bem, e o outro supostamente do mal?

4) Ouvi dizer que Niele teria sido causadora da queda de nossa linda cidade Lenorienn. Como ela podia ter feito uma coisa dessas? No dia da grande tragédia eu estava na floresta, com a minha Deusa, e não sei de nada...

5) Falando em Niele, o que o Paladino terá feito a ela? Seria Niele a mãe de Vitória, filha do Paladino?

6) Muito lindas as Butterfrees, achei um arraso! A idéia de citar outros animes é muito legal!

Acho que já tomei muito de seu precioso tempo. Muito obrigada pela atenção! Lembranças a Allihanna, uma deusa que respeito e admiro muito. Afinal, elfos e natureza são muito próximos. O elfo Razier que o diga...

Lana Pecora Braveheart, Brasília/DF

E lembranças minhas à nossa amada Deusa dos Elfos, amiga Lana. Agora tentarei responder suas perguntas:

1) Se você está falando das regras do jogo **3D&T**, todos os Elfos têm mesmo direito a H+1 e +2 no dano total quando usam espada longa (dano por Força, corte) ou arco (Poder de Fogo, perfuração). Esses bônus são raciais, você não os perde quando escolhe ser clériga da Deusa dos Elfos. Você poderia, inclusive, escolher o outro Poder Concedido (+2 pontos no dano com espada ou arco) e acumular esses benefícios (H+1 e dano +4 com espada ou arco).

2) Geneticamente (o que será isso?), os meio-elfos são muito mais humanos do que elfos — os genes humanos são mais fortes, ouvi dizer. Então, a união entre um meio-elfo(a) e um humano(a) sempre vai resultar em humanos. E a união entre um meio-elfo(a) e um elfo(a) vai sempre resultar em meio-elfos.

3) Pelo que vimos em HA #16, Arsenal ameaçou Vectorius para colaborar com algum plano que o vilão parecer ter para Lisandra. Estou preocupada com ela...

4) Essa triste história será finalmente revelada nas próximas edições — em HA #20, para ser mais exata. Teremos também uma breve atuação de Razlen Greenleaf, o sumo-sacerdote de Allihanna, a quem você citou.

5) A mãe de Vitória apareceu por um instante na segunda edição da mini-série **Victory**, quando a semideusa revelava aos garotos sua origem. Não é Niele. A verdadeira causa de sua raiva pelo Paladino, saberemos um dia...

6) Muitíssimo obrigada! Essa mesma edição (HA #15) mostra duas vezes um outro personagem de mangá/anime, pouco conhecido no Brasil. Será que você consegue achar?

Luíza Ângela Claro, SP/SP

O guerreiro Parn, protagonista de Records of Lodoss War: começou como um jogo de RPG

RPG + ANIME

Mas o que tem a ver?

RPG é RolePlaying Game, Jogo de Intepretação de Personagens. Mangá são histórias em quadrinhos japonesas. Anime são desenhos animados japoneses. O que a primeira coisa tem a ver com as outras duas?

As palavras-chave são: fantasia medieval. Em RPG, o gênero espada e magia nasceu juntamente com o próprio jogo. **Dungeons & Dragons**, o primeiro e até hoje o mais popular RPG do mundo, baseia-se em heróis aventureiros explorando reinos medievais habitados por dragões, elfos, magos, orcs e outras criaturas fantásticas — quase tudo inspirado na literatura de J.R.R.Tolkien, autor de **O Senhor dos Anéis**. A influência da fantasia medieval no RPG é tão forte que, quando falamos em dragões, cavaleiros e magia, muitas pessoas dizem que isso é "coisa de RPG".

Isso é um erro, claro. Existem jogos baseados em gêneros bem diferentes: temos o horror gótico de **Vampiro: a Máscara**, os mercenários futuristas de **Shadowrun**, os investigadores do oculto de **Call of Cthulhu** e outros. Mas, apesar dessa diversidade, as masmorras e dragões ainda são o tema mais tradicional desse jogo.

A situação de repete nos RPGs eletrônicos. Os mais famosos títulos na área quase sempre remetem à fantasia medieval, ainda que com elementos mais exóticos — robôs gigantes, naves espaciais e coisas assim. **Phantasy Star**, **Final Fantasy**, **Xenogears**, **Star Ocean**, **Legend of Legaya** e **Thousand Arms** são provas disso.

Do Jogo ao Mangá...

Apesar dessa profunda ligação, espada e magia não pertencem apenas ao RPG como muitos pensam. Como já foi dito, ela aparece em games — que, na maioria das vezes, são feitos no Japão. E também aparece em outras duas manifestações da cultura japonesa: mangá e anime.

Lucy, de Magic Knight Rayearth: espadas, armaduras e magias

Histórias de fantasia medieval parecem fascinantes para os japoneses. Ao contrário dos comics norte-americanos, com seus super-heróis eternamente sediados em grandes metrópoles dos EUA (**Conan** e **Battlechasers** são exceções), boa parte do mangá e anime escolhe mundos medievais como cenário. Seja o próprio Japão feudal, com seus ninja e samurai, sejam reinos mágicos baseados na Idade Média européia.

O mais clássico "caso de amor" entre mangá/anime e fantasia medieval talvez seja **Records of Lodoss War**. As semelhanças com **D&D** são imensas, porque esta história nasceu de um jogo de RPG — criado por Ryo Mizuno para jogar com amigos da escola. Reconhecemos ali o típico grupo aventureiro, contendo todos os seus arquétipos clássicos: o guerreiro Parn, o anão Gim, a elfa Deedlit, o mago Slayn, o clérigo Etto, o ladrão Woodchuck e outros. Aos poucos esse mundo cresceu, o RPG foi publicado, tornou-se mangá, depois anime... verdadeira febre no Japão e resto do mundo.

Mesmo lançado em 91, **Lodoss War** jamais foi exibido no Brasil. É conhecido apenas entre os leitores de revistas especializadas, que às vezes conseguem cópias em vídeo através de fansubbers. Muito mais famosas por aqui são as **Guerreiras Mágicas de Rayearth**, meninas comuns magicamente transportadas para um mundo medieval fantástico. Em mangá/anime esse tema é recorrente: o mesmo acontece em **Fushigi Yuugi**, **The Vision of Escaflowne**, **El Hazard** e outros.

Em tempos mais recentes apareceram também histórias de fantasia humorísticas, tão alopradas quanto as mais loucas sessões de RPG. Esse "gênero" foi inaugurado com **Slayers**: seus protagonistas são a maga caça-bandidos Lina Inverse (que usa bolas de fogo até para esquentar a água do banho!) e o guerreiro Gourry (tão "esperto" que só percebe o rapto da parceira alguns DIAS depois...). Esta história começou como uma HQ publicada na versão japonesa da **Dragon Magazine**. Ainda na linha "fantasia medieval tesloucada" temos **Those Who Hunt Elves**, com direito a caratê, tanque de guerra e elfas peladas; e **The Violinist of Hamelin**, com um bardo que toca um imenso violoncelo (!) e outro que prefere um piano de cauda (!!!).

...e de Volta ao Jogo

Se o anime/mangá produziu histórias inspiradas em RPG, o inverso também ocorreu. Existem numerosos títulos em RPG voltados para o estilo dos desenhos japoneses.

Nos EUA a editora R.Talsorian se especializou em RPG sobre mangá/anime. Entre outros, eles publicam os jogos **Dragonball Z**, **Bubblegum Crisis**, **Mekton Zeta**, **Armored Trooper Votoms** e o satírico **Teenagers From Outer Space**. Também nos EUA existe o **GURPS Mecha**, da Steve Jackson Games, sobre adolescentes pilotando robôs gigantes.

Ao contrário do que tipicamente acontece, nessa área o Brasil está muito bem servido. Aqui nasceu o jogo **Defensores de Tóquio**, que começou como um quase-fanzine e evoluiu para **3D&T • Defensores de Tóquio 3ª Edição** — agora um jogo genérico, e hoje o RPG mais difundido do País. Recentemente tivemos também **Defensores de Tóquio: o Jogo de RPG**, retornando às origens e trazendo de volta o clima humorístico.

Por fim, a revista HOLY AVENGER que você tem agora em mãos também nasceu do RPG. O mundo de Arton, onde acontecem as aventuras de Lisandra, Sandro, Niele e Tork, é o mesmo que serve de palco para **Tormenta** — um cenário de fantasia feito para jogos de RPG.

Slayers: humor medieval nascido na Dragon Magazine

AS MONTANH

O lar de Beluhga, a Rainha dos Dragões Brancos, para você usar em sua aventura de RPG

AS UIVANTES

O continente artoniano tem aproximadamente o tamanho da África. Em sua extensão ocorre grande variação climática — desde o calor sufocante no Deserto da Perdição, capaz de transformar a areia em vidro em certas regiões, até o clima mais temperado em Lamnor.

Mas as regiões glaciais, dominadas pelo gelo, são uma curiosidade. O Pólo Sul deste mundo está muito abaixo do continente, além do oceano, e até agora desconhecido; e o Pólo Norte fica em região inexplorada, além do rigoroso Deserto da Perdição, que ninguém jamais conseguiu atravessar. O clima frio na ilha de Tamu-ra, no extremo nordeste de Arton (e hoje dominada pela Tormenta), sugere que um norte gelado exista. Mas até agora não há provas disso.

Existe, contudo, um lugar gelado em Arton. Nem ao norte, nem ao sul — mas em pleno território do Reinado, perto de cidades famosas como Malpetrim e Gorendill. Uma região montanhosa onde sopra um vento inclemente, onde gelo e neve revestem rochedos, planícies e desfiladeiros. São as Montanhas Uivantes.

O Motivo do Frio

As Uivantes permanecem geladas durante o ano todo, indiferentes às quatro estações. A temperatura cai vários graus abaixo de zero, a água congela a céu aberto e o vento cortante pode matar uma pessoa desprotegida em questão de minutos. Durante os piores dias, personagens que não tenham algum tipo de proteção contra o frio (em 3D&T, Armadura Extra ou Invulnerabilidade contra Frio/Gelo) perdem 1 Ponto de Vida por hora, que não pode ser recuperado com descanso ou curas mágicas.

Por muito tempo os estudiosos de Arton tentaram achar explicações para esse fenômeno, tecendo as mais variadas teorias. Uma delas diz que as montanhas são mantidas nessa temperatura por um gigantesco demônio de gelo adormecido, que está se preparando para despertar e invadir todas as vilas e aldeias da região. Outras histórias envolvem complicadas explicações sobre correntes de ar, frentes frias, constituição geológica das montanhas, etc (essa última não reúne muitos adeptos). Temos ainda a teoria de que as Uivantes teriam sido alvo de uma magia mal-realizada, ou então foram congeladas pelos deuses para aprisionar uma criatura maléfica no gelo. A verdade, contudo, tem ligação com outra lenda de Arton — os dragões-reis.

Existem neste mundo seis tipos de dragões elementais, cada um ligado a um dos Caminhos Elementais da Magia: vermelhos (Fogo), marinhos (Água), verdes (Terra), azuis (Ar), negros (Trevas) e brancos (Luz). Estes últimos, os dragões brancos, são também conhecidos como os dragões do gelo. Para cada um dos seis tipos existe um lendário dragão-rei, o mais poderoso representante daquela espécie. Não apenas dragões, eles são também verdadeiros deuses; possuem até clérigos e devotos para adorá-los.

Entre os dragões brancos, o dragão-rei é na verdade uma rainha chamada Beluhga. Há milhares de anos, por violar um antigo pacto entre os humanos e os monstros, ela foi condenada por Khalmyr — o Deus da Justiça — a permanecer para sempre em uma certa cordilheira de montanhas. Tamanho era o poder de Beluhga que sua presença prolongada afetou o clima local, fazendo cair a temperatura e resultando nas Montanhas Uivantes que conhecemos hoje.

Os Nativos

Beluhga é adorada como deusa por bárbaros e esquimós que suportam o terrível clima nas Uivantes. Como recompensa por sua devoção, ela concede poder mágico aos clérigos e xamãs locais para ajudar seus povos na luta pela sobrevivência.

Não apenas humanos vivem nas Uivantes: o longo tempo em que Beluhga esteve ali permitiu às criaturas nativas se adaptar ao novo ambiente. Hoje o lugar é habitado por animais e monstros que não poderiam mais viver em nenhum outro lugar de Arton: leopardos-das-neves, ursos-brancos, cavalos-glaciais... uma grande variedade de criaturas, todas bem adaptadas ao frio.

Viajantes que ousem se aventurar através das Uivantes devem estar preparados para encontros com seus habitantes. em uma aventura de RPG, isso ocorrerá através de Encontros Aleatórios.

Encontros Aleatórios

Se você é um Mestre ou jogador de RPG, talvez já conheça a expressão "Encontros Aleatórios". Não? Bem, um Encontro Aleatório ocorre quando os personagens jogadores estão percorrendo lugares perigosos, habitados por monstros e criaturas que procuram presas. Eis

porque, entre aventureiros viajando por regiões selvagens, é prática indispensável manter um ou mais heróis vigiando enquanto os outros dormem.

Encontros Aleatórios são muito conhecidos por quem joga o RPG **Dungeons & Dragons**. E também entre jogadores de RPG em videogame, como **Final Fantasy** e outros: nestes games, os Encontros Aleatórios (ou Random Encounters) são aqueles combates que acontecem de repente quando o personagem percorre dungeons ou lugares abertos (em geral o World Map).

No RPG de mesa, quem controla os Encontros Aleatórios é o Mestre. Ele pode fazer isso seguindo seu próprio julgamento (ou seja, o Encontro acontece quando ele quiser) ou rolando seus dados: dependendo do resultado, uma ou mais criaturas podem surgir no caminho dos heróis, ou encontrá-los enquanto eles descansam. Ao contrário dos videogames, no RPG nem sempre um Encontro Aleatório precisa resultar em combate — isso depende da criatura encontrada e das reações dos jogadores.

Cada jogo de RPG e cada cenário tem suas próprias regras para Encontros. Em Arton, o mundo de HOLY AVENGER, cada região tem seus próprios Monstros Errantes (como são chamadas as criaturas que podem aparecer em Encontros Aleatórios).

Se você é um Mestre e vai usar as Montanhas Uivantes como cenário para uma aventura, estas são as regras: role 1d6 (um dado comum de seis faces) para cada hora em que os aventureiros estão nas Uivantes. Caso o resultado seja 1, um Encontro acontece.

Role o dado outra vez. Compare o resultado com as três Tabelas de Errantes: se o resultado foi 1, 2 ou 3, use a **Tabela 1**; se foi 4 ou 5, use a **Tabela 2**; e se foi 6, use a **Tabela 3.** Escolhida a tabela, role 4d6 (quatro dados de seis faces) para descobrir o tipo e quantidade de criaturas encontradas pelos heróis.

As tabelas contêm a maioria das criaturas perigosas que habitam as Uivantes. Muitas delas já existem em seu RPG favorito, especialmente no **Livro dos Monstros** de **Advanced Dungeons & Dragons**. Outras já apareceram em antigas edições da revista DRAGÃO BRASIL. Caso o resultado seja uma criatura que você não conhece, role outra vez ou substitua como quiser.

Todas estas criaturas serão descritas e explicadas em futuras matérias das revistas DRAGÃO BRASIL e TORMENTA, e também no livro de RPG **Guia de Criaturas**, da Editora Daemon.

Tabelas de Monstros Errantes

Tabela 1 (1-3)

4) Gigante Comum (1)
5) Ghouls (1d6)
6) Bárbaros (2d6-2)
7) Cavalos-Glaciais (2d6)
8) Leopardo das Neves (1-2)
9) Gorilas Brancos (1d6+2)
10) Esqueletos (1d6)
11) Grifos (1-2)
12) Licantropos (Animais) (1d6-1)
13) Lobos-das-Cavernas (1d6)
14) Minotauros (2d6)
15) Urso Branco (1)
16) Ogres (1d6)
17) Zumbis (1d6)
18) Pudim Negro (1)
19) Trobos (1d6)
20) Verme-Fantasma (1)
21) Mastins de Megalon (1d6)
22) Brownies (1d6)
23) Pássaros do Caos (2d6)
24) Lobo-Megalonte (1)

Tabela 2 (4-5)

4) Banshee (1)
5) Brownies (1d6)
6) Demônio da Miragem (1)
7) Mamutes (2d6)
8) Esqueletos (2d6)
9) Ghouls (2d6)
10) Gigante Bicéfalo (1)
11) Gigante Ciclope (1)
12) Harpias (1d6)
13) Urso Branco (1-2)
14) Licantropos (Bestiais) (1d6-1)
15) Lobo-Megalonte (1)
16) Predador-Toupeira (1)
17) Vermes-Fantasma (1d6-1)
18) Pudim Negro (1d6-2)
19) Ratazanas Gigantes (3d6)
20) Ratos de Tenebra (10-40)
21) Glaciolls (Trolls do Gelo) (1d6)
22) Incubador (1)
23) Protodraco (1)
24) Wyvern (Venenoso) (1)

Tabela 3 (6)

4) Dragão Branco (1)
5) Banshee (1-2)
6) Demônios da Miragem (1d6-2)
7) Mamutes (3d6)
8) Fantasma (1)
9) Gigante Real (1)
10) Harpias (2d6)
11) Ghouls (4d6)
12) Incubador (1-2)
13) Licantropos (Ferais) (1d6)
14) Mago-Fantasma (1)
15) Lobo-Megalonte (1-2)
16) Predador-Toupeira (1-2)
17) Protodraco (1d6-2)
18) Pudim Negro (1d6)
19) Random (1)
20) Glacioll (Troll do Gelo) (2d6)
21) Wyvern (Venenoso) (1d6-2)
22) Hidra Branca (1)
23) Dragão-Esqueleto (1)
24) Dragão-Zumbi (1)

www.holyavenger.com.br

18

HOLY avenger

TRAMA

cassaro

awano

riamonde

vazzios

ANO 1 • Nº 18 • R$ 2,80

Imprópria para menores de 12 anos

O Elenco

Lisandra
Druida, humana, cabelo louro, olhos verdes, 1,68m, 54kg, 19 anos.

Sandro
Ladrão (ou nem tanto assim), humano, cabelo ruivo, olhos castanhos, 1,72m, 70kg, 19 anos.

Niele
Maga (???), elfa, cabelo azul, olhos azuis, 1,70m, 60kg, 94 anos (mas com um corpinho de 60...)

Tork
Guerreiro, troglodita, pele verde, olhos vermelhos, 1,20m (mais 40cm de barbatana), 83kg, 10 anos.

Anne
Irmãzinha de pirata, humana, cabelo louro, olhos azuis, 1,50m, 40kg, 14 anos.

Loriane
Gladiadora, meio-elfa, cabelo louro, olhos azuis, 1,72m, 67kg, 55 anos.

Petra
Ex-cozinheira da Estalagem do Macaco Caolho, humana, cabelo preto, olhos azuis, 1,58m, 52kg, 16 anos.

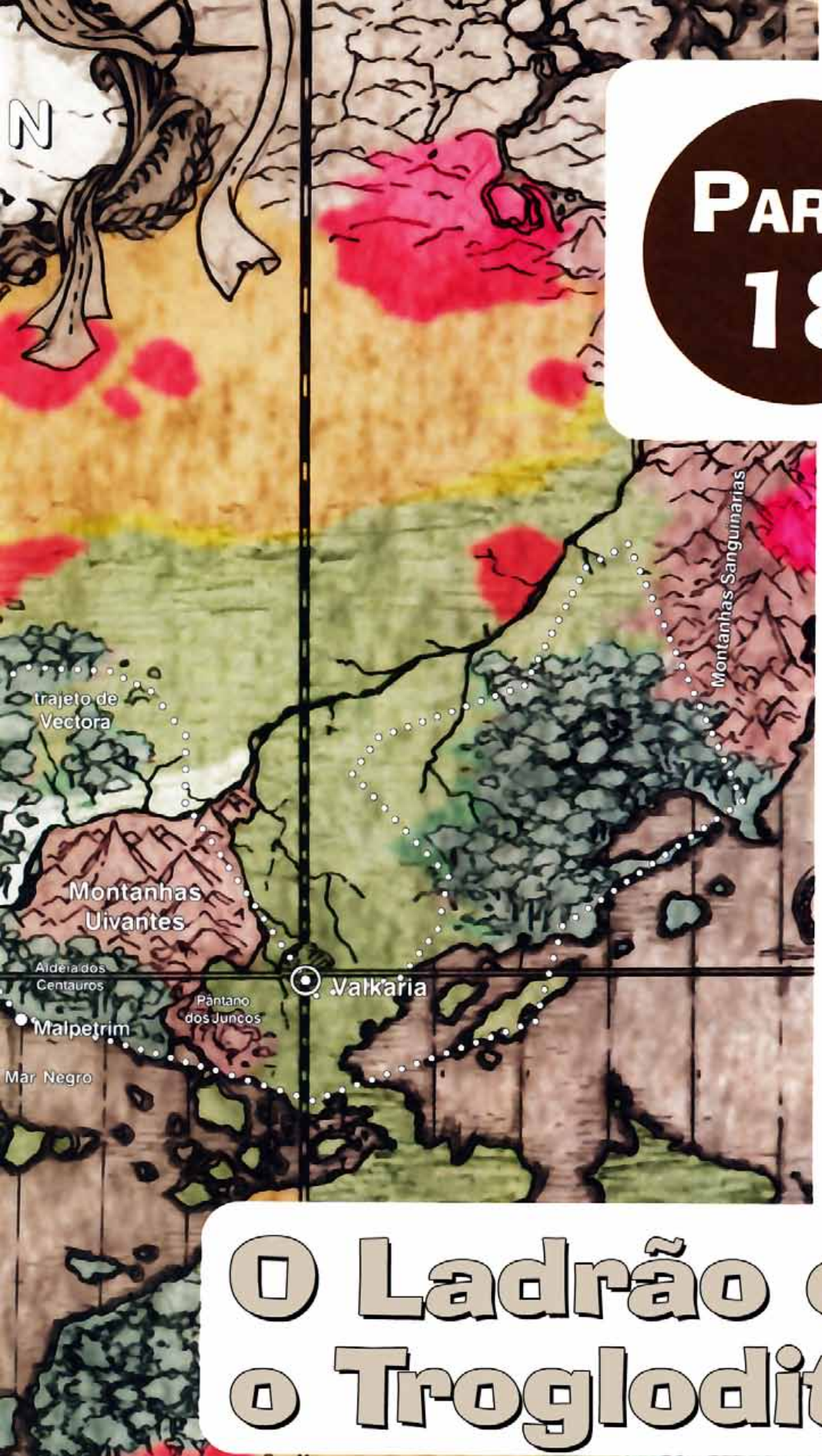
Tarso
Assistente de necromante, morto-vivo, sem cabelo, sem olhos, 40cm, 2kg, ???? anos.

Até Agora...

Após deixar Vectora, Lisandra e Niele chegam a Malpetrim à procura de Tork — mas não o encontram. Sabendo que ele foi para Valkaria, as duas decidem seguir também para a capital do Reinado.

Nas geladas Montanhas Uivantes, o Paladino encontra Beluhga, a majestosa Rainha dos Dragões Brancos. Ela é prisioneira de uma corrente forjada por Khalmyr, o Deus da Justiça. Mesmo contra a vontade dela, o Paladino quebra sua corrente e toma Beluhga como sua montaria pessoal.

Na Arena Imperial, Tork continua vencendo as eliminatórias do Torneio de Gladiadores. Loriane oferece para Sandro um elmo que deve protegê-lo contra o gás do troglodita. Os dois, sem saber que têm o mesmo objetivo — ajudar Lisandra a reunir os Rubis da Virtude — vão agora se enfrentar na grande final...



Parte 18

O Ladrão e o Troglodita

HOLY avenger

Criação
MARCELO CASSARO
ROGERIO SALADINO
J.M.TREVISAN

Roteiro
MARCELO CASSARO

Desenho e Arte-Final
ERICA AWANO

Cores
RICARDO RIAMONDE

Capa
ERICA AWANO &
ANDRÉ VAZZIOS

Bravado, Capitão Jim K. e Anne criados por
ERICA AWANO

DIRETOR
Ruy Pereira

EDITOR
Marcelo Cassaro

PRODUTOR GRÁFICO
Roberto Avelino

CONTATO
Lourdes Maurício

SCANNER
Edilson Gedo • Wagner F. Nunes

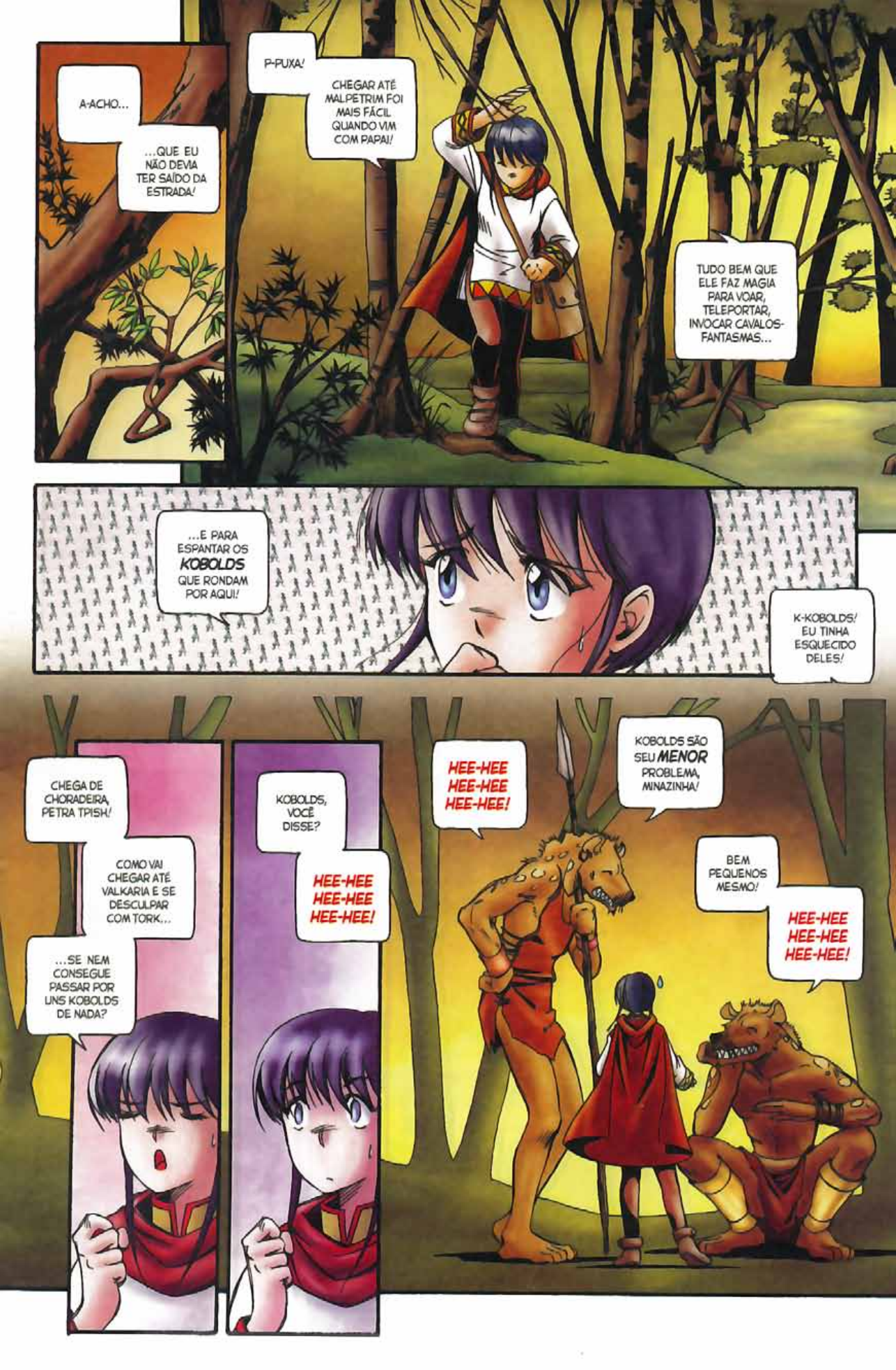
DIAGRAMAÇÃO
Dawis Roos • Márcia Braga

HOLY AVENGER é uma publicação mensal da Trama Editorial Ltda.

Administração, redação, assinaturas e publicidade: R. Comendador Miguel Calfat, 421, 04537-081, SP/SP. Telefax (011) 3849-2266. dragaobrasil@uol.com.br

Distribuição exclusiva para todo o Brasil: Fernando Chinaglia S/A.

Impressão e acabamento: Lene Gráfica e Editora


A-ACHO...
...QUE EU NÃO DEVIA TER SAÍDO DA ESTRADA!
P-PUXA!
CHEGAR ATÉ MALPETRIM FOI MAIS FÁCIL QUANDO VIM COM PAPAI!
TUDO BEM QUE ELE FAZ MAGIA PARA VOAR, TELEPORTAR, INVOCAR CAVALOS-FANTASMAS...
...E PARA ESPANTAR OS KOBOLDS QUE RONDAM POR AQUI!
K-KOBOLDS! EU TINHA ESQUECIDO DELES!
CHEGA DE CHORADEIRA, PETRA TPISH!
COMO VAI CHEGAR ATÉ VALKARIA E SE DESCULPAR COM TORK...
...SE NEM CONSEGUE PASSAR POR UNS KOBOLDS DE NADA?
KOBOLDS, VOCÊ DISSE?
HEE-HEE HEE-HEE HEE-HEE!
HEE-HEE HEE-HEE HEE-HEE!
KOBOLDS SÃO SEU MENOR PROBLEMA, MINAZINHA!
BEM PEQUENOS MESMO!
HEE-HEE HEE-HEE HEE-HEE!

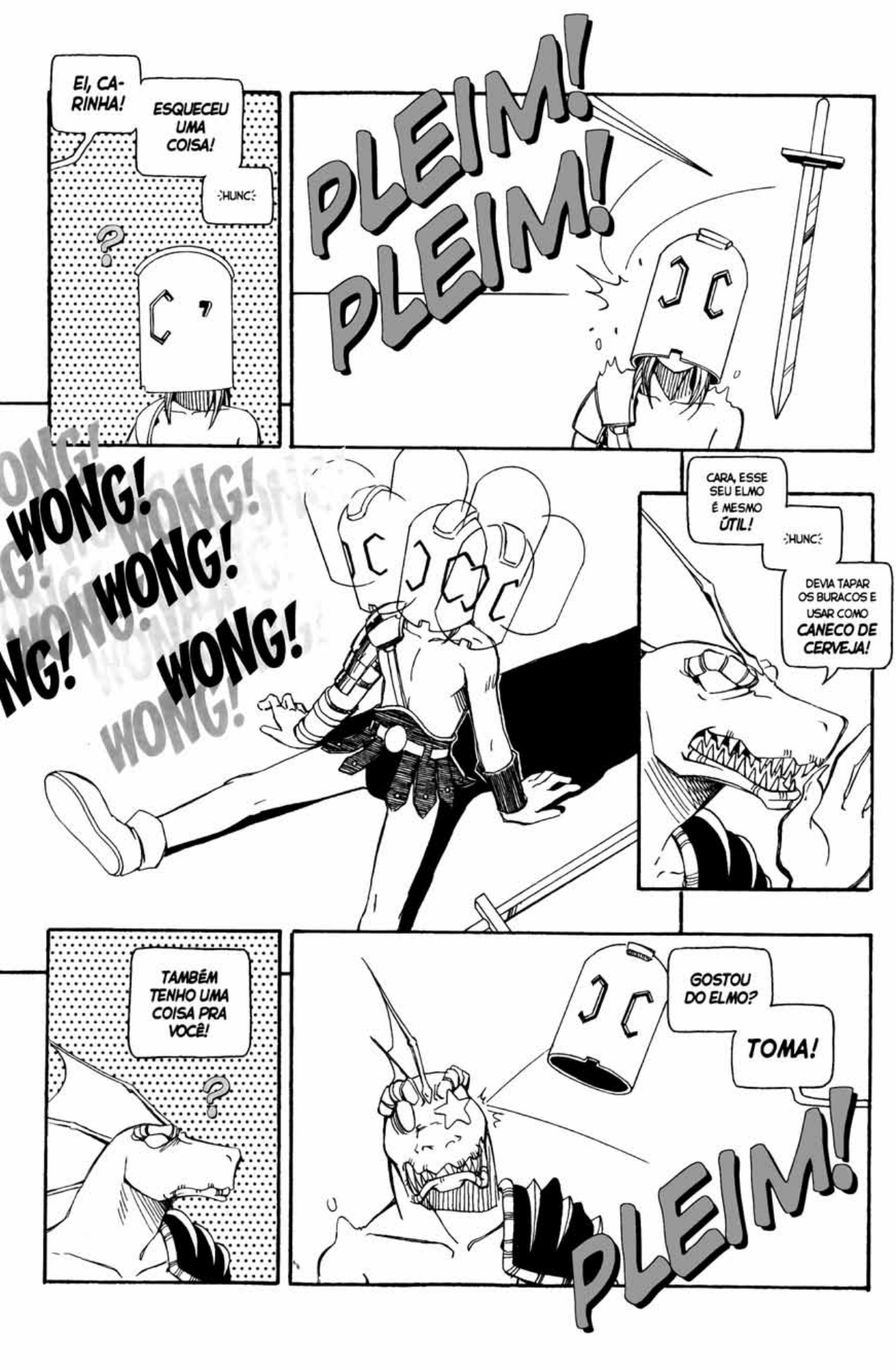
HEE-HEE HEE-HEE HEE-HEE!
UM GNOLL É UM PROBLEMA MUITO MAIOR, SABE?
UNS DOIS METROS DE ALTURA!
HEE-HEE HEE-HEE HEE-HEE!
G-G-G-GNOLLS?
O Q-QUE... O QUE V-V-VO...?
V-V-VÃO ME D-D-D-DEVORAR?
OUVIU ISSO? A MINAZINHA TÁ CONFUNDINDO A GENTE COM HOBGOBLINS!
HEE-HEE HEE-HEE HEE-HEE!
HEE-HEE HEE-HEE HEE-HEE!
TÁ LOUCA, MINA? A GENTE NÃO QUER HERÓIS NA NOSSA COLA!
A GENTE NÃO MATA, NÃO! SÓ ROUBA!
ENTÃO VAI PASSANDO OS TIBARES E O RANGO, TÁ?
HEE-HEE HEE-HEE HEE-HEE!
E-EU NÃO T-TROUXE DINHEIRO...
M-MAS PODEM FICAR COM MINHA C-COMIDA!
HEE-HEE HEE-HEE HEE-HEE!
NHAM! VALEU, MINAZINHA!
LEGAL! NADA DE CARNIÇA ESTA NOITE!
HEE-HEE HEE-HEE HEE-HEE!
T-TOMARA QUE VOCÊS G-GOSTEM!
F-FUI EU QUE FIZ!
AAACK!

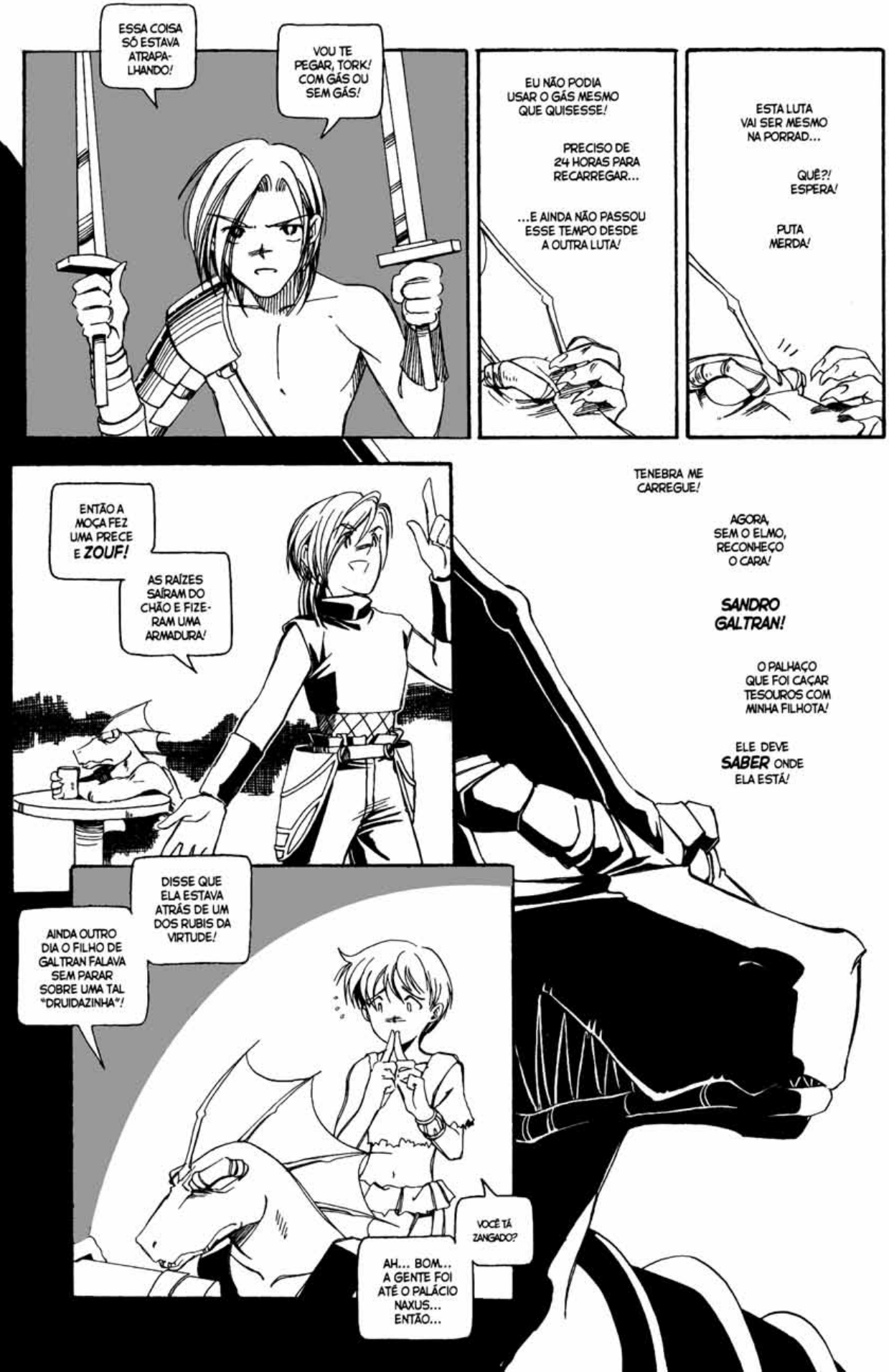
PREFIRO MIL VEZES A CARNIÇA!
E EU PREFIRO ARRISCAR OS HERÓIS ATRÁS DA GENTE!
VAMOS JANTAR A MINA!
AAAAAAIII!
AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA
MAS HEIM?
HEE-HEE HEE-HEE HEE-HEE!
E POR FALAR EM PROBLEMAS PEQUENOS...
NÃO TEM LÁ MUITA CARNE...
...MAS DEVE SERVIR PARA DAR GOSTO NA SOPA!
HEE-HEE HEE-HEE HEE-HEE!
tzim...

GAAAHH!
GRAUR!
RRRAK!
SLASH!
KPOW!
KRAAK!
TARSO! ABENÇOADO SEJA!
O QUE FAZ AQUI? ACHEI QUE TINHA IDO EMBORA COM PAPAI!
VOCÊ VAI ME ACOMPANHAR ATÉ VALKARIA?
QUE BOM! NÃO PRECISO MAIS VIAJAR SOZINHA!
AGORA VAMOS EMBORA!
PARECE QUE OS GNOLLS ENCONTRARAM ALGUMA FERA TERRÍVEL!
NÃO QUERO ESTAR PERTO QUANDO ELA VOLTAR!

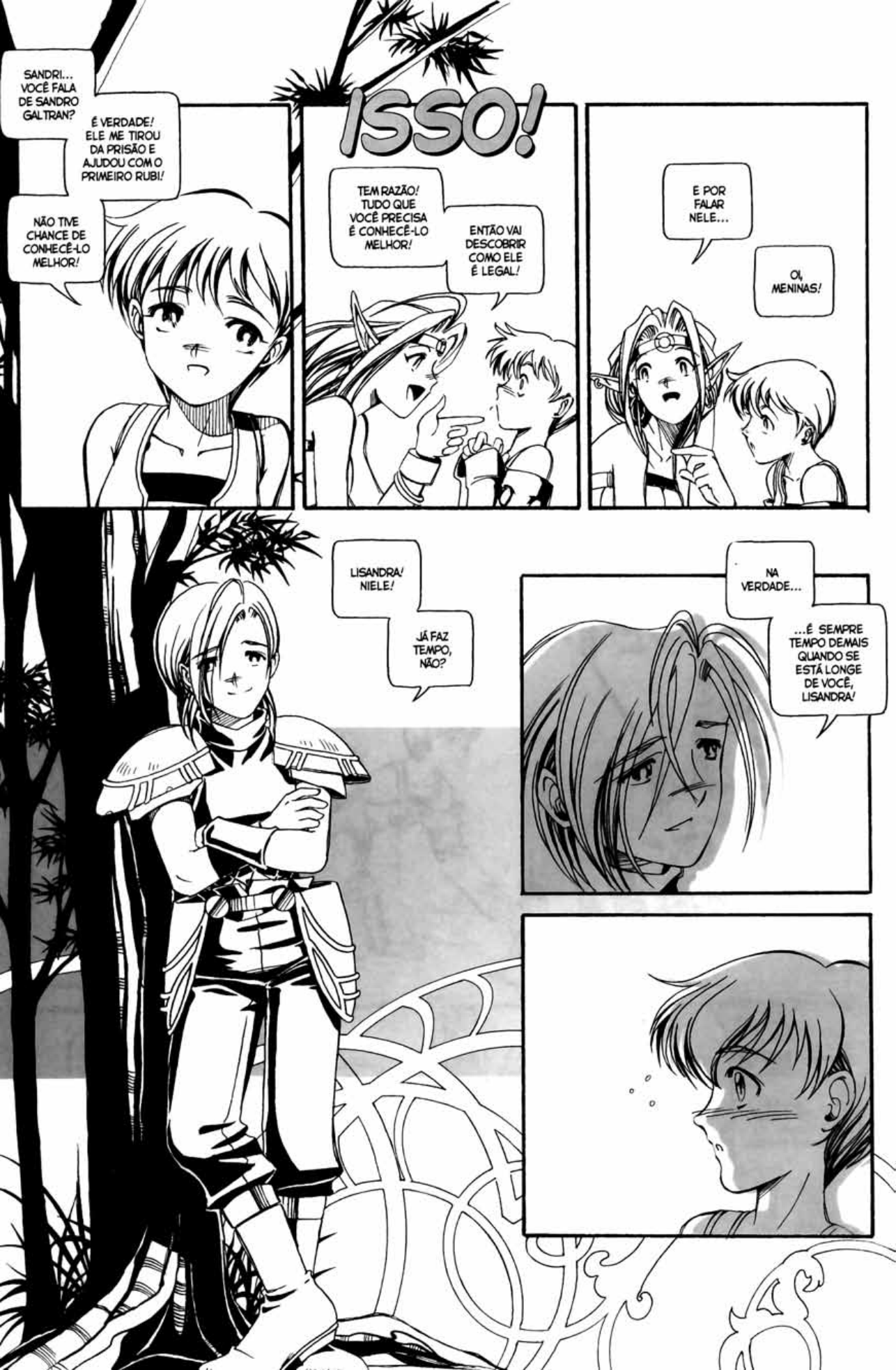
VIVA! SANDRO! VIVA!
VIVA!
VIVA!
VIVA!
VIVA!
ESTÁ ME OUVINDO, TORK?
EU VOU VENCER!
NÃO VAI ME DERROTAR COMO FEZ COM OS OUTROS!
ESTE ELMO ME PROTEGE CONTRA SEU GÁS!
E VOCÊ NEM ESTÁ USANDO ARMAS!
VAMOS LÁ, TORK!
FAÇA O MELHOR QUE PUDER!
PATAF!

ZIIIUUUUU...
BONC!
CARAMBA!
APOSTO QUE ISSO DOEU!
ISSO TAMBÉM!
CAIU DE CABEÇA! AINDA BEM!
NÃO MACHUCOU NADA VITAL!
FICA NO CHÃO, SANDRO!
VOCÊ TINHA RAZÃO! O TROGLODITA É FORTE DEMAIS!
PELO AMOR DOS DEUSES, FICA NO CHÃO!
N-NÃO FAZ MAL!
VOU DERROTÁ-LO DE ALGUM JEITO!
AJUDAR LISANDRA EM SUA MISSÃO!
PRECISO VENCER PARA GANHAR O RUBI DA VIRTUDE!
É O TIPO DE COISA QUE HERÓIS FAZEM!
EU ACHO!
O RUBI...
M-MAS O RUBI...
O RUBI TÁ COMIGO, SUA ANTA!


EI, CA-RINHA!
ESQUECEU UMA COISA!
:HUNC:
PLEIM! PLEIM!
WONG! WONG! WONG!
CARA, ESSE SEU ELMO É MESMO ÚTIL!
:HUNC:
DEVIA TAPAR OS BURACOS E USAR COMO CANECO DE CERVEJA!
TAMBÉM TENHO UMA COISA PRA VOCÊ!
GOSTOU DO ELMO?
TOMA!
PLEIM!

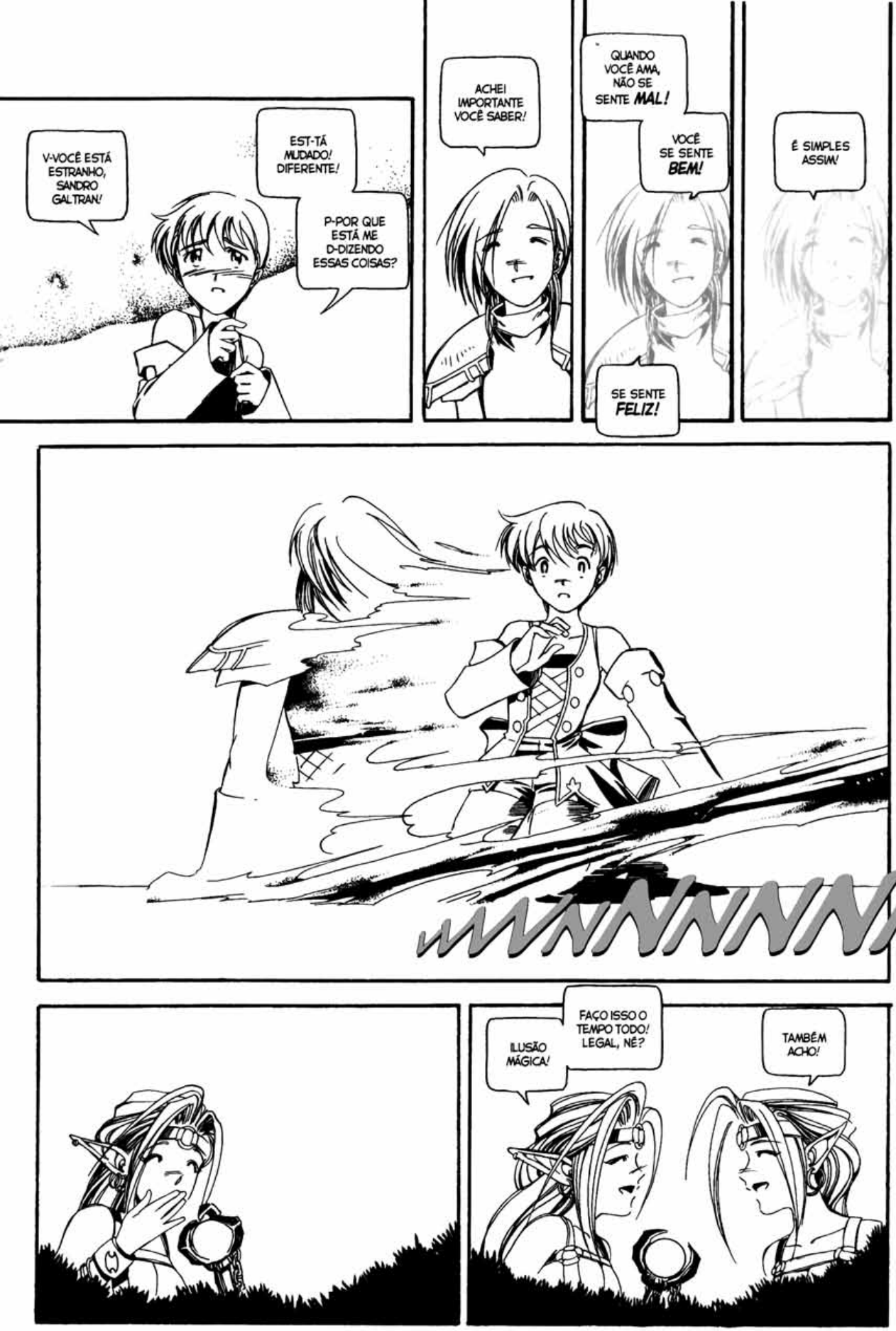

ESSA COISA SÓ ESTAVA ATRAPALHANDO!
VOU TE PEGAR, TORK! COM GÁS OU SEM GÁS!
EU NÃO PODIA USAR O GÁS MESMO QUE QUISESSE!
PRECISO DE 24 HORAS PARA RECARREGAR...
...E AINDA NÃO PASSOU ESSE TEMPO DESDE A OUTRA LUTA!
ESTA LUTA VAI SER MESMO NA PORRAD...
QUÊ?! ESPERA!
PUTA MERDA!
TENEBRA ME CARREGUE!
AGORA, SEM O ELMO, RECONHEÇO O CARA!
SANDRO GALTRAN!
O PALHAÇO QUE FOI CAÇAR TESOUROS COM MINHA FILHOTA!
ELE DEVE SABER ONDE ELA ESTÁ!
ENTÃO A MOÇA FEZ UMA PRECE E ZOUF!
AS RAÍZES SAÍRAM DO CHÃO E FIZERAM UMA ARMADURA!
AINDA OUTRO DIA O FILHO DE GALTRAN FALAVA SEM PARAR SOBRE UMA TAL "DRUIDAZINHA"!
DISSE QUE ELA ESTAVA ATRÁS DE UM DOS RUBIS DA VIRTUDE!
AH... BOM... A GENTE FOI ATÉ O PALÁCIO NAXUS... ENTÃO...
VOCÊ TÁ ZANGADO?

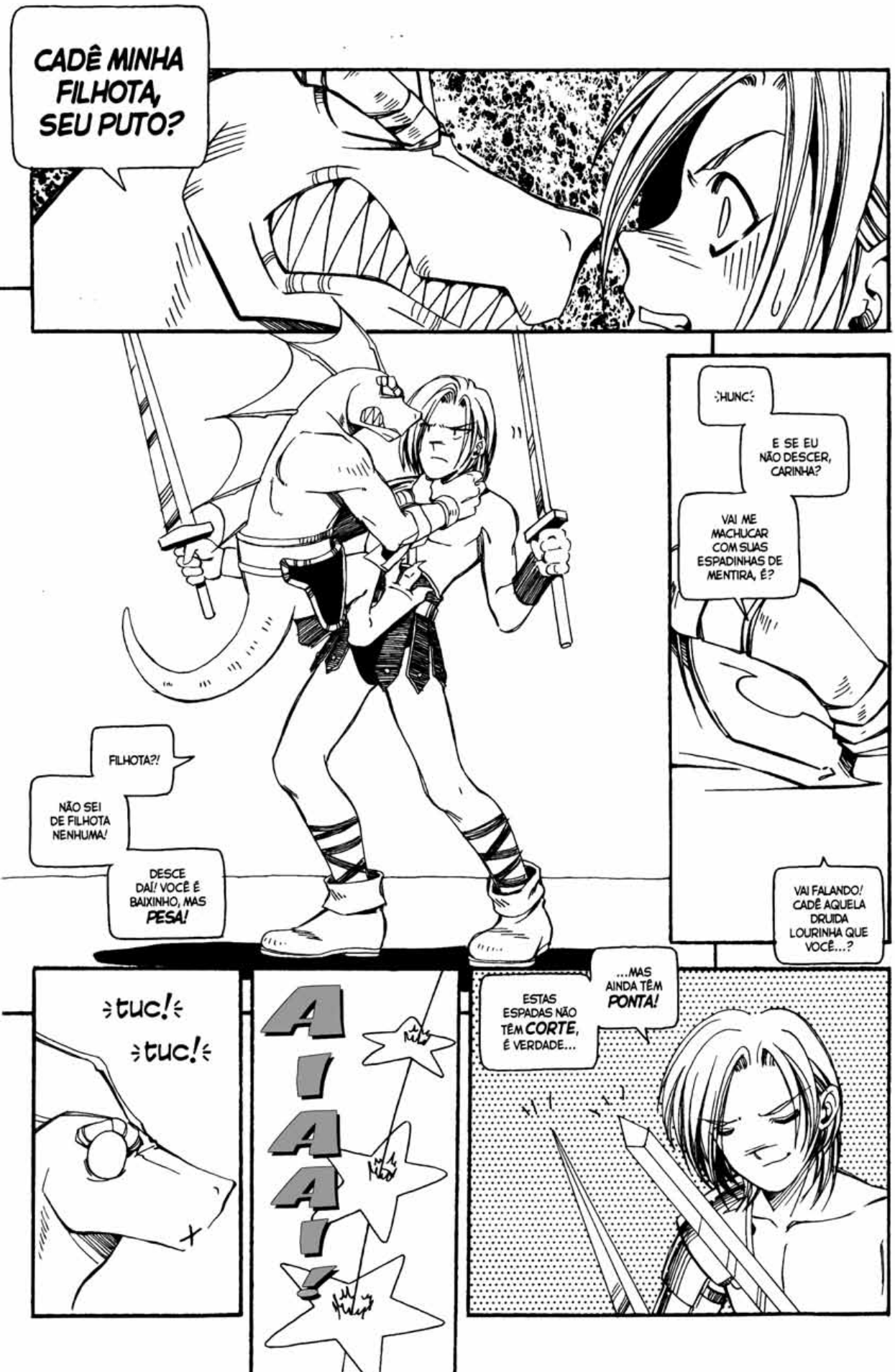
EU SEI, EU SEI!
LILI DISSE QUE VOCÊ GOSTA DE CARNE DE CAVALO...
...MAS MEU CAJADO NÃO QUER COLABORAR HOJE!
ENTÃO VAI QUEBRANDO O GALHO COM ISSO AÍ!
Jiggly?
JÁ DEI PAPINHA PARA O GRIFO, LILI!
HUM! FOGUINHO LEGAL!
MESMO? OBRIGADA!
TORK ME ENSINOU A FAZER FOGUEIRAS!
NO COMEÇO, EU NÃO ENTENDIA PORQUÊ!
OS HUMANOS USAM FOGO PARA ASSAR CARNE E AFASTAR ANIMAIS SELVAGENS...
...MAS OS ANIMAIS SÃO MEUS AMIGOS! E EU NÃO COMO CARNE!
MAIS TARDE EU ENTENDI!
NÃO SE TRATAVA DE ANIMAIS OU CARNE ASSADA!
TRATAVA-SE DE FAZER COISAS HUMANAS!
SER ELFO É MUITO MELHOR, CLARO...
...MAS NÃO TEM NADA DE ERRADO EM SER HUMANO! ELES SÃO LEGAIS!
OLHA O SANDRINHO, POR EXEMPLO!
ESPETINHO À ESCAFLOWNE! NHAM...


SANDRI... VOCÊ FALA DE SANDRO GALTRAN?
É VERDADE! ELE ME TIROU DA PRISÃO E AJUDOU COM O PRIMEIRO RUBI!
NÃO TIVE CHANCE DE CONHECÊ-LO MELHOR!
ISSO!
TEM RAZÃO! TUDO QUE VOCÊ PRECISA É CONHECÊ-LO MELHOR!
ENTÃO VAI DESCOBRIR COMO ELE É LEGAL!
E POR FALAR NELE...
OI, MENINAS!
LISANDRA! NIELE!
JÁ FAZ TEMPO, NÃO?
NA VERDADE...
...É SEMPRE TEMPO DEMAIS QUANDO SE ESTÁ LONGE DE VOCÊ, LISANDRA!

VOCÊS DEVEM TER MUITA CONVERSA PARA COLOCAR EM DIA, NÉ?
ACHO QUE VOU ATÉ ALI E JÁ VOLTO!
POSSO SENTAR?
ENTÃO?
COMO VAI A GRANDE CAÇADA AOS RUBIS?
HÃ... BEM...
NÃO MUITO BEM, NA VERDADE!
DOS VINTE RUBIS, O PALADINO TEM QUATRO CONSIGO!
DEPOIS CONSEGUI MAIS UM EM VECTORA!
AGORA ESTAMOS A CAMINHO DE VALKARIA PARA CURAR MEU AMIGO TORK!
NÃO TENHO A MENOR IDÉIA DE COMO PROSSEGUIR DEPOIS!
EU... ESTOU LEMBRANDO QUE FUI RUDE COM VOCÊ LÁ NO NAVIO!
PERDOE-ME! EU ESTAVA AFLITA PELO PALADINO!
ELE É IMPORTANTE! EU O AMO!
AMA MESMO?
DESCULPE, LISANDRA... MAS NÃO ACREDITO NISSO!
NEM UM TIQUINHO!
COMO ASSIM, NÃO ACREDITA?!

COMO PODE DUVIDAR? DEPOIS DE TUDO QUE FIZ POR ELE?
O PALADINO SE TORNOU TUDO PARA MIM!
TUDO QUE ESTOU SOFRENDO POR ELE?
SUA AUSÊNCIA ME DEVORA! FAZ MINHA ALMA EM PEDAÇOS!
DEUSA... QUANDO ESTOU SEM ELE, DÓI TANTO!
EU QUERIA TANTO FAZER PARAR...
VIU SÓ?
NÃO É AMOR!
SEI DISSO PORQUE...
...EU AMO VOCÊ!

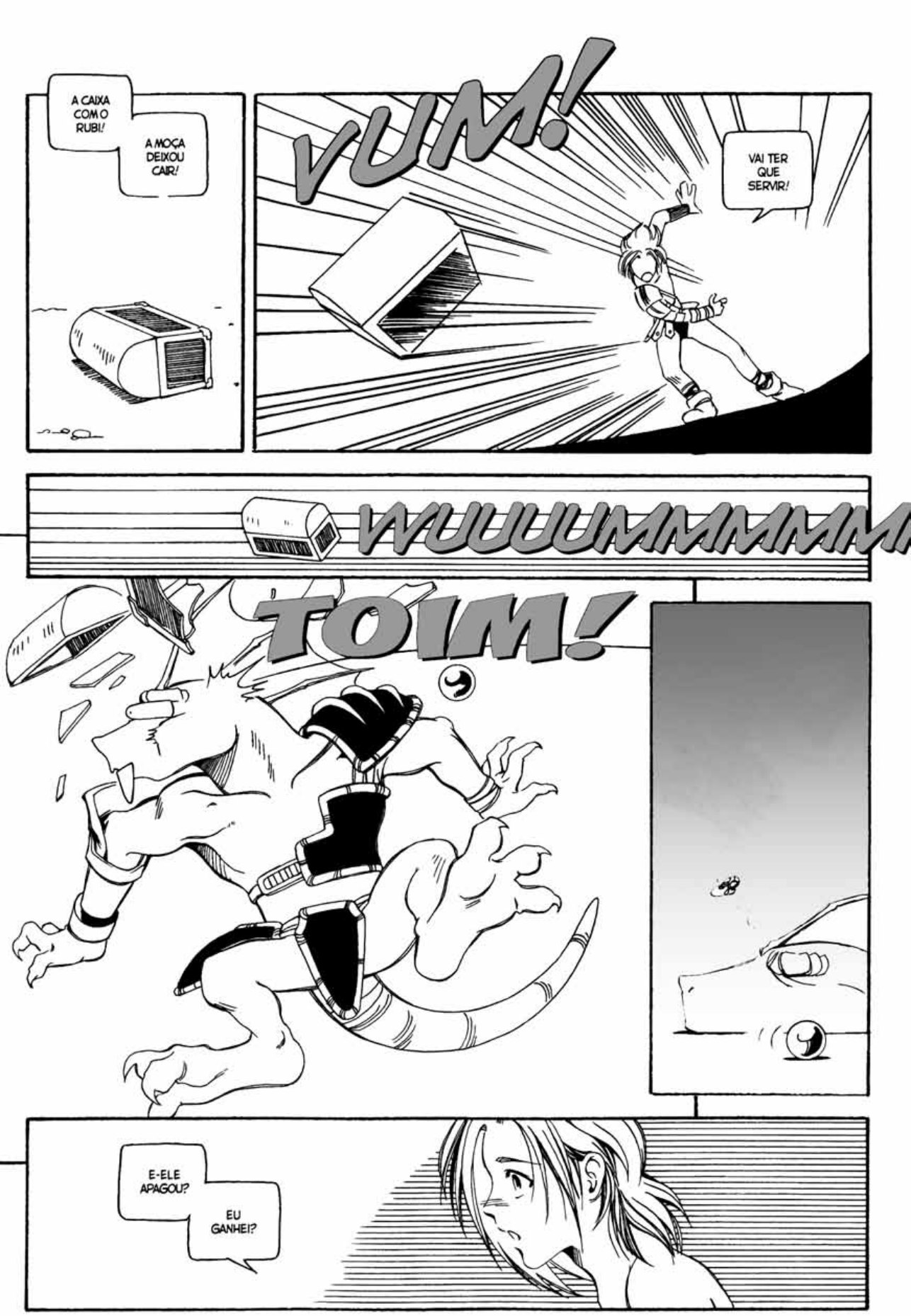

V-VOCÊ ESTÁ ESTRANHO, SANDRO GALTRAN!
EST-TÁ MUDADO! DIFERENTE!
P-POR QUE ESTÁ ME D-DIZENDO ESSAS COISAS?
ACHEI IMPORTANTE VOCÊ SABER!
QUANDO VOCÊ AMA, NÃO SE SENTE MAL!
VOCÊ SE SENTE BEM!
SE SENTE FELIZ!
É SIMPLES ASSIM!
ILUSÃO MÁGICA!
FAÇO ISSO O TEMPO TODO! LEGAL, NÉ?
TAMBÉM ACHO!


CADÊ MINHA FILHOTA, SEU PUTO?
FILHOTA?!
NÃO SEI DE FILHOTA NENHUMA!
DESCE DAÍ! VOCÊ É BAIXINHO, MAS PESA!
:HUNC:
E SE EU NÃO DESCER, CARINHA?
VAI ME MACHUCAR COM SUAS ESPADINHAS DE MENTIRA, É?
VAI FALANDO! CADÊ AQUELA DRUIDA LOURINHA QUE VOCÊ...?
:tuc!:
:tuc!:
AIAIAI!
ESTAS ESPADAS NÃO TÊM CORTE, É VERDADE...
...MAS AINDA TÊM PONTA!

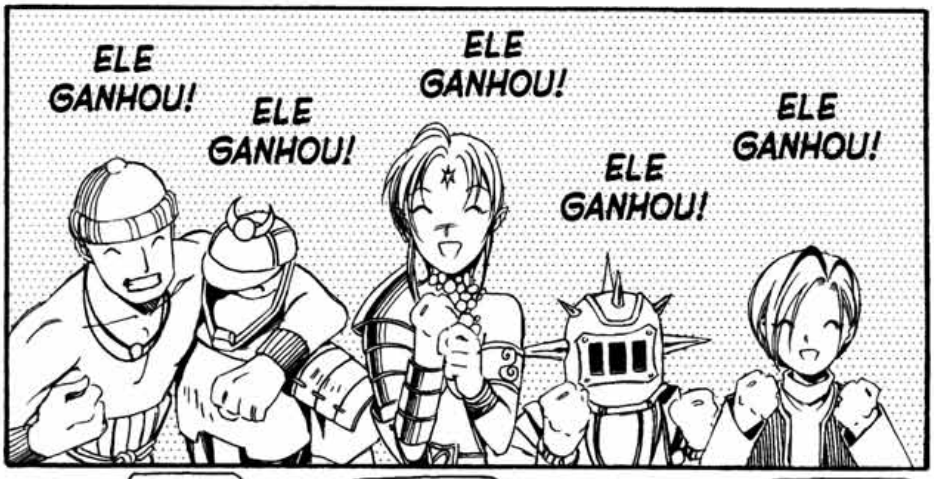
ESPERA AÍ...
ELE DISSE DRUIDA LOURINHA?
AH, SAFADO FILHO DA MÃE!
ENTÃO É ASSIM QUE VOCÊ PREFERE, NÉ?
IMPRESSIONANTE, SENHORAS E SENHORES!
TORK PARECE INCAPAZ DE USAR SUA TÉCNICA DO GÁS MORTAL!
EEI!
ELE TEM ARMAS! EU NÃO TENHO!
FÁCIL, GATINHA!
OU, PELO MENOS, NÃO TENHO NENHUMA ARMA NÃO-LETAL!
LUTANDO SEM ARMAS, COMO ELE PODERÁ VENCER SANDRO?
QUE TÉCNICA MISTERIOSA ELE USARÁ DESTA...?
?!¿
VUM!
EEEEEEEEEKKK!
ENTÃO VAMOS EQUILIBRAR AS COISAS!
¡HUNC!

YIKES!
GOTCHA!
TEVE QUE LARGAR AS ESPADAS PARA SEGURAR A MOÇA!
HE, HE! NADA BONITO, MAS DEU CERTO!
AGORA EU CUIDO DA SAÚDE DELE!
:HUNC:
V-VOCÊ ME SALVOU!
MUITO OBRIGADA!
DEIXA DISSO, MOÇA!
UM HERÓI NÃO DEIXARIA UMA DONZELA SER FERIDA EM...
TE PEGUEI, CARINHA!
VUM!
KABOF!

YIKES!
DE NOVO!
PERDÃO, MOÇA! FOI SEM QUERER!
MELHOR IR EMBORA, OU VAI... HÃ... SE MACHUCAR!
HERÓI UMA OVA!
AGORA FIQUEI PUTO!
CHEGA DE BANCAR O TROGLODITA BONZINHO!
VOU ARRANCAR SUAS TRIPAS E ENFORCAR VOCÊ COM ELAS!
VRRROOOOMM...
ELEVAIME MATARELEVAI MEMATARELEVAI MEMATARELE VAIMEMATAR
GRANDE HYNINN! ONDE JOGUEI AS ESPADAS?
PRECISO DE ALGUMA COISA PARA ME DEFENDER!


A CAIXA COM O RUBI!
A MOÇA DEIXOU CAIR!
VUM!
VAI TER QUE SERVIR!
VUUUUMMMMMM
TOIM!
E-ELE APAGOU?
EU GANHEI?

SANDRO É O GRANDE VENCEDOR DO TORNEIO!
É ISSO MESMO, SENHORAS E SENHORES!
PALMAS PARA O CAMPEÃO!


ELE GANHOU!
ELE GANHOU!
ELE GANHOU!
ELE GANHOU!
ELE GANHOU!

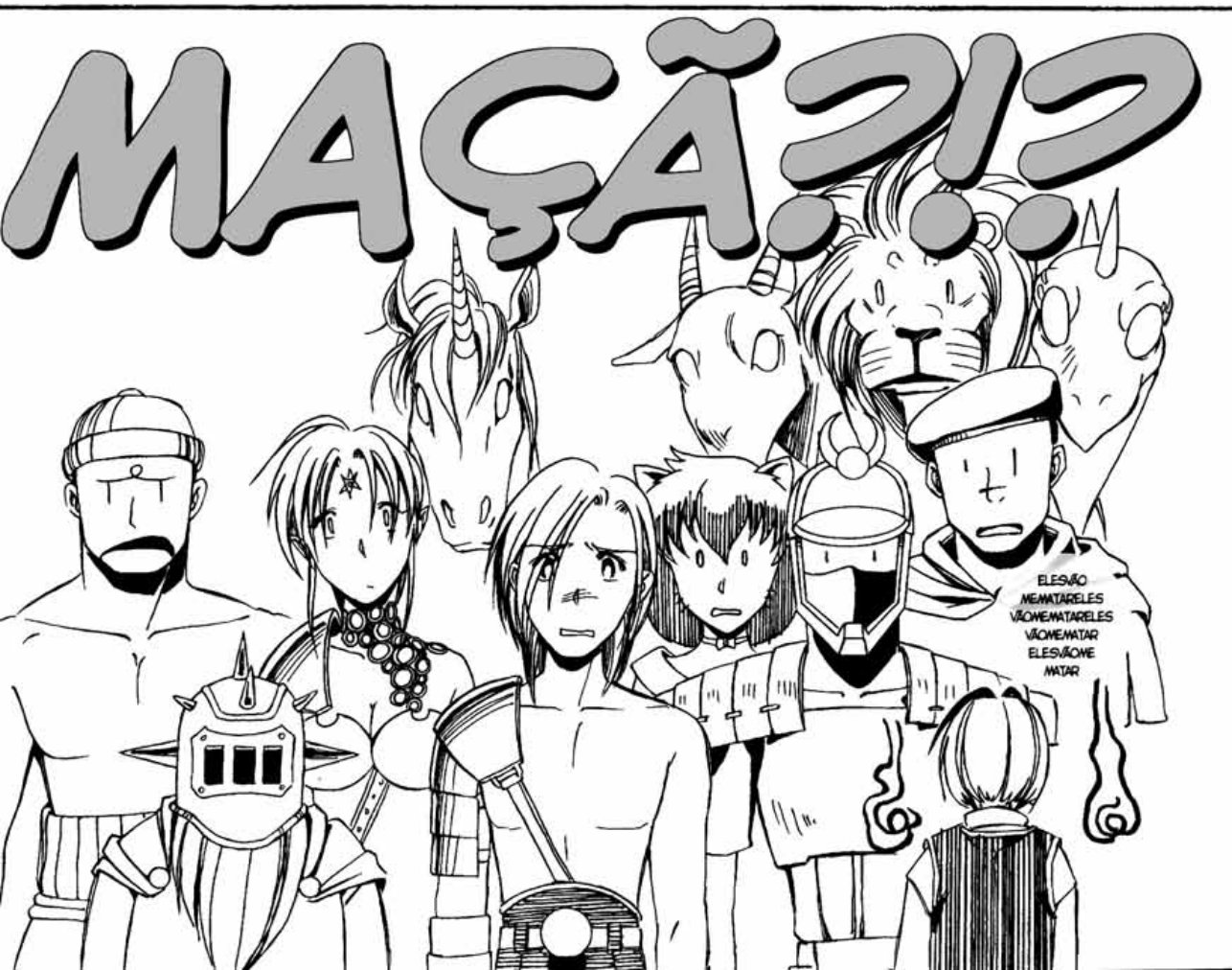
E EU AQUI FESTEJANDO O QUÊ?

VIU SÓ, CHEFE? NÃO FALEI?
QUANDO VI ESSE CARA LUTANDO NAS ELIMINATÓRIAS...
...ACHEI ELE PERFEITO PARA O TRABALHO!

VAMOS VER!

AAAAI...
E NÃO É QUE AQUELE BOSTINHA ME PEGOU DE JEITO?
MAS SE ELE ACHA QUE VAI FICAR COM O...
HÃ?!

:HUNC:
EI, CAMPEÃO!
ESQUECEU SEU PRÊMIO!
PLOFT!
MAS O QUE...?
PODE FICAR COM ESSE "GRANDE PRÊMIO", CARINHA!
NÃO VIM ATÉ AQUI LUTAR POR UMA MAÇÃ!


MAÇÃ?!?
ELESVÃO MEMATARELES VÃOMEMATARELES VÃOMEMATAR ELESVÃOME MATAR

A Seguir:

Traição

MENSAGENS SAGRADAS

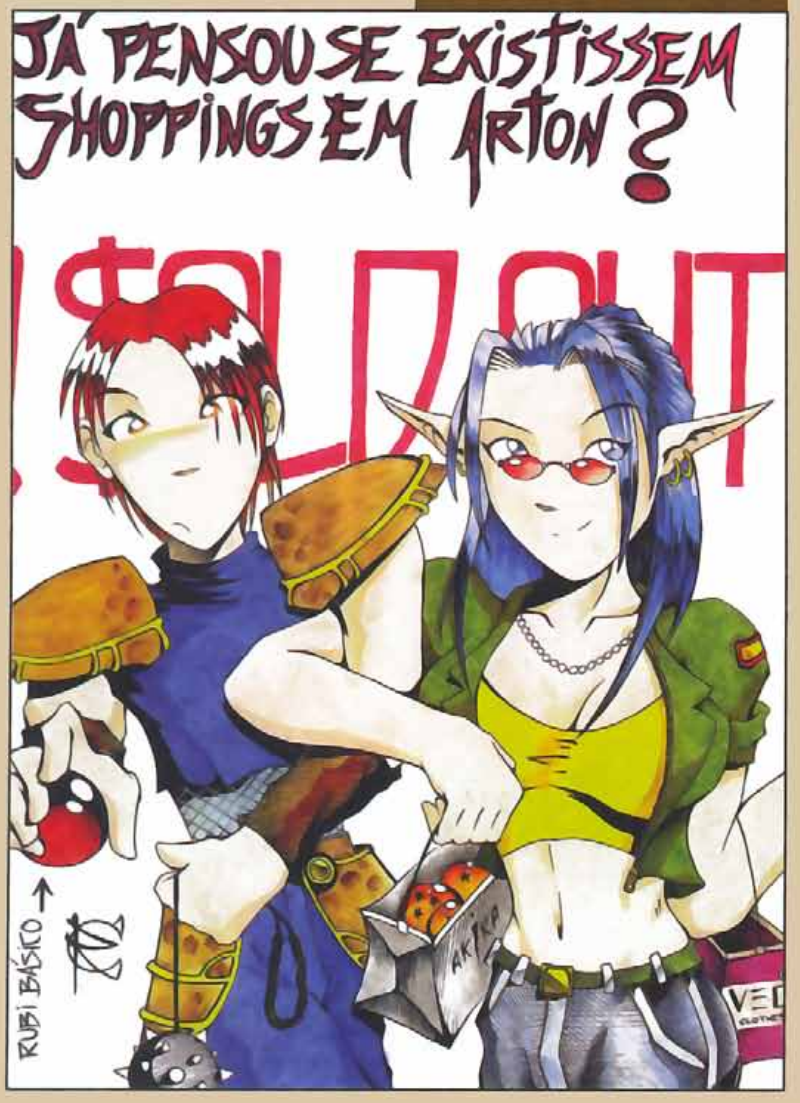
HOLY AVENGER • Caixa Postal 19113 • CEP 04505-970 • SP/SP • e-mail dragaobrasil@uol.com.br

Saudações a todos. Sou Odara, xamã dos ceutauros da floresta, serva da deusa Allihanna e a serviço de vocês, amados leitores de HOLY AVENGER. Devo agradecer mais uma vez pelo apoio e carinho que todos têm demonstrado.

Embaraçada

Saudações, milady Odara! Por meio deste pergaminho quero expressar ideias e sanar duvidas a respeito da epopeia que é HOLY AVENGER:
1) Os personagens principais vão adentrar em uma das perigosas areas de Tormenta?
2) Os acontecimentos de "Dado Selvagem" terão alguma influencia direta em HA?

Rafael Resende de Oliveira, Belo Horizonte/MG



3) Gostaria de sugerir a Niele que tente uma vaga no elenco de Burn-up W, pois ela tem os dois pre-requisitos necessarios.

Jamais em minhas viagens conheci alguem que reuna tantas qualidades: você e bela, competente, inteligente, meiga e doce como nenhuma outra criatura. Não creio em deuses, milady Odara. Mas, se existirem, quero que despejem sobre você todas as sortes.

Tenho 19 anos e gostaria de de me corresponder com qualquer pessoa de qualquer raça.

Jhoseph "Thomas Learmont" de Lima, Av. Cristovão Colombo, 304, Itumbiara/GO, 75513-430

Oh, deusa... mais uma vez recebo lindos elogios, que me fazem sentir embaraçada. Não era o tipo de desafio que eu esperava enfrentar quando aceitei esta missão. Mas acho muito triste que não acredite em deuses, bom Thomas. Espero que um dia eles toquem seu coração, como Allihanna fez comigo, e o façam mudar de idéia.

1) Pelo bem de nossos heróis, espero que isso nunca aconteça. Poucos retornam com vida desses lugares horríveis.

2) Não estou muito certa. Confira, nesta edição, uma matéria completa sobre a nova saga DADO SELVAGEM.

3) Burn-up W? Acho que ouvi falar. Um desenho animado de canais pagos, certo? Mas o que são esses "dois pre-requisitos"? Será que eu os possuo também?

Arsenal Apaixonado?!

***Olá, Odara! Como vai? Estou muito bem, especialmente com a HOLY AVENGER, que é feita por Brasileiros (isso mesmo, com "B"), para nosso imenso orgulho! Não elogiarei a qualidade da revista (enredo, roteiro, desenhos...) porque revirei o dicionario e não encontrei adjetivos que ja não*

tenham sido utilizados por leitores da HOLY! Direi apenas que e MAIS QUE DEMAIS!

1) HOLY AVENGER (com a elfa sapeca, o ladrão fofo, a druida confusa e toda a galera) vai virar anime? (Diz que sim, por favor!)

2) Façam temas musicais para os personagens (em japones, com tradução em portugues) e lancem um CD!

3) Por que os clerigos (da guerra, da traição...) so têm caracteristicas de seus deuses? O Arsenal so quer saber de guerra! Sera que ele nunca se apaixonou?

Fico por aqui. Abraços e beijos para todos que fazem a HOLY AVENGER!

Bárbara Linhares, Ponta Grossa/PN

Lisi, Salvador/BA

P.S.: a Erica já deve saber, mas o traço dela e sensacional!

Muitissimo grata por tantos e tão gentis elogios, amiga Lisiane. Cartas como a sua aquecem o coração de nossa equipe.

1) Um anime? Ideia maravilhosa, com certeza. Ouvi dizer que deve começar em breve o ensino e a produção de animação japonesa no Brasil. Talvez, então, um anime de HA não seja um sonho assim tão distante.

2) Outra ideia excelente! Isso e algo que já passou por nossas cabeças. Vamos torcer para que aconteça.

3) Naturalmente, para ser um clerigo bem sucedido, você precisa agir e pensar conforme os objetivos de seu deus — e, as vezes, abrir mão de coisas importantes. Esse e o preço para receber poder mágico divino. Arsenal apaixonado?! Bem, você ficaria surpresa...

Pretendente

Saudaçoes, o bela centaura! Venho por meio deste pergaminho sagrado expressar meu amor a tão inigualavel criatura. Odara, meu amor por ti e inenarravel. Quando lembro de teus cabelos ao vento, teus olhos como safiras raras e teu rosto lindo e sincero, sinto-me como em Nirvana, pois alcançara meu desejo eterno. Não importam nossas diferenças, pois o amor tudo supera, tudo suporta. Não importa que não tenhas idade suficiente para namorar, pois por ti enfrento ate o mais perigoso dos dragoes — e ate o Paladino, se preciso. Por favor, Odara, aceite o sentimento eterno deste mero elfo, para que possamos viver para sempre.

Bom, após este desabafo emocionante, minhas perguntas:

1) Por que raios vocês nunca revelam a verdadeira idade de Erica?

2) Por que a unica peça de roupa não rasgada de Lisandra e a calcinha?

3) Por acaso a semideusa Vitoria vai aparecer em HA?

4) Por que a deusa da magia, Wynna (vista na HA #5), usa trajes semelhantes aos de Niele?

Obrigado e Odara, minha centaura linda. Pense no que te disse. Beijos.

Puma Yui, Tupã/SP

Touji Suzuhara, piloto do Eva-03 e arquimago Agewyn Tristal nas horas vagas, e-mail

Embora tenha sido alvo de muitas propostas nos ultimos tempos, amigo Touji, devo confessar que não sei muita coisa sobre paquera. Mesmo assim, achei estranho receber uma declaração tão entusiasmada e, logo a seguir, perguntas sobre quatro outras garotas. Isso e normal? Vocês, elfos, costumam se interessar por várias mulheres ao mesmo tempo?

1) Por favor! Certamente você não esta sugerindo algo tão grosseiro quanto perguntar a idade de uma dama. Como diria a própria Erica: "Que coisa!"

2) Sorte, talvez. Mas por que isso deveria preocupá-lo?

3) Acho isso pouco provável. Na epoca em que se passa HA, Vitoria ainda seria um bebê. Alem disso, agora ela esta vivendo suas aventuras em outro mundo chamado Terra.

4) Ora... mas você tem razão! Eu nunca havia notado! Será, então, que Niele seria na verdade...? Ahn, não. Não poderia ser. Que bobagem a minha!

DADO Selvagem

Uma nova HQ on-line no mundo de HOLY AVENGER

A louquinha Hit, o sumo-sacerdote Dee e o fantasma de Kyle Bek; coadjuvantes na aventura de RPG original

HOLY AVENGER não nasceu como a maioria das revistas em quadrinhos. Bem antes disso seus protagonistas apareceram como coadjuvantes em uma aventura de RPG, também chamada "Holy Avenger", na revista DRAGÃO BRASIL #44, em novembro de 98. Esses personagens foram tão bem aceitos que acabaram ganhando sua HQ mensal; hoje, HA é a única série em quadrinhos regular totalmente produzida e publicada no Brasil. E também a mais duradoura, agora em seu número 18 — um ano e meio de vida.

A idéia deu tão certo que decidimos repetir. Em janeiro de 2001 a DRAGÃO BRASIL teve como matéria de capa outra aventura, sediada no mesmo mundo de Arton, mas com outros personagens. Com texto de Marcelo Cassaro "Paladino" e ilustrações de Erica Awano (respectivamente, o roteirista e desenhista de HA), ela funcionava como uma prévia para uma nova saga a ser iniciada em Arton.

"Dado Selvagem" era o título.

Para entender DADO SELVAGEM, é preciso saber também um pouco sobre os deuses e crenças do mundo de Arton...

No principio havia apenas o Nada e o Vazio. De sua união nasceram o mundo de Arton e seus vinte deuses principais, que passariam a ser conhecidos como o Panteão.

Entre estes deuses, dois são considerados mais poderosos: Khalmyr, o Deus da Justiça; e Nimb, o Deus da Sorte e do Azar. Eles representam aspectos totalmente opostos — a ordem e o caos, a confiança e a dúvida, o certo e o aleatório. São constantes rivais pela liderança do Panteão, tudo fazendo para interferir com os planos do outro. Embora ao comando oficial dos deuses seja atribuído ao Deus da Ordem, todos sabem que o Deus do Caos tem igual poder e influência. Diz um provérbio local: "Khalmyr tem o tabuleiro, mas quem move as peças é Nimb".

Embora esses dois deuses não sejam realmente bons ou maus, o povo de Arton prefere fazer suas preces a Khalmyr e evitar Nimb — considerado louco e perigoso, o Deus do Caos tem poucos devotos. Muitos preferem pensar nele como uma força da natureza, um poder sem controle, que vai trazer sorte ou azar ao mundo por pura obra do acaso. De fato, a imagem de Nimb é fortemente associada a jogos de azar, como cartas e — especialmente — dados.

O dado comum de seis faces é considerado o símbolo sagrado de Nimb. Suas faces são vistas adornando seus templos, armas e armaduras de seus clérigos. De fato, dizem que o mais poderoso artefato mágico criado pelo deus Nimb foi feito na forma de um simples dado...

Ainda mais RPG

DADO SELVAGEM será uma história muito mais ligada a jogos de RPG que a própria HOLY AVENGER.

A começar pelo título. Além de um artefato criado pelo deus Nimb, "Dado Selvagem" é também uma gíria de RPGistas veteranos ("Wild Die" ou "Wildie" no original) para um resultado imprevisível; as regras de alguns jogos importados, como **In Nomine** e o antigo **Star Wars RPG**, usam jogadas com vários dados ao mesmo tempo — sendo um deles especial, de cor diferente, chamado "Wild Die". O resultado desse único dado pode determinar um sucesso decisivo ou uma falha crítica. Em inglês, "die" quer dizer "dado", mas também significa "morrer"...

A história acontece em Bek'ground, uma cidadezinha modesta, 350 km a nordeste da capital Valkaria — a "cidade da estátua", já conhecida pelos leitores de HA. A pronúncia é a mesma de "background", palavra que os RPGistas usam para definir o passado, o histórico de um personagem. A cidade fica próxima ao Rio da Fortitude ("Fortitude" é um poder sobrenatural dos vampiros no jogo **Vampiro: a Máscara**).

Os nomes de alguns personagens também vieram do RPG, como a clériga louca Hit. Em inglês, significa "acertar". Diversos termos e regras de RPG envolvem essa palavra, como Hit Dice, Hit Points, e TACHO (To Hit Armor Class 0). Mas "hit" também significa "golpear" — bem adequado para uma clériga que tem como passatempo favorito aplicar pauladas na cabeça dos transeuntes. Para demonstrar o quanto é louca, Hit também costu-

ma citar termos de RPG ("Pontos de Vida", "Classe de Armadura", "Niveis de Experiência"...) que ninguém entende. Essa situação é bem conhecida por qualquer RPGista na vida real, muitas vezes rotulado como excêntrico ou maluco...

Temos também Proficiency, a professorinha da escola local — na verdade, uma clériga de Tanna-Toh, a Deusa do Conhecimento. No mundo de Arton, os sacerdotes desta ordem atuam como professores e educadores. Seguindo os votos sagrados de sua crença, eles SEMPRE dizem a verdade e NUNCA se recusam a responder uma pergunta. São também conhecidos por sua inesgotável paciência. "Proficiency", em inglês, quer dizer "proficiência, perícia, habilidade". Este é também um termo de RPG para determinar os conhecimentos e habilidades de um personagem.

Daice Commoner, o protagonista: primeiros estudos e a versão final

Outro personagem importante é Dee, também um clérigo louco — mas muito mais poderoso. Ele é o sumo-sacerdote de Nimb, o clérigo máximo deste deus. Na aventura de RPG "Dado Selvagem", ele convence um grupo de aventureiros a explorar uma antiga tumba e resgatar o Dado. Dee está com o artefato agora.

Professora Proficiency: clériga de Tanna-Toh

O Herói Comum

O protagonista da história é Daice Commoner, um garoto de 9 anos.

"Daice" é a forma como se pronuncia "dice", outra palavra inglesa para "dado". "Commoner" é algo como "pessoa comum"; em RPG, esse termo se refere a todos aqueles que NÃO são heróis aventureiros — os camponeses, aldeões, fazendeiros, soldados, comerciantes e todas as "outras" pessoas que povoam o mundo.

Essa é justamente a maior frustração na vida de Daice. Em Arton, existe um aventureiro para cada dez pessoas comuns — uma taxa bem elevada. "Aventureiro" é qualquer pessoa com força, destreza, vigor, inteligência, sabedoria ou carisma acima da media, suficientes para conquistar poderes especiais e sobreviver a grandes riscos. Eles acabam se tornando guerreiros, clérigos, paladinos, magos, arqueiros, gladiadores, ladrões, bardos e coisas assim.

Infelizmente, para seu desgosto, Daice NÃO é uma dessas pessoas. Ele é um garoto absolutamente mediano, sem nenhum atributo especial. Não pertence a nenhuma das raças fantásticas de Arton (elfos, anões, halflings...), nem tem ancestrais aventureiros.

Para piorar, Daice tem um irmão mais velho (Faito, 16 anos) que foi aceito como recruta pelo Protetorado do Reino, um grupo de aventureiros de elite. Enquanto Faito treina, Daice parece destinado a ajudar os pais na fazenda para sempre. "Faito" é a palavra japonesa para "lutar", que vem do inglês "fight".

DADO SELVAGEM é sobre isso. Sobre ser capaz de fazer algo especial, realizar uma coisa extraordinária, mesmo que você não seja alguém excepcional ou acima da média. Esse é um talento que muitos RPGistas também possuem — fazer coisas fantásticas mesmo quando jogam com personagens sem poder algum.

Só na Internet

Depois de tudo isto, talvez você espere ver uma nova revista em quadrinhos nas bancas. Errado.

DADO SELVAGEM é uma HQ totalmente on-line, que você vai conferir na página de HOLY AVENGER na Internet. A primeira parte já está no ar.

A história tem roteiro de Marcelo Cassaro e Lúcia Nóbrega, uma roteirista experiente que já passou pelos Estúdios Maurício de Souza e Abril Jovem, entre outros. O desenho e arte-final são de Lydia Oide, aclamada como uma das melhores mangá-ka (desenhista de quadrinhos) do Brasil. E as cores são de Rodrigo Reis, já bem conhecido pelos leitores da DB e HA.

Veja agora mesmo em
www.holyavenger.com.br

Acima, alguns membros do Panteão. Abaixo, o Deus da Ordem Khalmyr e o Deus do Caos Nimb, de cara nova!

A Produção

O roteiro original de Lúcia Nóbrega, com textos ainda não definitivos

Traço e arte-final em estilo mangá, de Lydia Oide

O quadro completo, com textos finais e cores digitais de Rod Reis

Reino da Aventura

Na nova edição da revista TORMENTA, o guia definitivo para o Reinado de Arton! Tudo sobre suas nações, costumes e heróis aventureiros!

EXTRA!
Mapa-pôster do Reinado!

Já nas Bancas!

TRAMA

www.holyavenger.com.br

19

HOLY avenger

cassaro

awano

riamonde

vazzios

ANO 1 • Nº 19 • R$ 2,80

Imprópria para menores de 12 anos

O Elenco

Lisandra

"Sou filha de Allihanna! Nascida da sua semente!"

"O Paladino é importante! Eu o amo!"

Sandro

"YIKES!"

"Elevainosmatarele vainosmatar elevai nosmatarelevainos matarelevai..."

Niele

"Oi, zentê! Sua maga elfa favorita tá de volta!"

"Sou linda, gostosa e adoro ser lembrada disso!"

Tork

"hunc"

"Puta merda!"

"Bosta!"

"Filho da mãe!"

"Putaquepariu!"

Anne

"Coitado! E ele pensa que é um ladrão DE VERDADE!"

"O Rubi tá comigo, sua anta!"

Paladino

"O Paladino de Arton oferece uma chance de rendição. Aceite, ou ouse testar sua força contra a minha."

Beluhga

"As Montanhas Uivantes são frias apenas porque EU estou aqui!"

"Que o Grande Khalmyr seja clemente!"

O Camaleão

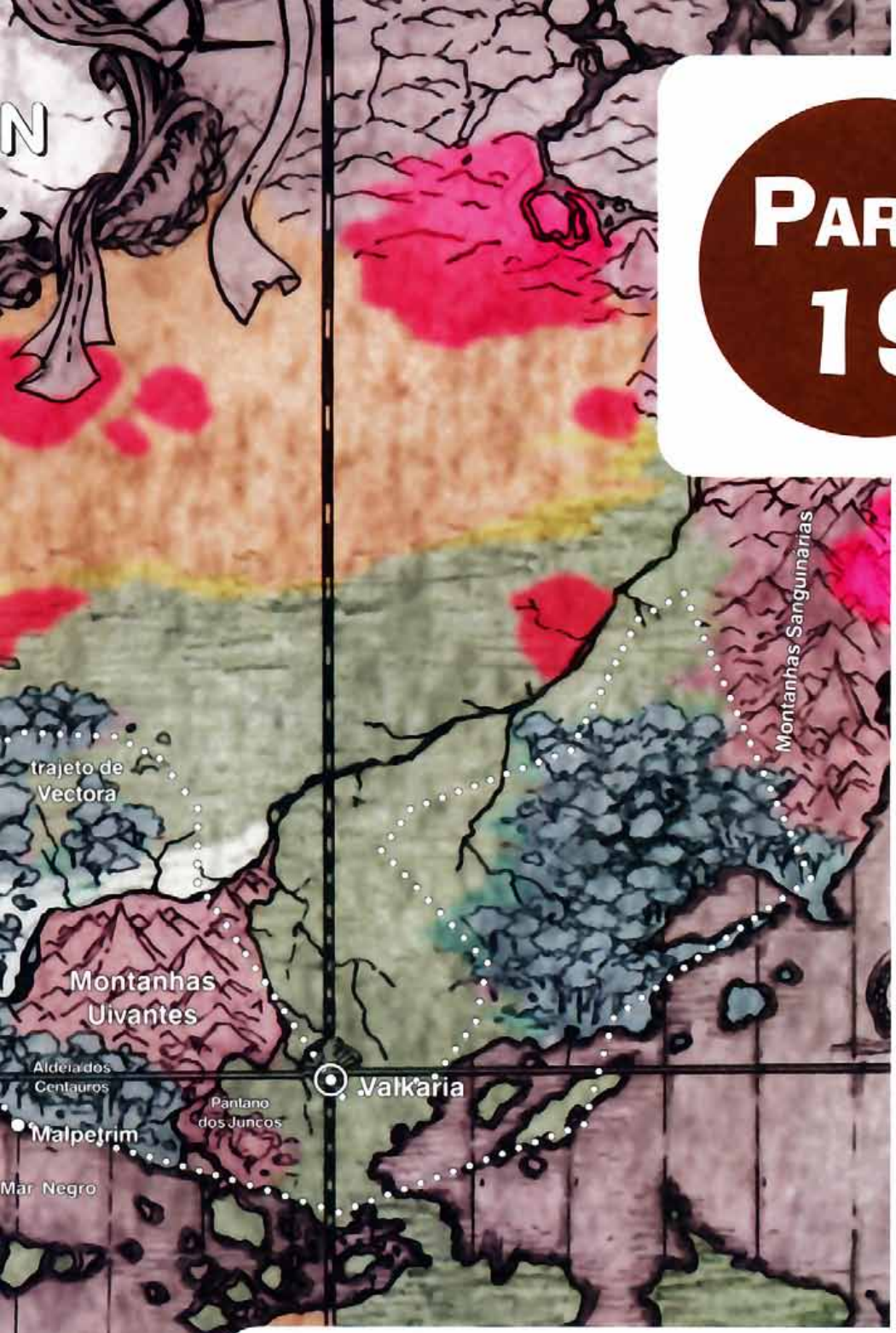
"Mesmo a mais poderosa espada mágica é inútil quando você não sabe quem é amigo ou inimigo."

Até Agora...

Viajando sozinha para Valkaria à procura de Tork, Petra é atacada por uma dupla de assaltantes gnolls. Perseguida, é salva por Tarso — o diminuto morto-vivo ajudante de Vladislav. Ele reduz os gnolls a uma pasta sangrenta, mostrando possuir muito mais poder do que aparenta.

Na Arena Imperial, após uma batalha singular, Sandro vence Tork. Mas tudo parece se complicar quando descobre-se que o Rubi da Virtude oferecido como prêmio foi roubado, substituído por uma maçã.

Agora muito próximas de Valkaria, Niele e Lisandra se tornam ainda mais amigas. Desejando que Lisandra vença o encanto maligno que provoca sua paixão pelo Paladino, Niele invoca uma imagem mágica ilusória de Sandro, que declara seu amor à druida.



Parte 19

Traição

HOLY avenger

Criação
MARCELO CASSARO
ROGERIO SALADINO
J.M.TREVISAN

Roteiro
MARCELO CASSARO

Desenho e Arte-Final
ERICA AWANO

Cores
RICARDO RIAMONDE

Capa
ERICA AWANO &
ANDRÉ VAZZIOS

Bravado, Capitão Jim K. e Anne criados por
ERICA AWANO

DIRETOR
Ruy Pereira

EDITOR
Marcelo Cassaro

PRODUTOR GRÁFICO
Roberto Avelino

CONTATO
Lourdes Maurício

SCANNER
Edilson Gedo • Wagner F. Nunes

DIAGRAMAÇÃO
Dawis Roos • Márcia Braga

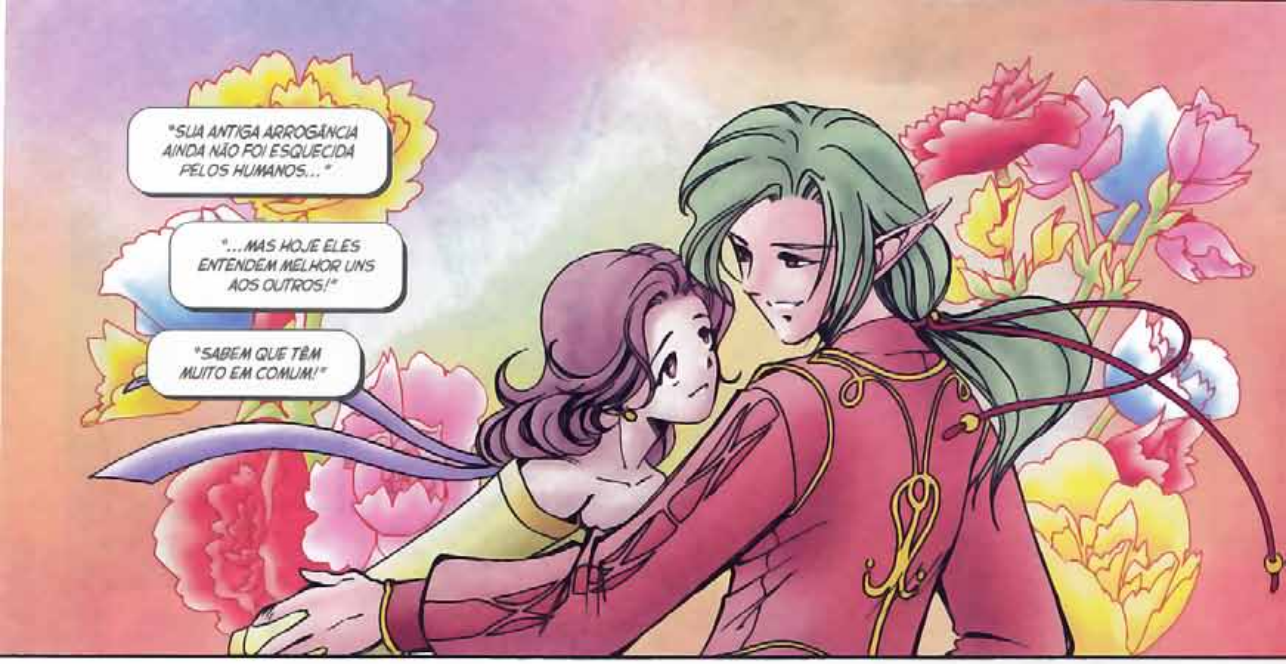
HOLY AVENGER é uma publicação mensal da Trama Editorial Ltda.

Administração, redação, assinaturas e publicidade: R. Comendador Miguel Calfat, 421, 04537-081, SP/SP. Telefax (011) 3849-2266. dragaobrasil@uol.com.br

Distribuição exclusiva para todo o Brasil: Fernando Chinaglia S/A.

Impressão e acabamento: Lene Gráfica e Editora

HEH! ELFOS!
DIZEM QUE ELES SÃO MUITO ANTIGOS!
JÁ ESTAVAM POR AQUI ANTES QUE VALKARIA PENSASSE EM CRIAR OS HUMANOS!
"O PRIMEIRO CONTATO ENTRE ELES NÃO DEU MUITO CERTO!"
"OS ELFOS ERAM ORGULHOSOS! ARROGANTES! NÃO QUERIAM SE MISTURAR!"
"OS HUMANOS NÃO ACHARAM ISSO SIMPÁTICO! ASSINARAM UM TRATADO DE NÃO-INTERFERÊNCIA!"
"NENHUM REINO HUMANO DEVERIA SE INTROMETER EM ASSUNTOS ÉLFICOS!"
"AZAR DOS ELFOS, PORQUE POUCO DEPOIS.."
"... SUA NAÇÃO FOI DESTRUÍDA PELA ALIANÇA NEGRA DOS GOBLINÓIDES!"
"OS ELFOS QUASE FORAM EXTINTOS!"
"CARAVANAS DE SOBREVIVENTES SE ESPALHARAM PELO REINADO!"


"SUA ANTIGA ARROGÂNCIA AINDA NÃO FOI ESQUECIDA PELOS HUMANOS..."
"...MAS HOJE ELES ENTENDEM MELHOR UNS AOS OUTROS!"
"SABEM QUE TÊM MUITO EM COMUM!"

PARA MELHOR OU PIOR!

A VIDA DE UM MEIO-ELFO QUASE NUNCA É FÁCIL...
...ESPECIALMENTE PARA AQUELES NASCIDOS DA VIOLÊNCIA!
ALGUNS CONSEGUEM PERSEVERAR! VENCER SUA ORIGEM AMARGA!
COMO A LINDA E FAMOSA LORIANE, POR EXEMPLO!

"OUTROS, INCAPAZES DE OPRIMIR O ÓDIO, NÃO CONSEGUEM ESSA FAÇANHA!"
"PESSOAS COMO LUCAS MOLDVAY!"
"APÓS A MORTE A MÃE HUMANA, ELE DESCOBRIU TER SIDO FRUTO DE UMA UNIÃO FORÇADA..."
"...DURANTE UM CONFLITO ENTRE ELFOS E HUMANOS PELA POSSE DE TERRAS!"
"DESDE ENTÃO ELE DEVOTA SUA VIDA A MATAR ELFOS!"
"OBCECADO, LUCAS NÃO APENAS SE TORNOU UM TEMIDO ASSASSINO..."
"...MAS TAMBÉM UM EXÍMIO PRATICANTE DE MAGIA!"
"UM INIGUALÁVEL MESTRE EM DISFARCES E ILUSÕES!"
"HOJE O NOME DE LUCAS MOLDVAY FOI QUASE ESQUECIDO..."
"...SE É QUE ESSE ERA MESMO SEU NOME REAL!"
"ELE É CONHECIDO APENAS COMO O CAMALEÃO!"
"O HOMEM DAS MIL FACES! AQUELE CUJO ROSTO NINGUÉM JAMAIS VIU!"

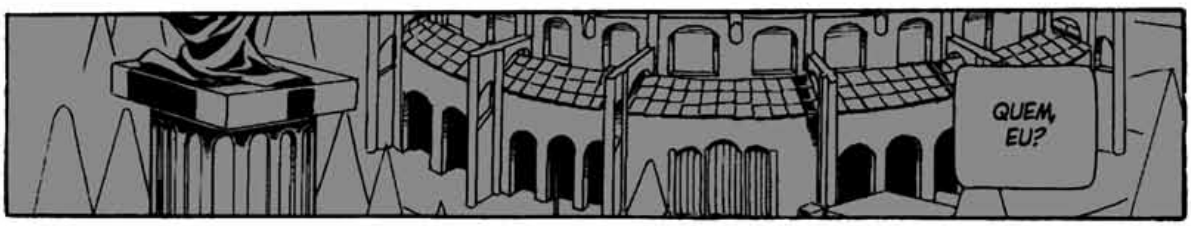
"O CAMALEÃO É O ASSASSINO MAIS TEMIDO DE ARTON!"
"PODE SE TRANSFORMAR EM QUALQUER PESSOA! INVADIR QUALQUER LUGAR!"
"O PALÁCIO IMPERIAL... A ACADEMIA ARCANA... AS CAVERNAS DE DOHERIMM..."
"NENHUM ESCONDERIJO É SEGURO CONTRA ELE!"

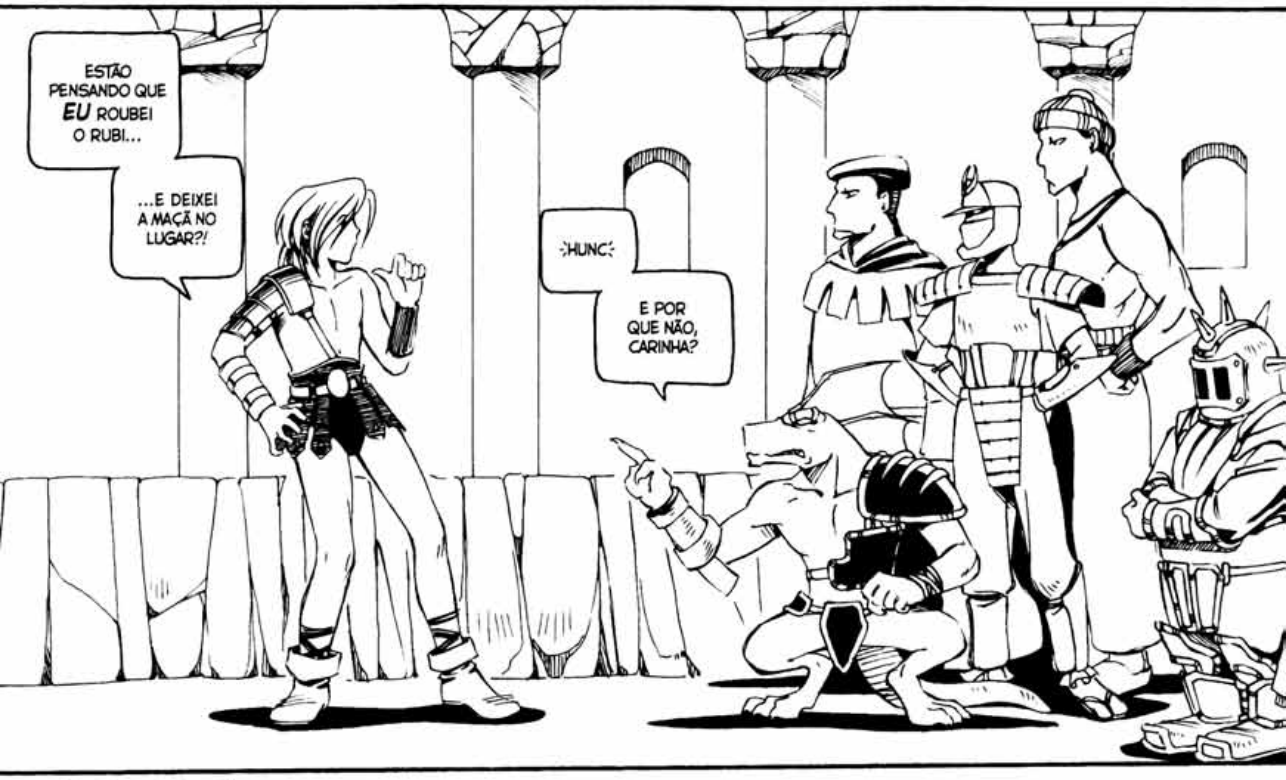
"E ELE TEM COMO MISSÃO PESSOAL DESTRUIR TODOS OS ELFOS DESTE MUNDO!"

QUANDO O CAMALEÃO ESTÁ ATRÁS DE UMA VÍTIMA...
...ELE PODE ASSUMIR O PAPEL DE QUALQUER UM!

WHOM!

DE FATO, QUALQUER UM!


QUEM, EU?

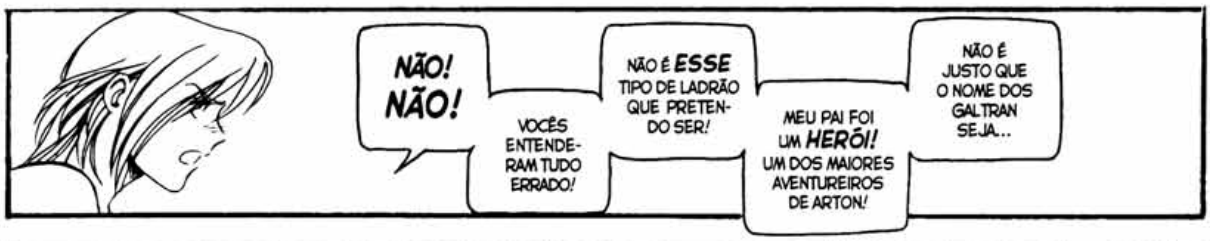

ESTÃO PENSANDO QUE EU ROUBEI O RUBI...
...E DEIXEI A MAÇÃ NO LUGAR?!
:HUNC:
E POR QUE NÃO, CARINHA?

NÃO ERA VOCÊ NA ESTALAGEM DO MACACO LÁ EM MALPETRIM, SEMANAS ATRÁS...
...SE GABANDO DE TER ROUBADO UM DOS TAIS RUBIS?
:HUNC:

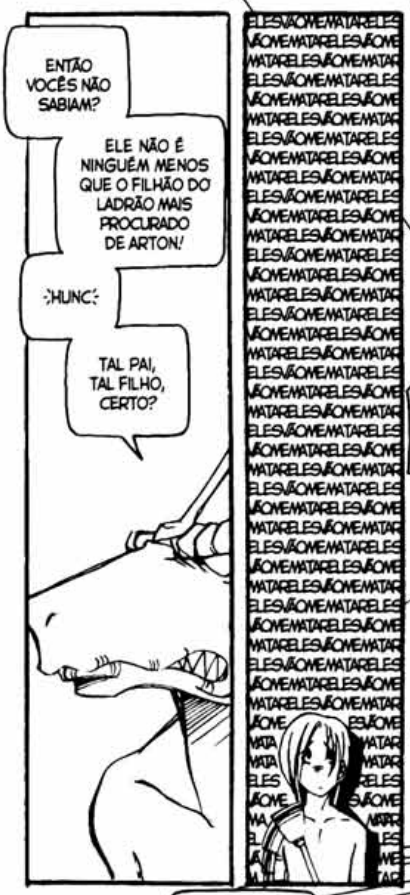
ALÉM DISSO, VOCÊ MESMO AFIRMA SER LADRÃO!
NÃO DIZ OUTRA COISA DESDE QUE CHEGOU!
"SEREI UM GRANDE LADRÃO COMO MEU PAI!"

LORIANE COMENTOU SOBRE COMO VOCÊ PARECIA OBCECADO PELO RUBI!
SOBRE COMO PARECIA A COISA MAIS IMPORTANTE DO MUNDO!
VOCÊ O QUERIA DE QUALQUER JEITO!

E TEM MAIS! VOCÊ NÃO LUTA COM HONRA!
ATACOU-ME ANTES QUE EU TERMINASSE DE ANUNCIAR MEUS TÍTULOS!
(QUANTO A ISSO, NÃO SE PODE CULPAR O CARA!)


NÃO! NÃO!
VOCÊS ENTENDERAM TUDO ERRADO!
NÃO É ESSE TIPO DE LADRÃO QUE PRETENDO SER!
MEU PAI FOI UM HERÓI! UM DOS MAIORES AVENTUREIROS DE ARTON!
NÃO É JUSTO QUE O NOME DOS GALTRAN SEJA...

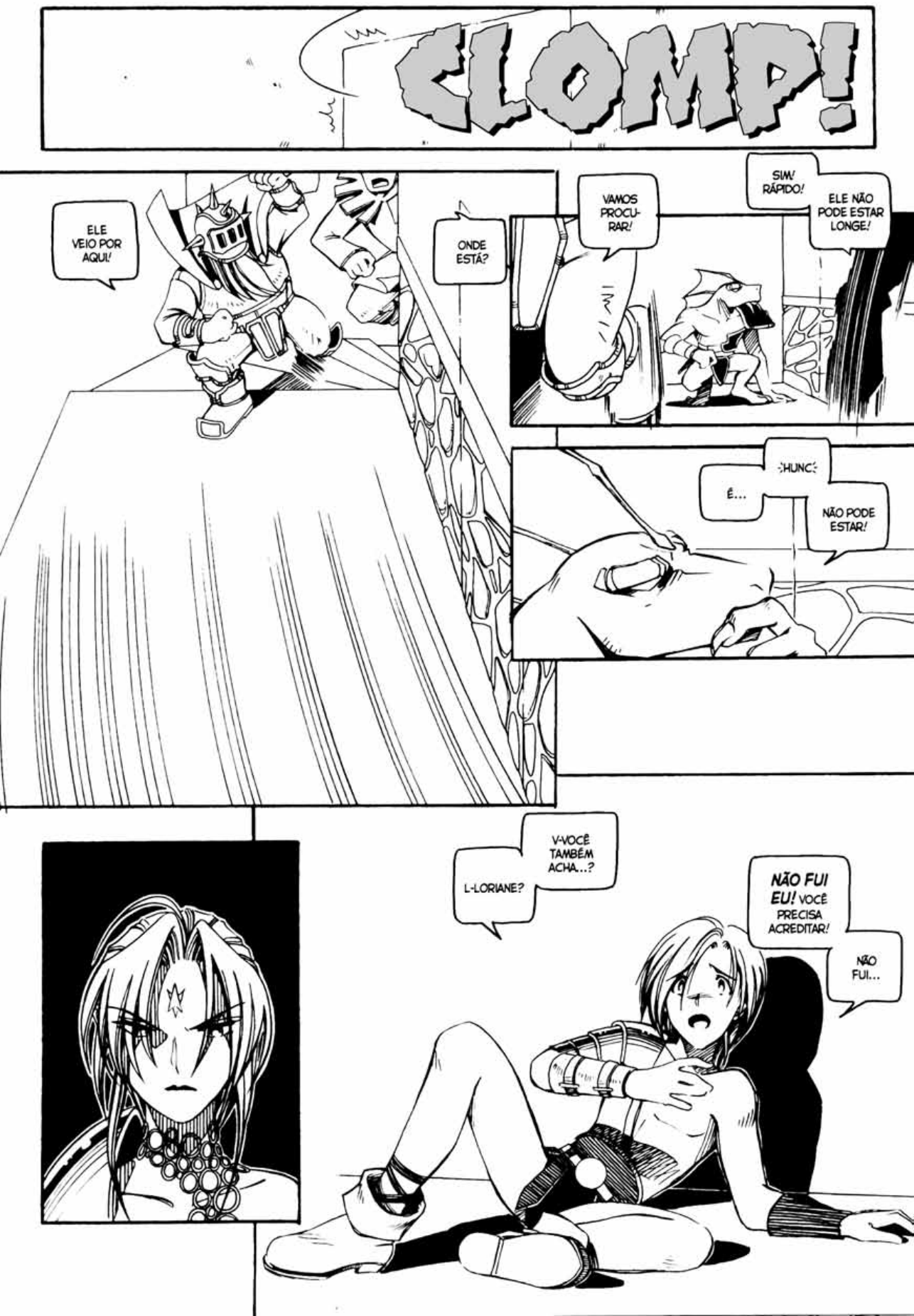
GALTRAN?!

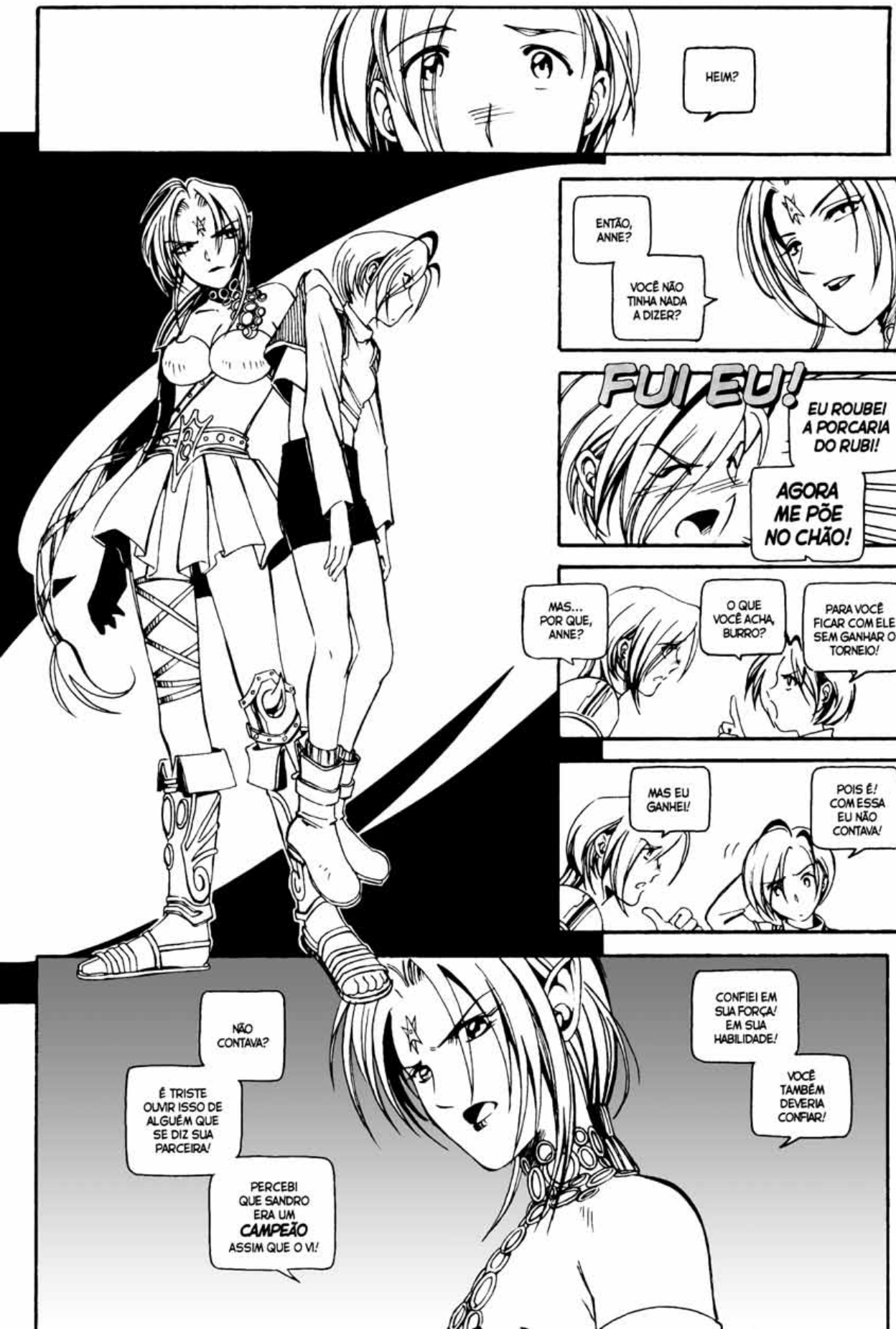

ENTÃO VOCÊS NÃO SABIAM?
ELE NÃO É NINGUÉM MENOS QUE O FILHÃO DO LADRÃO MAIS PROCURADO DE ARTON!
:HUNC:
TAL PAI, TAL FILHO, CERTO?

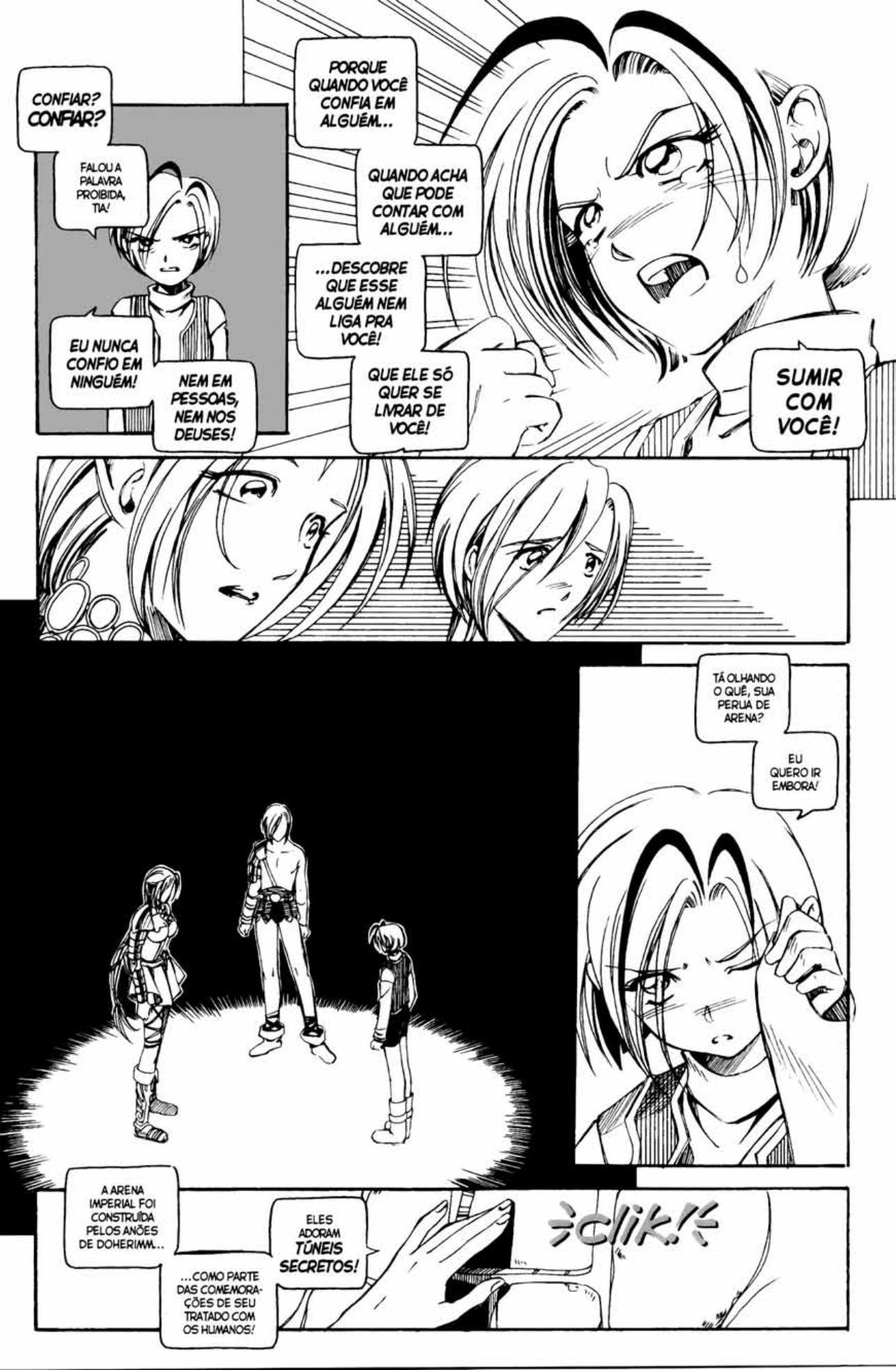
ELESVÃOMEMATAR!
O NANICO TEM RAZÃO! ATRÁS DELE!
ME CHAMOU DE NANIC...?
AH, ESQUECE!

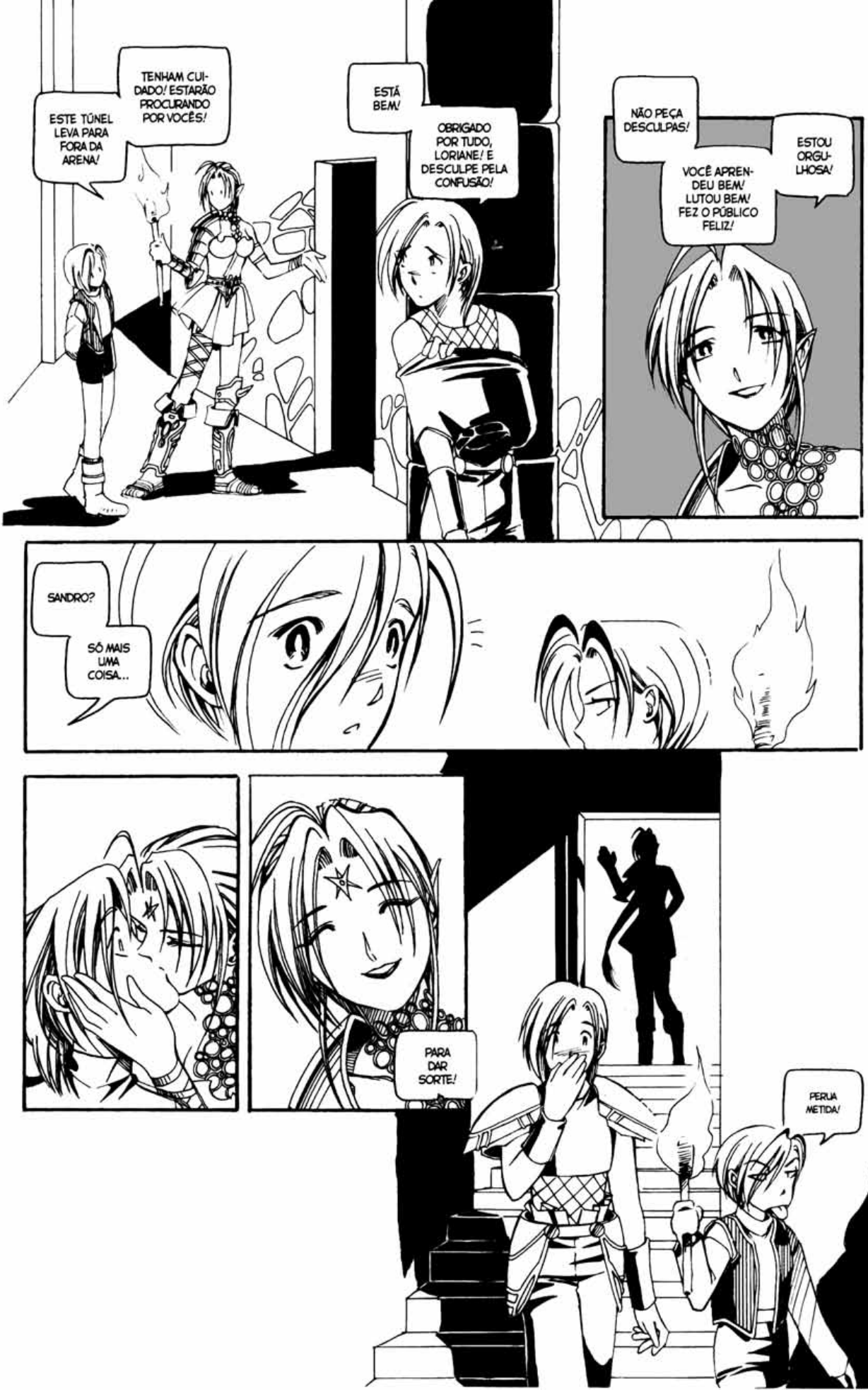
E PENSAR QUE EU QUERIA TANTO SER RECONHECIDO COMO UM GRANDE LADRÃO!
COMO O PAPAI SE VIRAVA NESSAS HOR...?

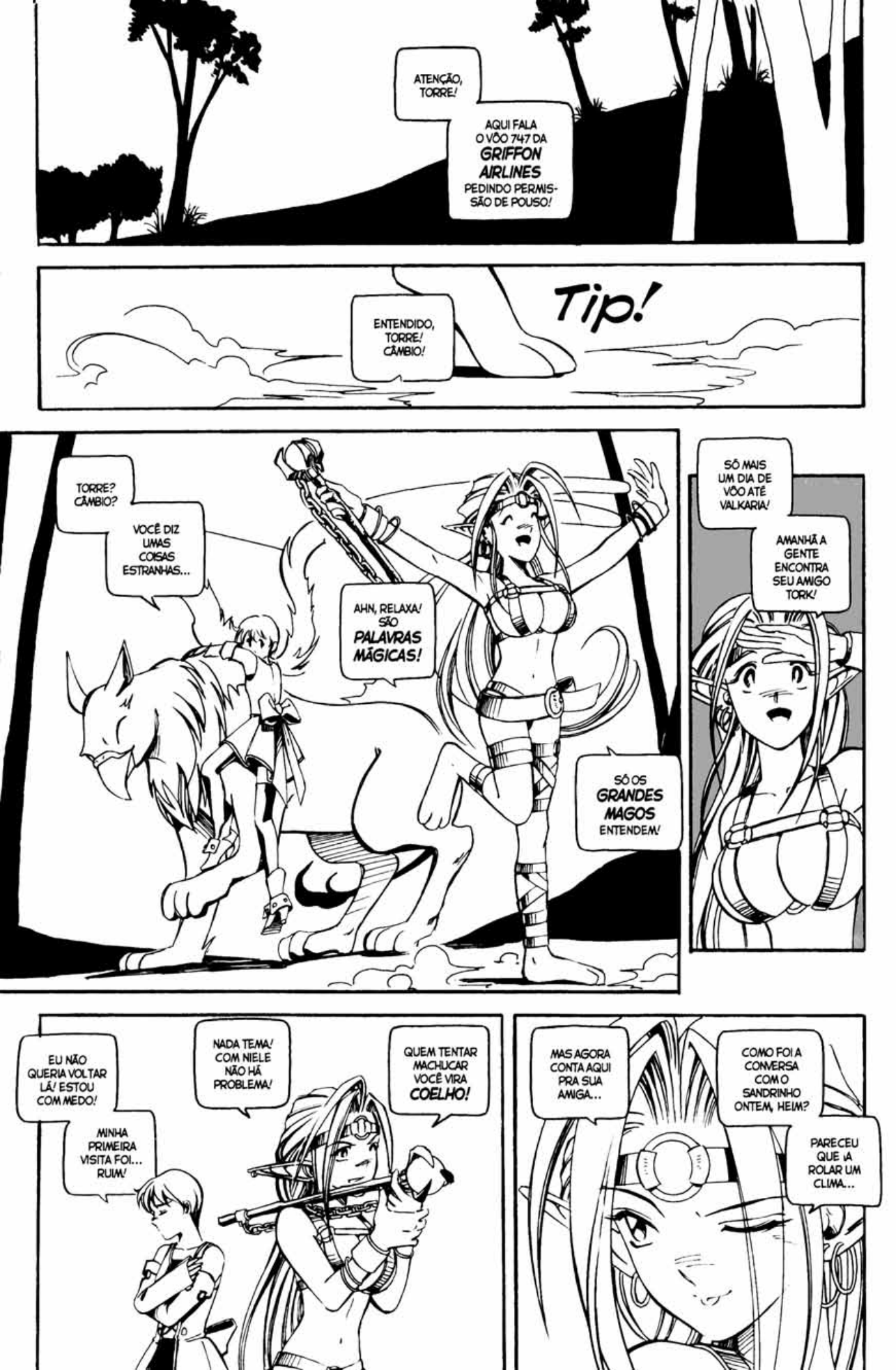
YIKES!


CLOMP!
ELE VEIO POR AQUI!
ONDE ESTÁ?
VAMOS PROCURAR!
SIM! RÁPIDO!
ELE NÃO PODE ESTAR LONGE!
:HUNC:
É...
NÃO PODE ESTAR!
L-LORIANE?
V-VOCÊ TAMBÉM ACHA...?
NÃO FUI EU! VOCÊ PRECISA ACREDITAR!
NÃO FUI...


HEIM?
ENTÃO, ANNE?
VOCÊ NÃO TINHA NADA A DIZER?
FUI EU!
EU ROUBEI A PORCARIA DO RUBI!
AGORA ME PÕE NO CHÃO!
MAS... POR QUE, ANNE?
O QUE VOCÊ ACHA, BURRO?
PARA VOCÊ FICAR COM ELE SEM GANHAR O TORNEIO!
MAS EU GANHEI!
POIS É! COM ESSA EU NÃO CONTAVA!
NÃO CONTAVA?
É TRISTE OUVIR ISSO DE ALGUÉM QUE SE DIZ SUA PARCEIRA!
PERCEBI QUE SANDRO ERA UM CAMPEÃO ASSIM QUE O VI!
CONFIEI EM SUA FORÇA! EM SUA HABILIDADE!
VOCÊ TAMBÉM DEVERIA CONFIAR!


CONFIAR? CONFIAR?
FALOU A PALAVRA PROIBIDA, TIA!
EU NUNCA CONFIO EM NINGUÉM!
NEM EM PESSOAS, NEM NOS DEUSES!
PORQUE QUANDO VOCÊ CONFIA EM ALGUÉM...
QUANDO ACHA QUE PODE CONTAR COM ALGUÉM...
...DESCOBRE QUE ESSE ALGUÉM NEM LIGA PRA VOCÊ!
QUE ELE SÓ QUER SE LIVRAR DE VOCÊ!
SUMIR COM VOCÊ!
TÁ OLHANDO O QUÊ, SUA PERUA DE ARENA?
EU QUERO IR EMBORA!
A ARENA IMPERIAL FOI CONSTRUÍDA PELOS ANÕES DE DOHERIMM...
...COMO PARTE DAS COMEMORAÇÕES DE SEU TRATADO COM OS HUMANOS!
ELES ADORAM TÚNEIS SECRETOS!
¡clik!

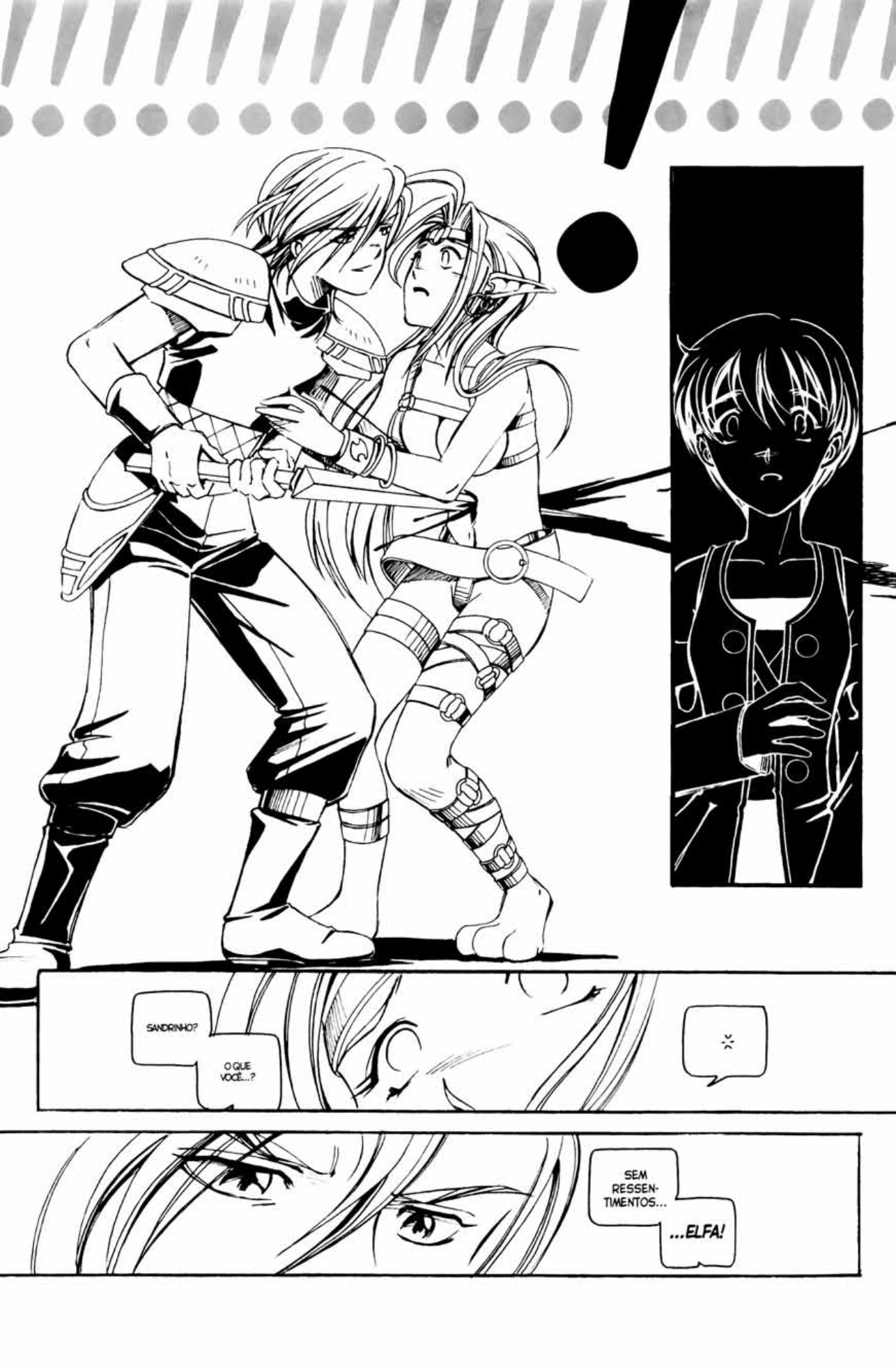

ESTE TÚNEL LEVA PARA FORA DA ARENA!
TENHAM CUIDADO! ESTARÃO PROCURANDO POR VOCÊS!
ESTÁ BEM.
OBRIGADO POR TUDO, LORIANE! E DESCULPE PELA CONFUSÃO!
NÃO PEÇA DESCULPAS!
VOCÊ APRENDEU BEM! LUTOU BEM! FEZ O PÚBLICO FELIZ!
ESTOU ORGULHOSA!
SANDRO?
SÓ MAIS UMA COISA...
PARA DAR SORTE!
PERUA METIDA!


ATENÇÃO, TORRE!
AQUI FALA O VÔO 747 DA GRIFFON AIRLINES PEDINDO PERMISSÃO DE POUSO!
Tip!
ENTENDIDO, TORRE! CÂMBIO!
TORRE? CÂMBIO?
VOCÊ DIZ UMAS COISAS ESTRANHAS...
AHN, RELAXA! SÃO PALAVRAS MÁGICAS!
SÓ OS GRANDES MAGOS ENTENDEM!
SÓ MAIS UM DIA DE VÔO ATÉ VALKARIA!
AMANHÃ A GENTE ENCONTRA SEU AMIGO TORK!
EU NÃO QUERIA VOLTAR LÁ! ESTOU COM MEDO!
MINHA PRIMEIRA VISITA FOI... RUIM!
NADA TEMA! COM NIELE NÃO HÁ PROBLEMA!
QUEM TENTAR MACHUCAR VOCÊ VIRA COELHO!
MAS AGORA CONTA AQUI PRA SUA AMIGA...
COMO FOI A CONVERSA COM O SANDRINHO ONTEM, HEIM?
PARECEU QUE IA ROLAR UM CLIMA...

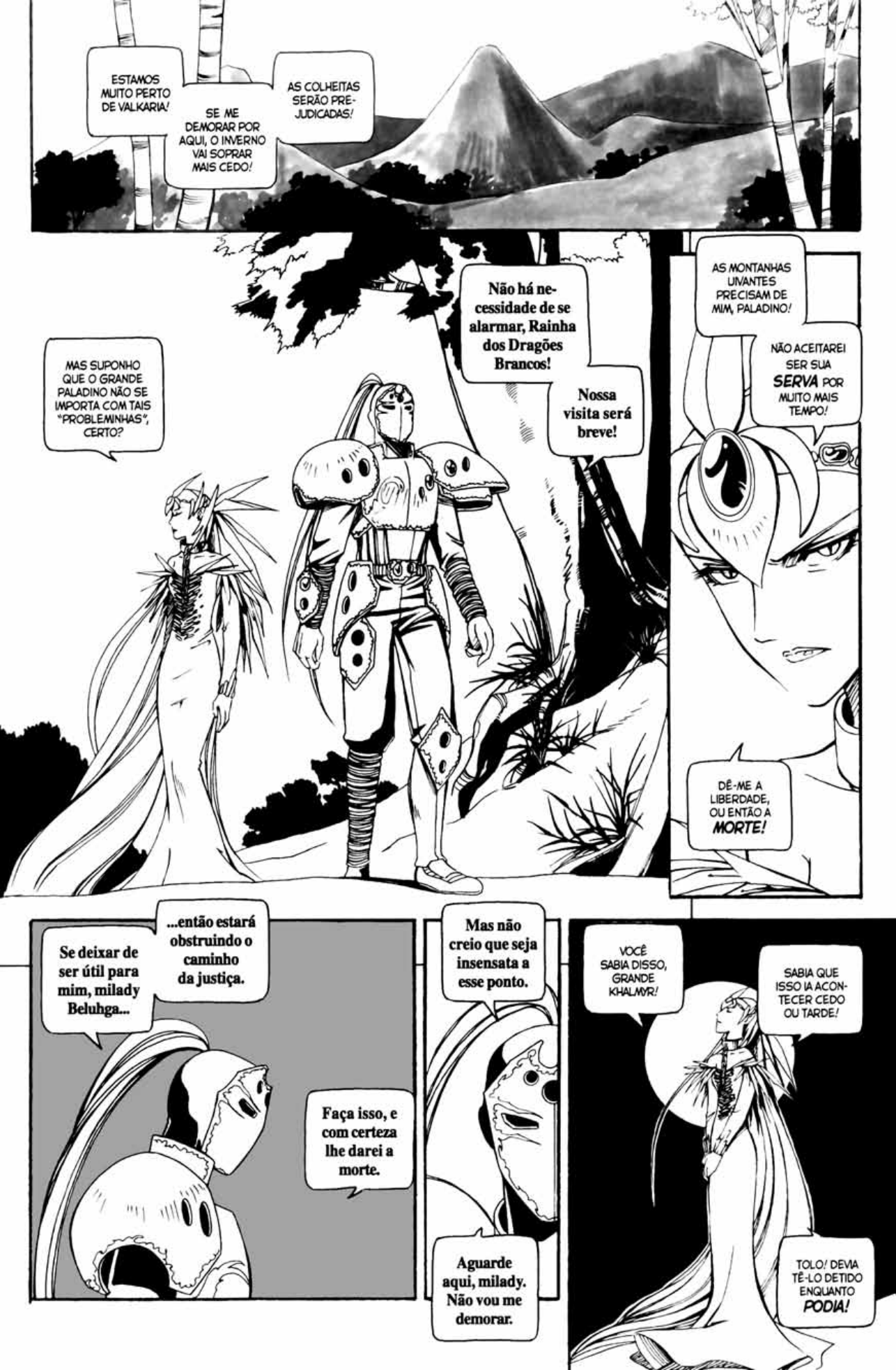
UM... CLIMA?
BEM... FOI DIFERENTE DAS OUTRAS VEZES EM QUE NOS VIMOS!
ELE DISSE QUE ME AMAVA!
NUNCA NINGUÉM HAVIA ME DITO ISSO
SEI QUE JÁ FUI AMADA! POR TORK... ALLIHANNA... OS ANIMAIS DE GALRASIA...
SEMPRE TIVE CERTEZA SOBRE O AMOR DELES!
MAS NUNCA NINGUÉM USOU ESSAS PALAVRAS!
"EU AMO VOCÊ!"
ONTEM FOI A PRIMEIRA VEZ!
PRIMEIRA VEZ? PUXA...
E ENTÃO? O QUE VOCÊ ACHOU?
FOI BOM?
SIM!
FOI BOM!
HI, HI, HI! TÁ FUNCIONANDO!
MEU SANDRINHO ILUSÓRIO MEXEU COM A LILI!
FEZ ELA ESQUECER UM POUCO AQUELE PALADINO METIDO A BESTA!
ASSIM EU VOU PREPARANDO O TERRENO!
AQUECENDO O CORAÇÃOZINHO DELA...
...PARA QUANDO O SANDRINHO REAL APARECER!
NA VERDADE...
...ACHO QUE É HORA DE MAIS UMA VISITA!
SANDRINHO, EU ESCOLHO VOCÊ!

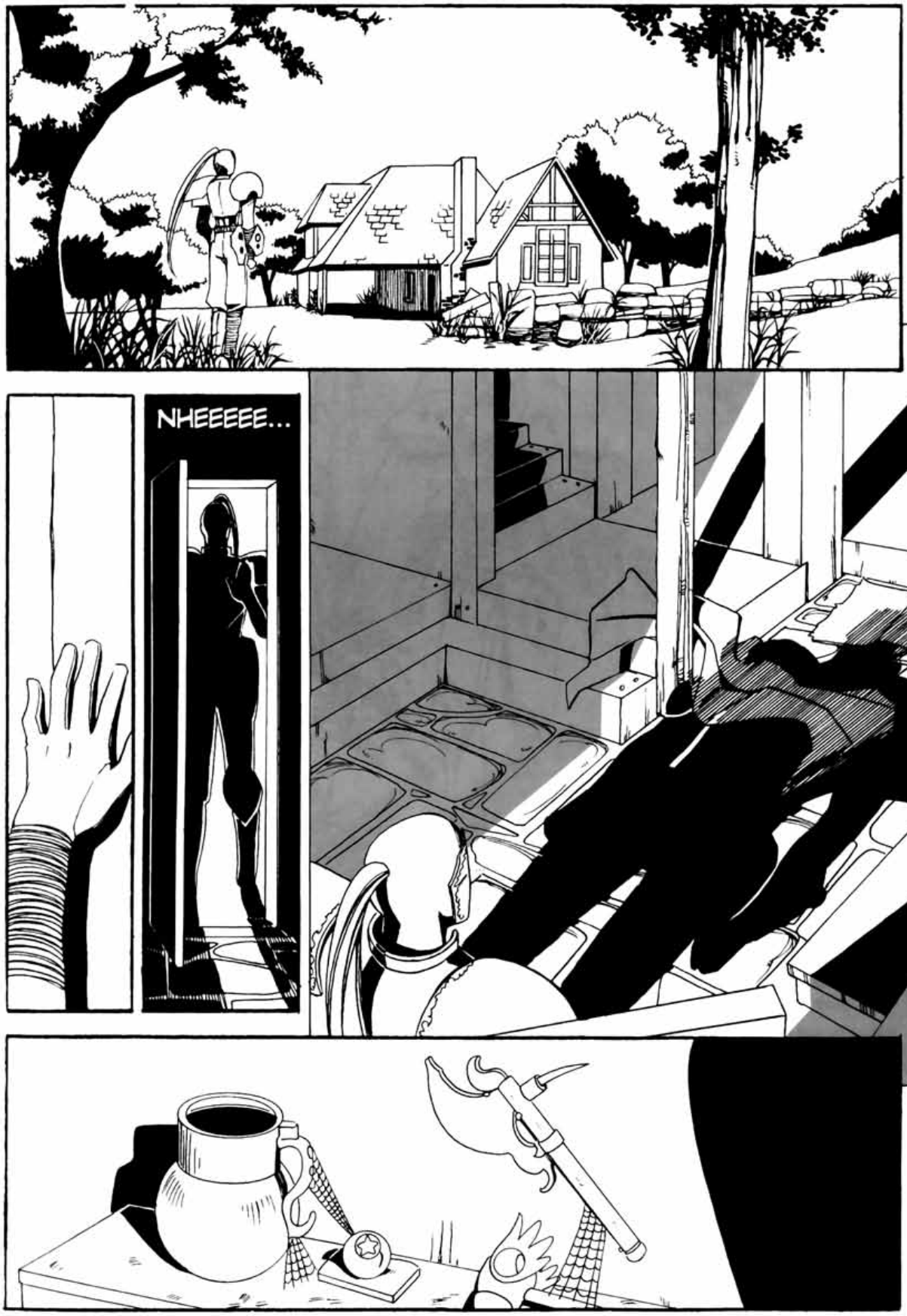
OI, LISANDRA! NIELE!
SANDRINHO! VOCÊ POR AQUI?
QUE SURPRES...
MAS HEIM?!
SANDRO... GALTRAN?
VOCÊ... VOCÊS... SÃO...?
VOCÊS SÃO GÊMEOS?
(CALADO ESTÚPIDO! ISSO NÃO É HORA PARA DAR DEFEITO!)
(EU SÓ QUERIA UM!)
Fshhh!
ERRADO!
EXISTE APENAS UM SANDRO GALTRAN!
SANDRINHO?
ENTÃO É VOCÊ MESMO?

QUE BOM! QUE BOM! QUE BOM! QUE BOM!
NÃO ESPERAVA VER VOCÊ TÃO CEDO! QUASE MORRI DE SAUDADES!
POR QUE ELA ESTÁ TÃO CONTENTE?
NÃO VIMOS ELE AINDA ONTEM?
BATI EM VOCÊ! CHAMEI VOCÊ DE MENTIROSO!
DEVE ESTAR CHATEADO COM O QUE ACONTECEU NO NAVIO, NÉ?
DESCULPA, SANDRINHO!
IRMÃO GRIFO?
POR QUE ESTÁ NERVOSO? ALGO ERRADO?
grr!
EU NÃO SABIA SOBRE O PALADINO! ME PEGOU DE SURPRESA!
DEVIA SABER QUE VOCÊ NUNCA TERIA FEITO DE PROPÓSITO!
VOCÊ NUNCA ME FARIA MAL!
KHAK!
MAS É CLARO QUE NÃO!


SANDRINHO?
O QUE VOCÊ...?
SEM RESSENTIMENTOS...
...ELFA!

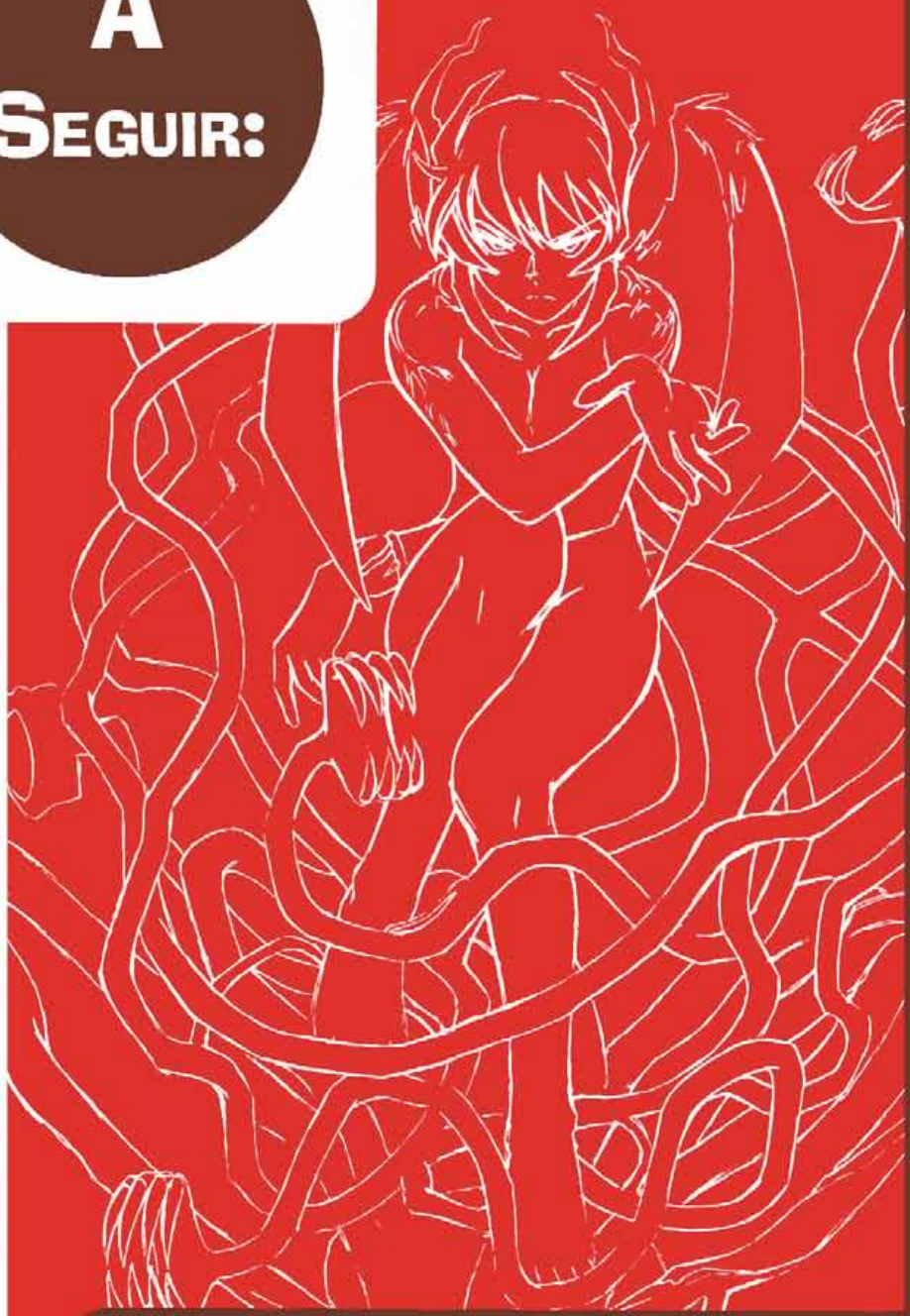
O QUE PRETENDE FAZER A RESPEITO?
BEM?
S-S-S-SANDRO...
S-SANDRO... GAL... GALTRAN...
SANDRO GALTRAN!
VOCÊ É UM HOMEM MORTO!
PERFEITO!


ESTAMOS MUITO PERTO DE VALKARIA!
SE ME DEMORAR POR AQUI, O INVERNO VAI SOPRAR MAIS CEDO!
AS COLHEITAS SERÃO PREJUDICADAS!
MAS SUPONHO QUE O GRANDE PALADINO NÃO SE IMPORTA COM TAIS "PROBLEMINHAS", CERTO?
Não há necessidade de se alarmar, Rainha dos Dragões Brancos!
Nossa visita será breve!
AS MONTANHAS UIVANTES PRECISAM DE MIM, PALADINO!
NÃO ACEITAREI SER SUA SERVA POR MUITO MAIS TEMPO!
DÊ-ME A LIBERDADE, OU ENTÃO A MORTE!
Se deixar de ser útil para mim, milady Beluhga...
...então estará obstruindo o caminho da justiça.
Faça isso, e com certeza lhe darei a morte.
Mas não creio que seja insensata a esse ponto.
Aguarde aqui, milady. Não vou me demorar.
VOCÊ SABIA DISSO, GRANDE KHALMYR!
SABIA QUE ISSO IA ACONTECER CEDO OU TARDE!
TOLO! DEVIA TÊ-LO DETIDO ENQUANTO PODIA!


NHEEEEE...

Karin
A mãe
esposa
e mãe
Eu soube sobre sua esposa.
Lamentaria, se ainda pudesse.
Precisa-mos falar, Leon.
É sobre seu filho.
SANDRO?

A Seguir:



Duas Perdas

MENSAGENS SAGRADAS

HOLY AVENGER · Caixa Postal 19113 · CEP 04505-970 · SP/SP · e-mail dragaobrasil@uol.com.br

Saudações de Allihanna, a Mãe Natureza, a todos os leitores de HOLY AVENGER. Aqui quem fala é Odara, sua serva, druida da aldeia dos centauros e encarregada de responder às suas cartas e e-mails.

Hoje eu gostaria de mandar um agradecimento especial a todos os leitores que visitam nossa página na Internet (**www.holyavenger.com.br**). O número de visitas está batendo todos os recordes, especialmente após a estréia de DADO SELVAGEM — nossa nova HQ on-line no mundo de Arton. Aguardem a próxima parte para breve.

Rivânia Formiga, Patos/PB

Abrindo Portas

E aí, pessoal da HA? Como vai você, Odara? Primeiramente gostaria de parabenizar a todos pelo incrível trabalho realizado com HA e TORMENTA. Vocês realmente conseguiram unir dois gêneros perfeitos, RPG e quadrinhos. As histórias são extremamente inteligentes e de conteúdo adulto. Os personagens são perfeitos e carismáticos. Eu poderia chamar HA de X-Men brasileira; realmente D+.

Sem falar que a HA abriu as portas para inúmeros desenhistas e escritores que sonham em trabalhar na área, mas não podem pela falta de campo no Brasil. Creio que HA é a primeira de muitas que virão... e o melhor de tudo, com um preço acessível.

Um abraço a todos das revistas HOLY AVENGER e DRAGÃO BRASIL.

Druida das Pradarias, e-mail

PS: aos desenhistas amadores amantes dos quadrinhos, visitem www.quadrinhodruida.hpg.com.br

Muitíssimo agradecida pelos elogios, colega druida, assim como toda a nossa equipe. Também esperamos que, graças à nossa querida HA, novos títulos em quadrinhos consigam chegar e se manter nas bancas brasileiras.

Mas... o que vem a ser "X-Men"? E o nome de algum mago? Um dragão, talvez?

História vs. Regras

Odara, linda flor! Com muito prazer venho por meio deste pergaminho manifestar a minha (e de muitos outros leitores) indignação contra alguns de nossos amigos — que, após ler alguma das maravilhosas edições de HOLY AVENGER, mandam mensagens idiotas sobre regras e blá, blá, blá!

Que importa se Sandro tem ou não habilidade para abrir um baú?! Realmente importa se Lisandra leva porrada de monte e sobrevive?! Vamos deixar de lado as regras e ver o "roleplay" (!!!risos!!!) da revista! Gente... as aventuras são tão legais!

Tenho uma perguntinha para você, milady Odara: quando veremos a srta. Blackmoon nos fabulosos traços da srta. Awano novamente?

Ciam BlueStone, The Angel of Water, e-mail

P.S: Parabéns por DADO SELVAGEM! Muito 10 essa iniciativa!

Uma flor? Eu? Creio ter sido esta uma das coisas mais doces e gentis que ouço desde o início de minha missão aqui, bom Ciam. Muito obrigada.

Mas não chame de "idiotas" os leitores que apenas buscam entender o funcionamento das coisas. TORMENTA é um mundo de RPG. Jogos de RPG têm regras. Claro, a história e o drama são sempre mais importantes que as regras — mas, quando as leis naturais do mundo

se afastam daquilo que conhecemos todos ficamos apreensivos. Eis porque certos fatos mostrados em HA provocam, em alguns RPGistas, certo receio.

Isso é natural. Quando um jogador ou Mestre de RPG acompanha uma história de fantasia medieval, ele tenta unir o enredo a seus conhecimentos de jogo. "Que magia ele usou? A que raça ele pertence? Que poder era aquele? Absurdo! Nenhuma armadura mágica poderia resistir a tanto dano!" No caso de HA, a história segue as regras do mundo de **Tormenta** com o máximo de fidelidade possível — mas certas coisas que parecem estranhas agora ainda não podem ser explicadas sem estragar o final. Peço, então, que sigam o exemplo de Ciam e apenas aproveitem a história.

Deve haver algum engano. Ciam, a maga Raven Blackmoon nunca foi desenhada antes por Erica Awano. Também não sei dizer com certeza se ela será vista na história.

Aventureira

Cara clériga de Allihanna, como vai esta doce criatura que nos ouve com tamanha paciência?

Sou eu, Lya Danna, quem lhe escreve. Encontro-me fora de Gorendill, depois de empreender contra a terrível criatura do cemitério, sem sucesso. Jamais enfrentei tal poder. Porém, maior foi o poder que deu um fim à batalha e me teleportou para este estranho lugar. Não lembro direito do que houve... tive a impressão de ter visto aquela máscara infame do... Ah, não importa!

Falaste com o capitão Jim K.? Ah, jamais pensei que diria isto, mas sinto falta daquele canastrão... e ele me deve uma luta de espadas! E Tork? fiquei feliz por saber que ele se recuperou de seus ferimentos. Espero que ele reencontre logo sua "filhota", pois fiquei sabendo que ela anda em graves apuros... como era de se esperar, já que teve a capacidade de se envolver com o... Paladino! Tola! Jamais a entendi!

Bem, termino por aqui. Devo encontrar o caminho de volta para Gorendill. Quem dera que encontrasse também meu mestre Lin-Wu...

Lya Danna, de algum lugar que só Khalmyr sabe onde é, e-mail

Que vida agitada, amiga Danna! Não entendo como vocês, aventureiros, conseguem levar vidas tão plenas de combates, jornadas e emoções fortes. Prefiro mil vezes a tranquilidade da floresta. Mesmo assim, admiro pessoas como você.

Nunca falei com o pirata James K. (para ser totalmente sincera, tenho um pouco de medo dele). Tork, segundo eu soube, está lutando na Arena Imperial em Valkaria. E Lisandra parece ainda dominada por um encantamento poderoso, descoberto por Vectorius, que impulsiona a druida em sua procura pelos Rubis da Virtude para o Paladino.

Muito boa sorte para você em suas empreitadas, amiga Danna.

Fran Ellen Paz, SP/SP

Qualidade

Aê, pessoal. Blz? Espero que sim, aqui tá tudo como sempre, com algumas solicitações, he, he, he... Para falar a verdade, nunca gostei muito de RPG, mas depois de comprar a HA...

É simplesmente D+! Nunca pensei que quadrinhos brasileiros pudessem ser tão bons, com personagens tão criativos, de ótimo caráter. É o jeito como os fatos vão se desenrolando, sempre da vontade de ler a próxima...

Luiza Ângela Claro, SP/SP

Conheci o início da saga a partir do site — que, aliás, está de parabéns. A sessão de cartas da revista também é ótima. Uma sugestão: cada revista deveria ter um pôster. Ficaria bem legal!

Orson Scott, e-mail

Como você acaba de provar, amigo Orson, não é preciso gostar de RPG para gostar de HA. Esta é uma história de fantasia medieval. Ainda que seja baseada em um jogo de RPG, você não precisa ser um RPGista para entender. Mas, mesmo assim, gostamos de usar a revista para ensinar aos não-RPGistas como esse jogo funciona — e estamos felizes com a grande quantidade de leitores que começou a se interessar por RPG graças à HA.

E também como você, muitos outros também duvidam da qualidade dos quadrinhos nacionais. Isso é bobagem. O Brasil pode produzir HQ tão boa quanto — ou melhor que — muitos títulos importados. Basta procurar.

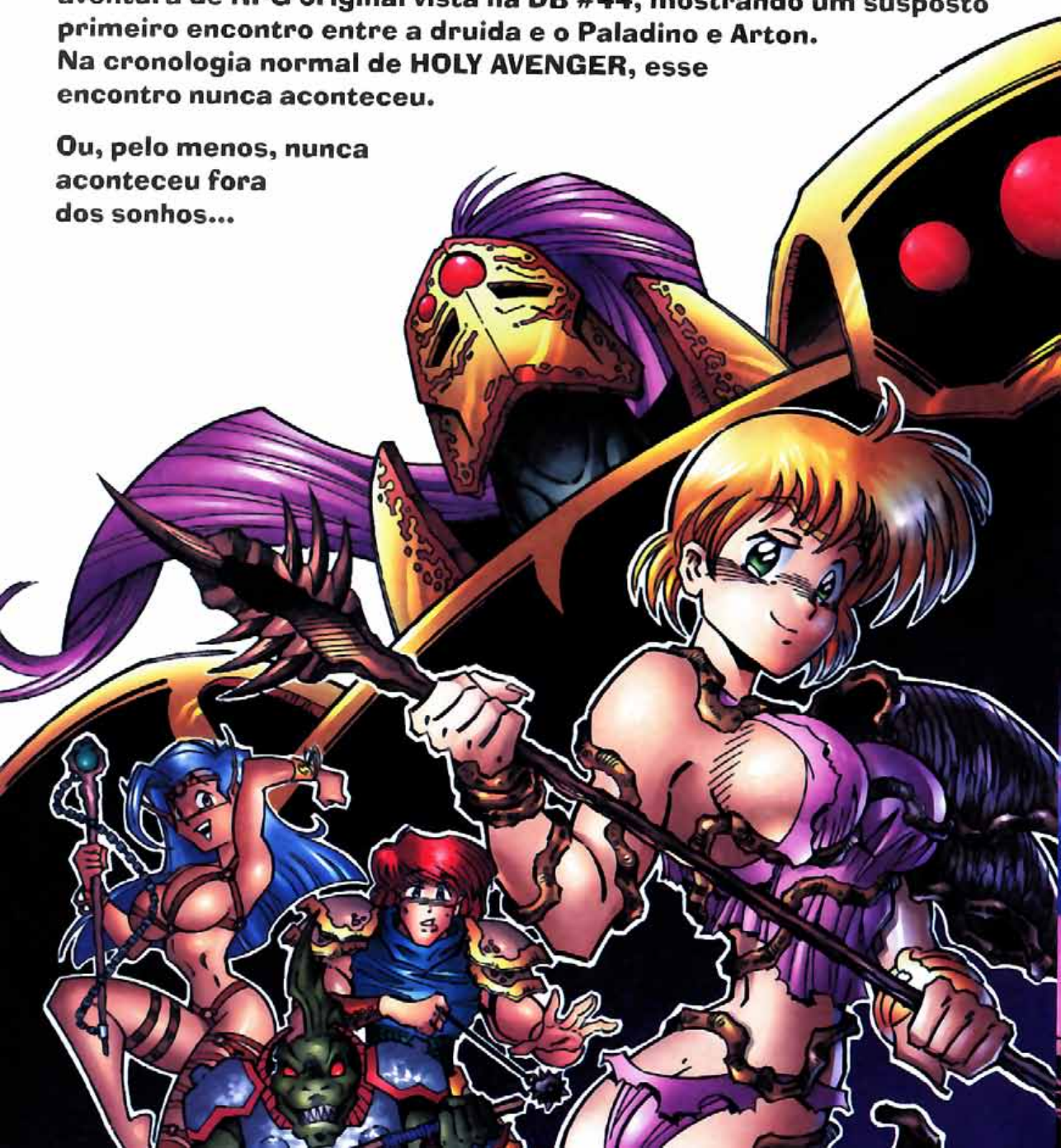
A inclusão de pôsteres na revista está em nossos planos futuros. Agradecemos pela sugestão. E para aqueles que não acompanharam desde o início a história de HOLY AVENGER e ainda não conseguiram os números atrasados, eu recomendo muito que façam como Orson e visitem nossa página. Lá você pode conferir um resumo dos episódios anteriores, e também conhecer melhor os personagens e autores.

A Primeira HQ

Os leitores de **HOLY AVENGER** já sabem que seus protagonistas fizeram sua primeira aparição como personagens coadjuvantes (ou NPCs, como dizemos em RPG) na revista **DRAGÃO BRASIL #44**. Esta mesma revista apresentou também a primeira história em quadrinhos com um desses personagens: Lisandra, que vemos em um traço bem diferente, e com seu primo lobo-das-cavernas.

Esta história não faz parte da cronologia atual. Ela tem como base a aventura de RPG original vista na DB #44, mostrando um suposto primeiro encontro entre a druida e o Paladino e Arton. Na cronologia normal de **HOLY AVENGER**, esse encontro nunca aconteceu.

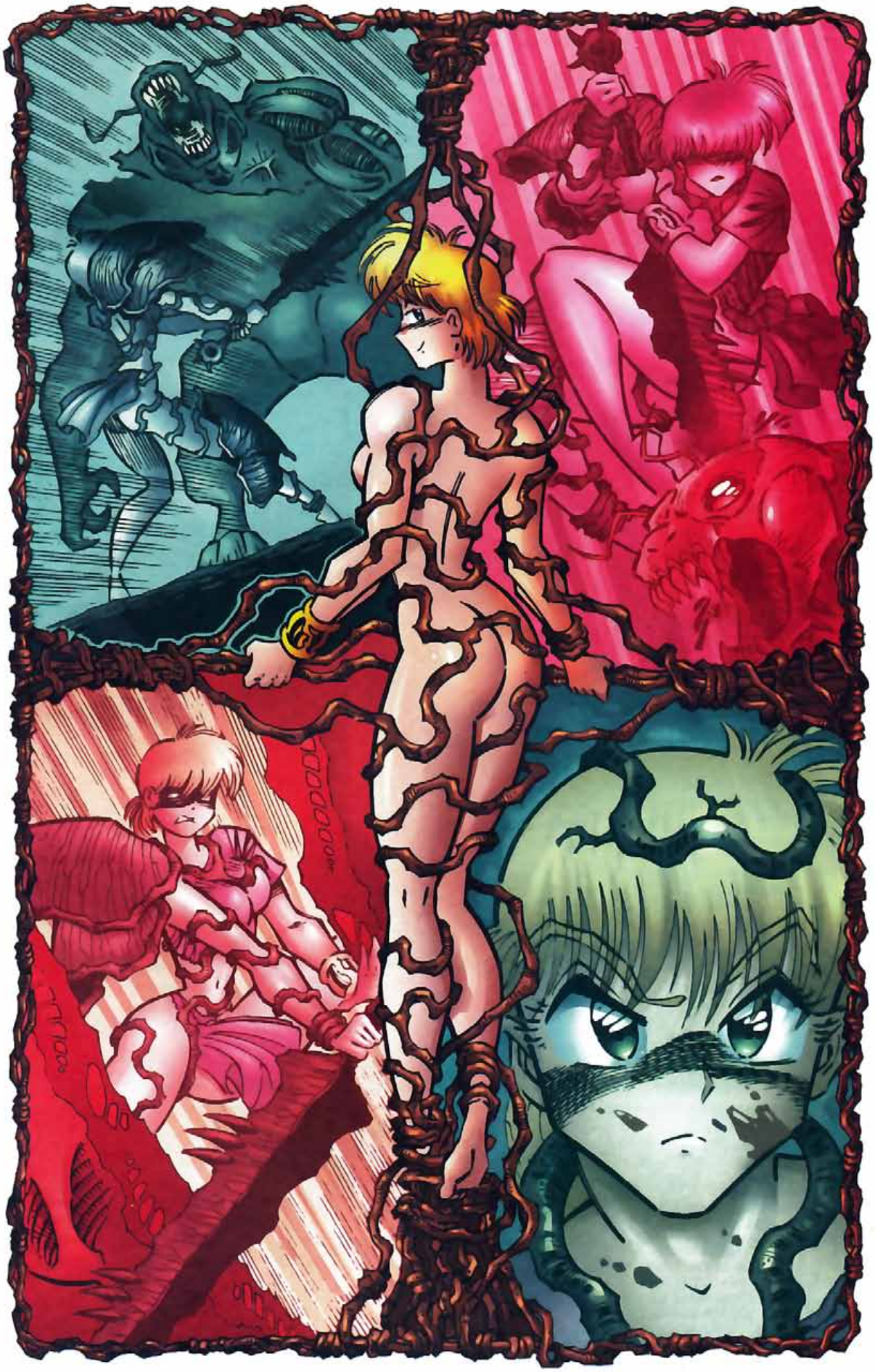
Ou, pelo menos, nunca aconteceu fora dos sonhos...



CHAMADO DA NATUREZA

Argumento e Desenhos
MARCELO CASSARO

Cores
RODRIGO REIS



NÃO SE DEIXE APANHAR PELAS GARRAS DO REMORSO, MILADY!
OUTROS NÃO TERIAM NEM MESMO OFERECIDO UMA CHANCE DE RENDIÇÃO!
UMA ALMA TÃO NOBRE QUANTO A SUA NÃO MERECE ESSA DOR!
VOCÊ NÃO TIROU VIDAS, PEQUENA DRUIDA! OS TOSCOS NÃO SÃO REALMENTE SERES VIVOS!
SÃO FERAS ANIMADAS POR MAGIA! CRIADAS APENAS PARA SERVIR MAGOS E SACERDOTES MALIGNOS!
VIERAM COM A INTENÇÃO DE RAPTAR VOCÊ! MATARAM ANIMAIS SILVESTRES PARA DESPERTAR SUA REVOLTA!
E CREIA, ESTE ATAQUE FOI APENAS PARTE DE UM PLANO MUITO MAIOR!
VIM A ESTA FLORESTA ESPERANDO PROTEGER VOCÊ...
...MAS VEJO AGORA QUE NÃO NECESSITA DE MEU ZELO!
SEU AMOR PELA NATUREZA FOI RECOMPENSADO COM PODER PARA PROTEGÊ-LA! OS DEUSES SÃO SÁBIOS!
SEU PODER SERÁ ÚTIL PARA ENFRENTAR O MAL QUE VIRÁ!
EU A VEREI NOVAMENTE, PEQUENA DRUIDA!
EM BREVE!
EU TAMBÉM PEDIRIA PARA MODERAR A INTENSIDADE DE SEU OLHAR, MILADY!
ATÉ MESMO UM GUERREIRO DOS DEUSES AINDA PODE SE SENTIR EMBARAÇADO!
UOF?!

FIM

O poder é infinito...

...mas a edição é limitada!

A primeira mini-série VICTORY encadernada em um só volume. Edição especial limitada para colecionadores. Faça sua reserva pelos fones (11) 3849-2266 ou 3849-1159

www.holyavenger.com.br

20

HOLY avenger

cassaro

awano

riamonde

vazzios

ANO I • Nº 20 • R$ 2,80

Imprópria para menores de 12 anos

O Elenco

Lisandra

Gosta de: florestas, animais, frutas e do Paladino.

Detesta: cidades, multidões, carne e, agora, Sandro.

Sandro

Gosta de: entrar pela janela, escalar paredes, carne assada e da Lisandra.

Detesta: lembrar que NÃO É um ladrão.

Niele

Gosta de: cantar, banho de loja, e de praticamente todo mundo!

Detesta: quando sua mágica falha.

Tork

Gosta de: briga, cerveja, tripas, comida da Petra.

Detesta: mamíferos em geral, ser chamado de nanico.

Anne

Gosta de: ser pirata e, apesar de tudo, de seu irmãozinho.

Detesta: roupas de menina, gente burra.

O Camaleão

Gosta de: disfarce, magia ilusória, roubar itens mágicos, matar elfos.

Detesta: elfos vivos.

Odara

Gosta de: servir à deusa Allihanna, ajudar aqueles que precisam.

Detesta: nada. Nada mesmo.

Arsenal

Gosta de: armas e armaduras mágicas.

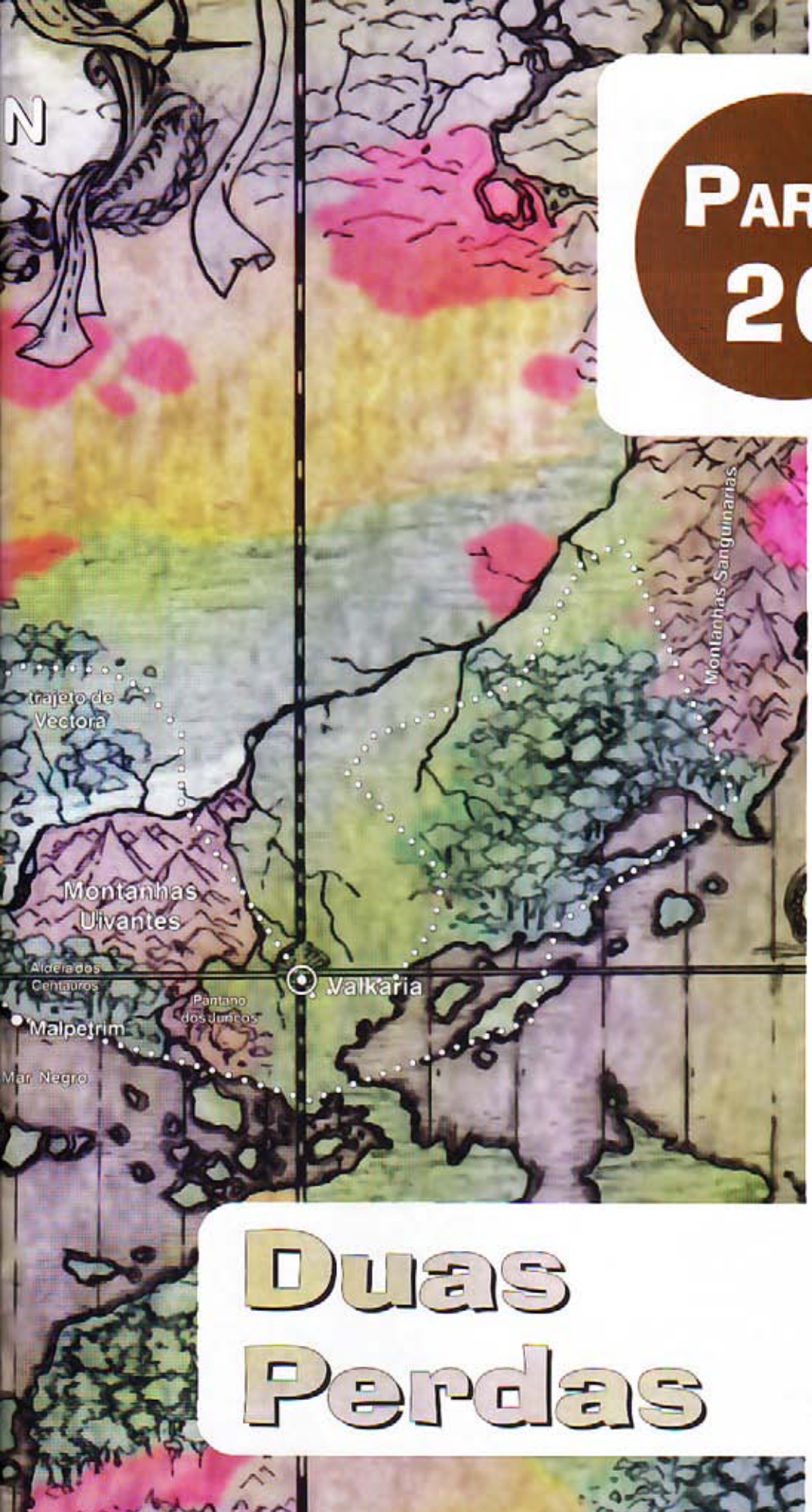
Detesta: se havia alguma coisa, ele já destruiu...

Até Agora...

Na Arena Imperial, após o Torneio de Gladiadores, Sandro é acusado pelos outros competidores de roubar o Rubi da Virtude. Durante a fuga, é apanhado por Loriane. Ela, ao contrário dos demais, acredita em sua inocência — especialmente porque apanhou Anne com o Rubi. Loriane ajuda Sandro e Anne a escapar por um túnel secreto.

A caminho de Valkaria, Niele continua tentando fazer Lisandra desistir de sua paixão doentia pelo Paladino, quando ambas recebem uma inesperada visita de Sandro. Apanhada de surpresa, Niele sofre um golpe mortal — pois "Sandro" era na verdade o Camaleão, mestre do disfarce e assassino de elfos.

Nas vizinhanças de Valkaria, o Paladino e Beluhga chegam a um casebre isolado. Ali encontram um homem abatido que lamenta sobre o túmulo de sua esposa. É Leon Galtran, pai e Sandro e ladrão mais procurado do Reinado!



Parte 20

Duas Perdas

HOLY avenger

Criação
MARCELO CASSARO
ROGERIO SALADINO
J.M.TREVISAN

Roteiro
MARCELO CASSARO

Desenho e Arte-Final
ERICA AWANO

Cores
RICARDO RIAMONDE

Capa
ERICA AWANO &
ANDRÉ VAZZIOS

Bravado, Capitão Jim K. e Anne criados por
ERICA AWANO

DIRETOR
Ruy Pereira

EDITOR
Marcelo Cassaro

PRODUTOR GRÁFICO
Roberto Avelino

CONTATO
Lourdes Maurício

SCANNER
Edilson Gedo • Wagner F. Nunes

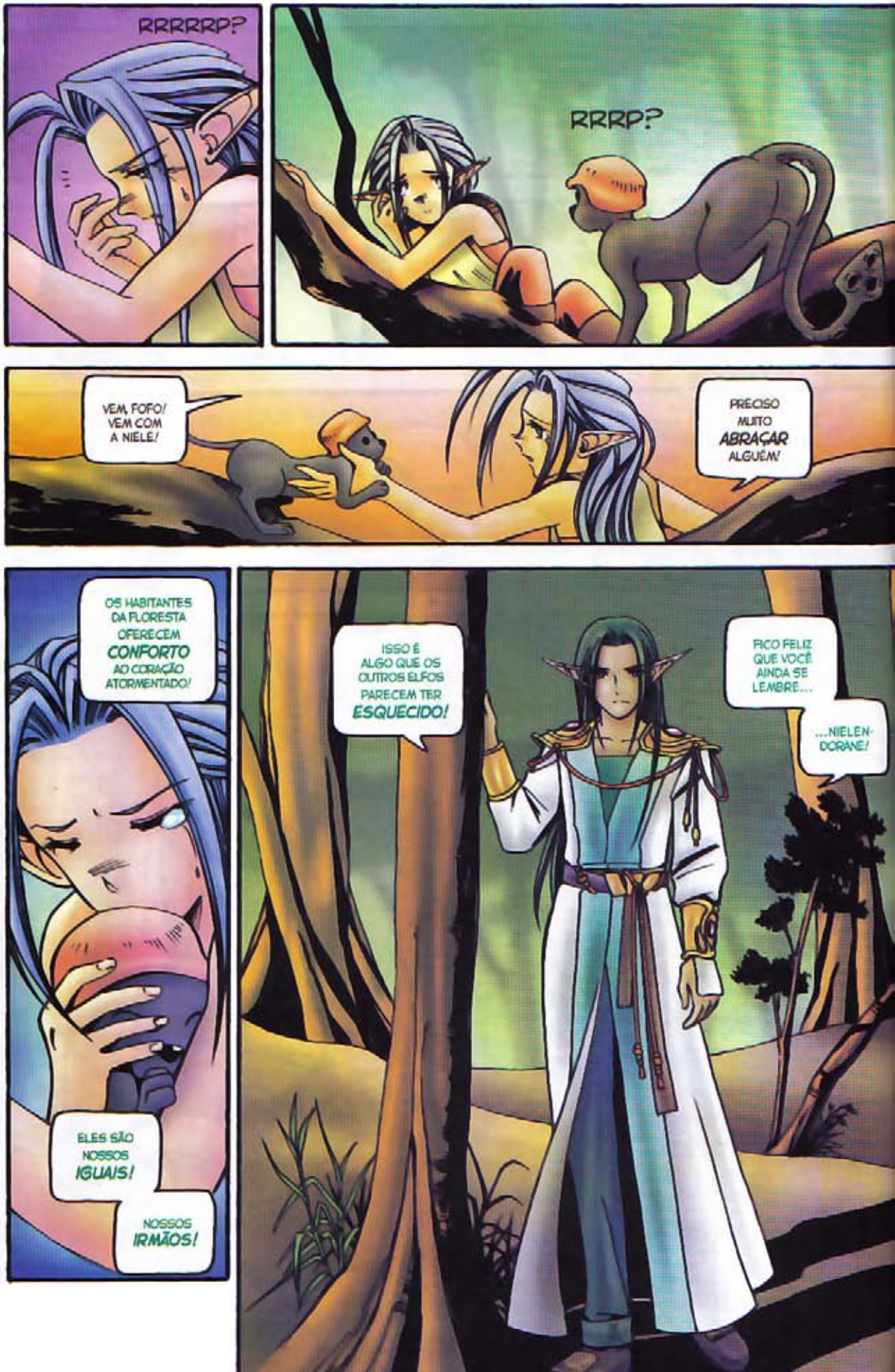
DIAGRAMAÇÃO
Dawis Roos • Márcia Braga

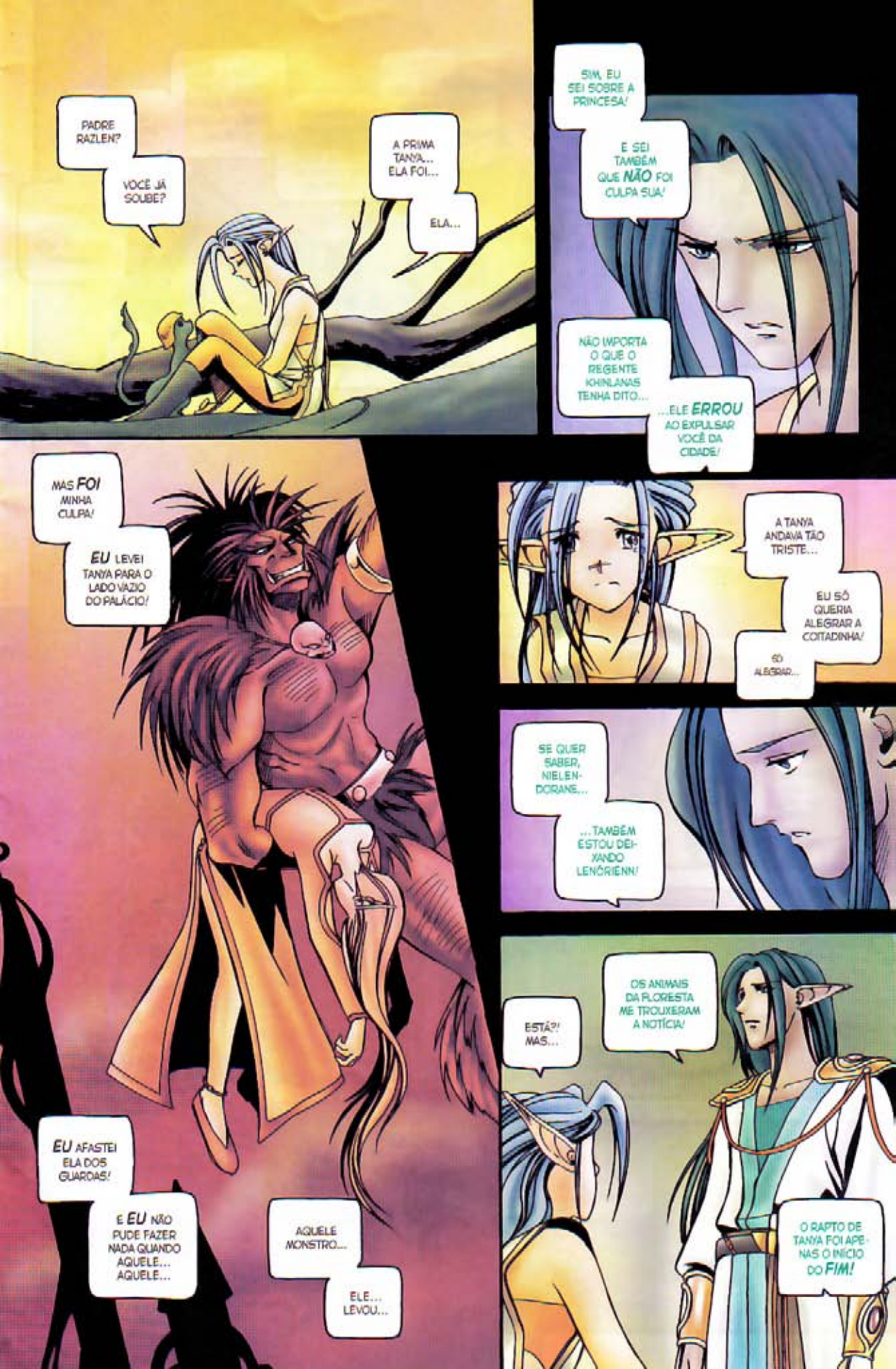
HOLY AVENGER é uma publicação mensal da Trama Editorial Ltda.

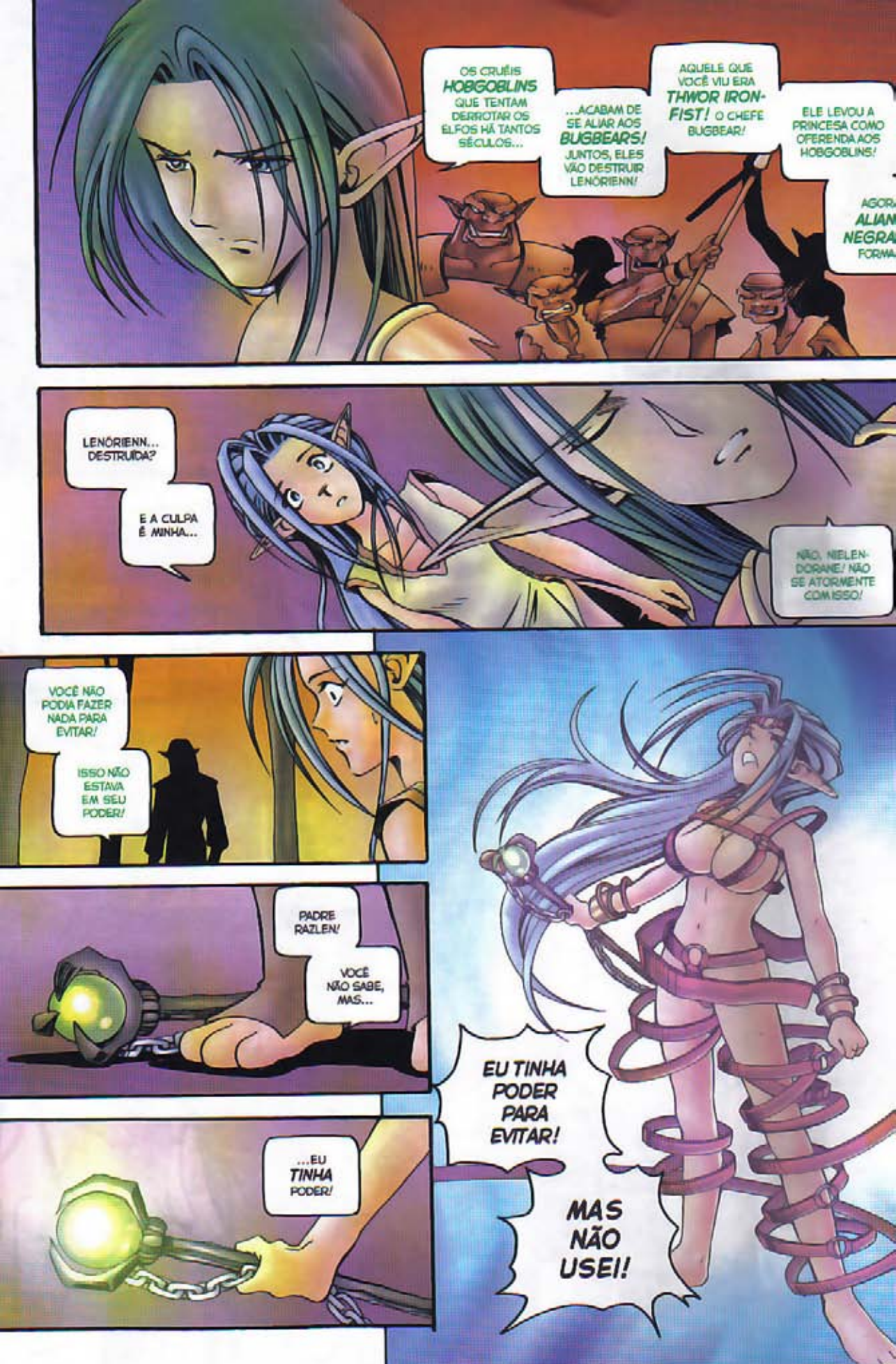
Administração, redação, assinaturas e publicidade:
R. Comendador Miguel Calfat, 421, 04537-081,
SP/SP. Telefax (011) 3849-2266. dragaobrasil@uol.com.br

Distribuição exclusiva para todo o Brasil: Fernando Chinaglia S/A.

Impressão e acabamento: Lene Grafica e Editora


RRRRRP?
RRRP?
VEM, FOFO! VEM COM A NIELE!
PRECISO MUITO ABRAÇAR ALGUÉM!
OS HABITANTES DA FLORESTA OFERECEM CONFORTO AO CORAÇÃO ATORMENTADO!
ELES SÃO NOSSOS IGUAIS!
NOSSOS IRMÃOS!
ISSO É ALGO QUE OS OUTROS ELFOS PARECEM TER ESQUECIDO!
FICO FELIZ QUE VOCÊ AINDA SE LEMBRE...
...NIELENDORANE!

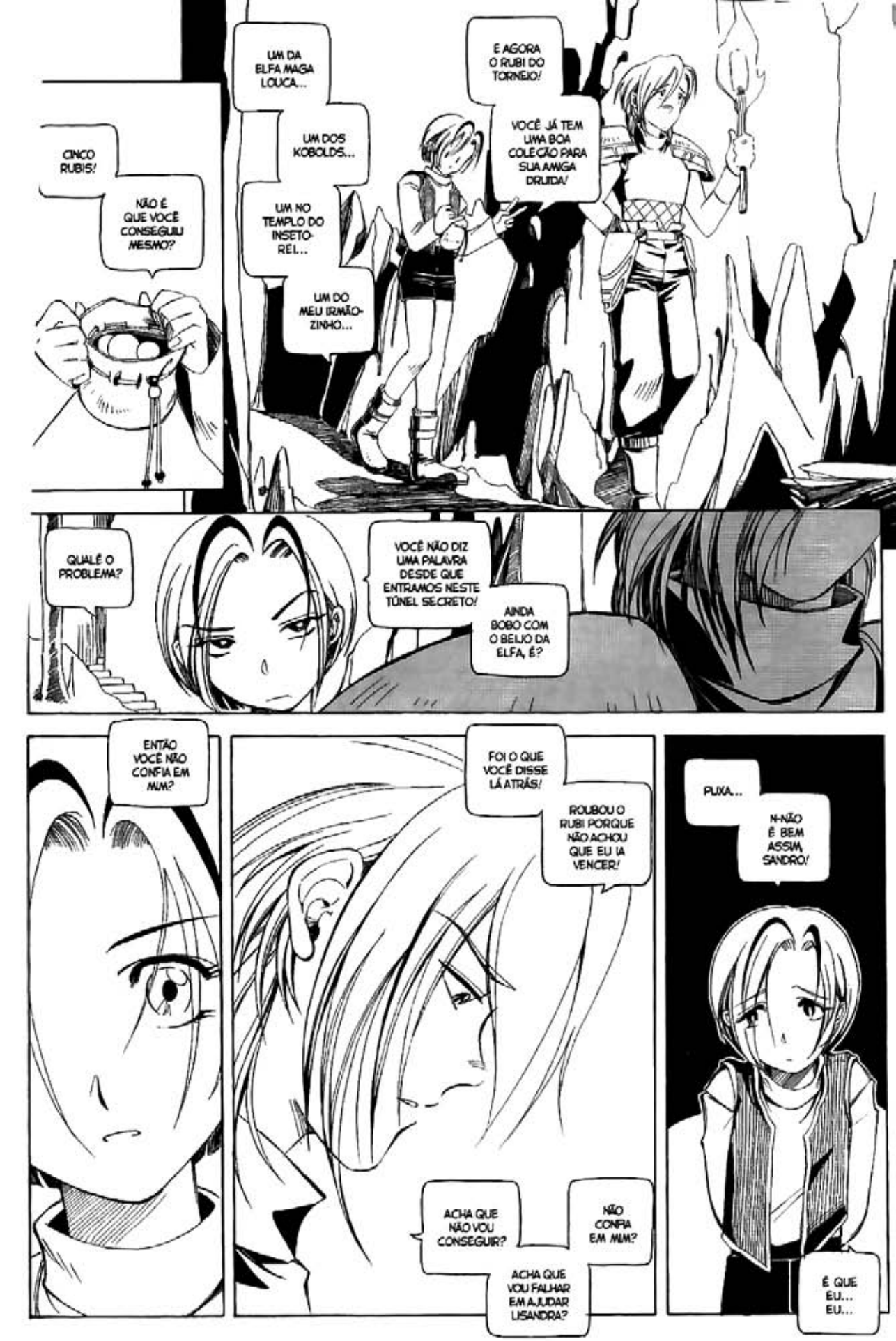

PADRE RAZLEN?
VOCÊ JÁ SOUBE?
A PRIMA TANYA... ELA FOI...
ELA...
SIM, EU SEI SOBRE A PRINCESA!
E SEI TAMBÉM QUE NÃO FOI CULPA SUA!
NÃO IMPORTA O QUE O REGENTE KHINLANAS TENHA DITO...
...ELE ERROU AO EXPULSAR VOCÊ DA CIDADE!
MAS FOI MINHA CULPA!
EU LEVEI TANYA PARA O LADO VAZIO DO PALÁCIO!
A TANYA ANDAVA TÃO TRISTE...
EU SÓ QUERIA ALEGRAR A COITADINHA!
ALEGRAR...
SE QUER SABER, NIELENDORANE...
...TAMBÉM ESTOU DEIXANDO LENORIENN!
EU AFASTEI ELA DOS GUARDAS!
E EU NÃO PUDE FAZER NADA QUANDO AQUELE... AQUELE...
AQUELE MONSTRO...
ELE... LEVOU...
ESTÁ?! MAS...
OS ANIMAIS DA FLORESTA ME TROUXERAM A NOTÍCIA!
O RAPTO DE TANYA FOI APENAS O INÍCIO DO FIM!


OS CRUÉIS HOBGOBLINS QUE TENTAM DERROTAR OS ELFOS HÁ TANTOS SÉCULOS...
...ACABAM DE SE ALIAR AOS BUGBEARS! JUNTOS, ELES VÃO DESTRUIR LENÓRIENN!
AQUELE QUE VOCÊ VIU ERA THWOR IRON-FIST! O CHEFE BUGBEAR!
ELE LEVOU A PRINCESA COMO OFERENDA AOS HOBGOBLINS!
AGORA, A ALIANÇA NEGRA FORMA...
LENÓRIENN... DESTRUÍDA?
E A CULPA É MINHA...
NÃO, NIELEN-DORANE! NÃO SE ATORMENTE COM ISSO!
VOCÊ NÃO PODIA FAZER NADA PARA EVITAR!
ISSO NÃO ESTAVA EM SEU PODER!
PADRE RAZLEN!
VOCÊ NÃO SABE, MAS...
...EU TINHA PODER!
EU TINHA PODER PARA EVITAR!
MAS NÃO USEI!

BEM?
O QUE PRETENDE FAZER A RESPEITO?
S-S-S-SANDRO...
S-SANDRO... GAL... GALTRAN...

SANDRO GALTRAN!
VOCÊ É UM HOMEM MORTO!
PERFEITO!
A REAÇÃO QUE EU ESPERAVA!
...QUE NÃO OCORREU AINDA?
MAS NÃO ACHA QUE ESTÁ SE APRESSANDO EM VINGAR UMA MORTE...
NÃO OCOR...?
COMO?
MMMMM...
SANDRINNN...
NIELE?
SIM, ELA AINDA ESTÁ VIVA...
...MAS EU DIRIA QUE TEM APENAS ALGUNS INSTANTES DE VIDA!
TENHO O DEVER DE CONHECER ESSAS COISAS!
AFINAL, SOU FILHO DO MAIOR LADRÃO DO MUNDO!

O QUE HÁ COM VOCÊ, SANDRO?
ONTEM DISSE QUE ME AMAVA!
SEMANAS ATRÁS ARRISCOU A VIDA PARA ME AJUDAR!
POIS É! TRAIÇÃO!
LADRÕES FAZEM ESSE TIPO DE COISA!
PARECE-ME QUE VOCÊ TEM UMA ESCOLHA INTERESSANTE PELA FRENTE!
DIGA... PRETENDE LUTAR COMIGO OU AJUDAR A ELFA?
VOCÊ ESTÁ LOUCO?
NÃO HÁ O QUE ESCOLHER! NIELE É MINHA MELHOR AMIGA!
POR MAIOR QUE SEJA MINHA RAIVA...
...SALVAR A VIDA DELA É MAIS IMPORTANTE QUE MATAR VOCÊ!
FUJA ENQUANTO PODE, COVARDE!
SÉRIO MESMO?
ENTÃO PRETENDE ME DEIXAR FUGIR...
...COM ISTO?


CINCO RUBIS!
NÃO É QUE VOCÊ CONSEGUIU MESMO?
UM DA ELFA MAGA LOUCA...
UM DOS KOBOLDS...
UM NO TEMPLO DO INSETO-REI...
UM DO MEU IRMÃOZINHO...
E AGORA O RUBI DO TORNEIO!
VOCÊ JÁ TEM UMA BOA COLEÇÃO PARA SUA AMIGA DRUIDA!
QUAL É O PROBLEMA?
VOCÊ NÃO DIZ UMA PALAVRA DESDE QUE ENTRAMOS NESTE TÚNEL SECRETO!
AINDA BOBO COM O BEIJO DA ELFA, É?
ENTÃO VOCÊ NÃO CONFIA EM MIM?
FOI O QUE VOCÊ DISSE LÁ ATRÁS!
ROUBOU O RUBI PORQUE NÃO ACHOU QUE EU IA VENCER!
ACHA QUE NÃO VOU CONSEGUIR?
NÃO CONFIA EM MIM?
ACHA QUE VOU FALHAR EM AJUDAR LISANDRA?
PUXA...
N-NÃO É BEM ASSIM, SANDRO!
É QUE EU... EU...

ESQUECE O QUE EU DISSE, TÁ?
FIQUEI ZANGADA PORQUE LEMBREI DO MEU IRMÃOZINHO!
LEMBREI DE COMO ELE FICA SEMPRE TENTANDO ME AFASTAR!
QUANDO VOCÊ ME CONHECEU ELE HAVIA ME VENDIDO COMO ESCRAVA, LEMBRA?
QUERIA PODER CONFIAR NELE!
QUERIA QUE ELE GOSTASSE DE MIM!
MAS O QUE TEM ISSO A VER?
BURRO! BURRO! BURRO!
:HUNC:
OLHA, MINA-ZINHA...
SE EU FOSSE VOCÊ, LARGAVA ESSE CARA E SAÍA DE LADO UM POUQUINHO!
PODE SER?
C-CLARO!
VALEU, GATINHA!
:HUNC:

BURRO! BURRO! BURRO!
:HUNC:
ACHOU QUE PODIA ESCAPAR COM AQUELE TRUQUE?
PENSA QUE SÓ OS ANÕES ENTENDEM DE CAVERNAS E PASSAGENS SECRETAS?
TROGLODITAS TAMBÉM VIVEM EMBAIXO DA TERRA, TROUXA!
AGORA VAI ABRINDO O BICO!
SE VOCÊ TAMBÉM ESTÁ CAÇANDO OS TAIS RUBIS...
:HUNC:
...ENTÃO DEVE TER TOPADO COM MINHA FILHOTA POR AÍ!
CADÊ A DRUIDA?
FIII.... FIIII...
FIIILHOTA?
DRUIDA LOURINHA?
CABELINHO CURTO?
VESTIDO ROSA RASGADO?
UMA BOTA SÓ?
BRACELETE DE OURO?
OLHOS VERDES E TRISTES?
SORRISO DE NINFA?
PEITOS MACIOS?
É ESSA MESMA!
FALA LOGO!
ONDE ELA...?
PEITOS... MACIOS...?!
EU MATO VOCÊ, SEU BOSTINHA!
O QUE ANDOU FAZENDO COM MINHA MENINA?
CLOC! CLOC! CLOC! CLOC! CLOC! CLOC!

HÃ...
TORIK... MOÇO... TROGLODITA...
DÁ LICENCINHA?
O QUE É MINAZINHA?
ESTOU NO MEIO DE UM PAPO CABEÇA!
:HUNC:
EU NÃO QUERIA INTERROMPER, NÃO...
...MAS TEM GENTE QUERENDO FALAR COM VOCÊS!
"GENTE" OU COISA ASSIM!
GRRRAAAAAAAARRR
AH, MERDA!
ESQUECI A PRIMEIRA LEI DOS RASTEJANTES DE MASMORRAS!
BARULHO ATRAI MONSTROS ERRANTES!
:HUNC:

DEVE SER UMA DECISÃO DIFÍCIL, SUPONHO!
SUA MAGIA DE CURA PODE SALVAR A ELFA!
MAS, PARA ISSO, TERIA QUE ME DEIXAR FUGIR!
FUGIR COM UM DOS RUBIS DA VIRTUDE!
E VOCÊ PRECISA MUITO DELES, NÃO É?
ELE É IMPORTANTE, CERTO? VOCÊ O AMA, CERTO?
PRECISA PARA AJUDAR SEU QUERIDO PALADINO!
NA VERDADE, SE O QUE ME FOI DITO É VERDADEIRO...
...PRECISA TANTO QUE NÃO CONSEGUE PENSAR EM MAIS NADA!
NÃO PODE TIRAR OS OLHOS DELE!
VOCÊ NÃO CONSEGUE NEM LEMBRAR QUE TINHA... HMM...
...UMA "OUTRA COISA IMPORTANTE" PARA FAZER!
PENSANDO BEM, ACHO QUE ME ENGANEI!
NÃO DEVE SER UMA ESCOLHA ASSIM TÃO DIFÍCIL!
NO FUNDO, VOCÊ NÃO TEM ESCOLHA NENHUMA!

AAAAARRRRRRRRR
RRRRKK!

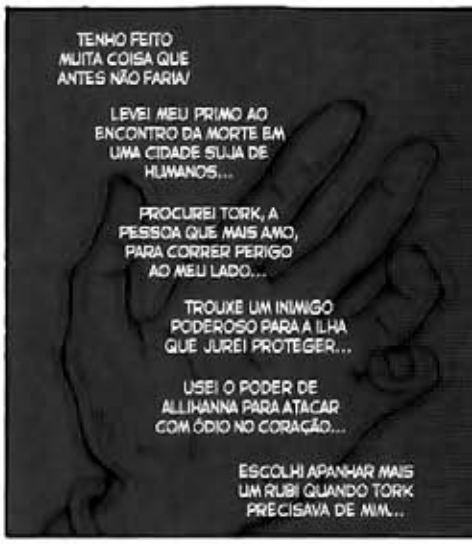
E ACHO QUE NESTE MOMENTO DEVO DIZER...
YES!
MINHA MISSÃO FOI CUMPRIDA!
NÃO!
VOCÊ NÃO VAI FUGIR, MONSTRO!
VOCÊ VAI MORRER!
SEU PODER AGRESSIVO PARECE MAIOR DO QUE FUI AVISADO!
EU ATÉ PODERIA CONCORDAR, LISANDRA!
MUITO MAIOR!
UM SIMPLES LADRÃO COMO EU NÃO TERIA COMO VENCER!
OU MESMO ESCAPAR!
FELIZMENTE PARA MIM...
...SEU VERDADEIRO ALVO É OUTRA COISA!
ziu!

PEGUEI!
TENHO MAIS UM RUBI, PALADINO!
CONSEGUI!
ESTOU MAIS PRÓXIMA DE CUMPRIR MINHA...
MINHA...

VOCÊ VAI FICAR BEM!
NÃO VOU DEIXAR VOCÊ MORRER!
FAÇO SARAR! ALLIHANNA ENSINOU!

NICA?

NÃO FUNCIONA!
MINHA MAGIA... MEU PODER DE CURA...
NÃO FUNCIONA!
POR QUE NÃO FUNCIONA?


TENHO FEITO MUITA COISA QUE ANTES NÃO FARIA!
LEVEI MEU PRIMO AO ENCONTRO DA MORTE EM UMA CIDADE SUJA DE HUMANOS...
PROCUREI TORK, A PESSOA QUE MAIS AMO, PARA CORRER PERIGO AO MEU LADO...
TROUXE UM INIMIGO PODEROSO PARA A ILHA QUE JUREI PROTEGER...
USEI O PODER DE ALLIHANNA PARA ATACAR COM ÓDIO NO CORAÇÃO...
ESCOLHI APANHAR MAIS UM RUBI QUANDO TORK PRECISAVA DE MIM...

...E QUASE DEIXEI MORRER ALGUÉM QUE MINHA MAGIA DE CURA PODIA SALVAR!

kreeeeeeeee

ALLIHANNA...

ALLIHANNA...

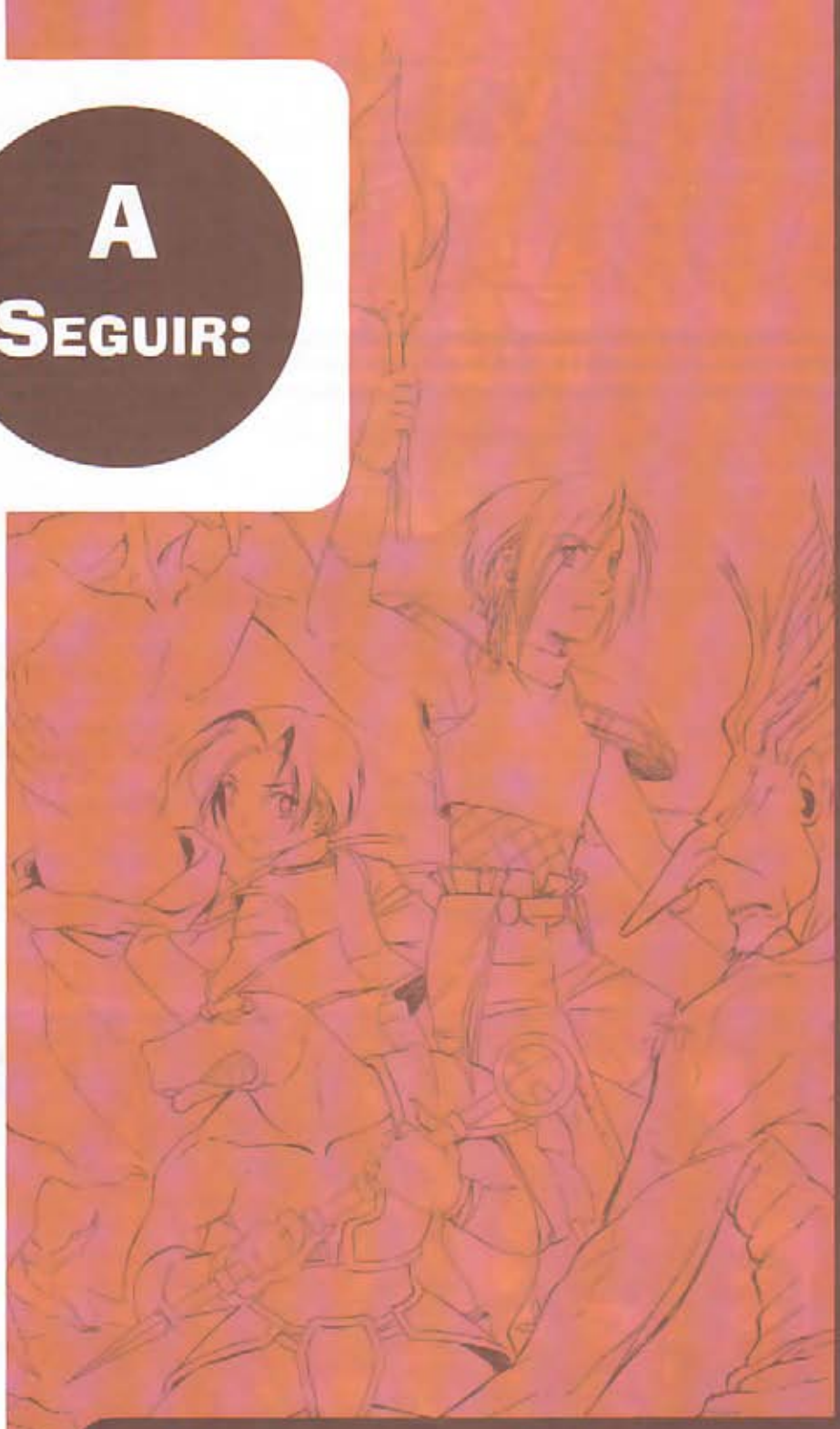
NIELE...

NÃO...

CRAS!
XAMÃ, ODARA?
O QUE ACONTECEU? VOCÊ TÁ LEGAL?
?!
N-NÃO...
ACHO QUE NÃO ESTOU BEM...
VOCÊ ESTÁ DOENTE?
QUER QUE EU USE A MAGIA DE CURA QUE ME ENSINOU?
EU JÁ SEI FAZER! DEIXA? DEIXA?
AGRADEÇO POR SUA GENTILEZA, HIPÓLITA...
...MAS NÃO É O TIPO DE COISA QUE SE POSSA CURAR COMO UMA FERIDA COMUM!
MAIS PARECE UMA... SENSAÇÃO DE MÁGOA...
EXISTE ALGO QUE NUNCA CONTEI A VOCÊ!
É JUSTO QUE SAIBA, POIS UM DIA SERÁ A XAMÃ EM MEU LUGAR!
MESES ATRÁS, POUCO DEPOIS QUE PAPAI SE FOI, COMECEI A TER SONHOS ESTRANHOS!
SOBRE UMA SERVA DE ALLIHANNA! COMO NÓS!
LISANDRA! A ÚNICA HUMANA VIVA EM GALRASIA!
ESTAVA AFLITA! PRECISAVA DOS RUBIS DA VIRTUDE PARA RECUPERAR A PAZ!

EU NEM SABIA SE ELA EXISTIA MESMO...
...ATÉ CONHECER SANDRO E NIELE!
ELES SABIAM SOBRE LISANDRA! ESTAVAM À SUA PROCURA!
ENTÃO ENTREGUEI A ELES O RUBI QUE EU POSSUIA!
ACHEI QUE PAPAI E ALLIHANNA GOSTARIAM DISSO!
OS SONHOS ACABARAM! TUDO FICOU BEM!
NÃO SEI POR QUE ESTOU LEMBRANDO DISSO AGORA...
...NEM SEI POR QUE SINTO O PEITO TÃO PESADO!
TÃO TRISTE... COM TANTA VONTADE DE CHORAR...
ALGUMA COISA HORRÍVEL ACONTECEU, HIPÓLITA!
ALGUMA COISA FEZ A PRÓPRIA ALLIHANNA SOFRER!
ALGO MUITO IMPORTANTE FOI PERDIDO!
PARA SEMPRE!
CRRRRRAAAAACK!

A Seguir:



Túneis & Trolls

MENSAGENS SAGRADAS

HOLY AVENGER • Caixa Postal 19113 • CEP 04505-970 • SP/SP • dragaobrasil@uol.com.br

Peço perdão a todos os leitores de HOLY AVENGER. Eu, Odara, serva de Allihanna, partilho da tristeza de minha deusa. Ela perdeu uma filha, e eu perdi uma irmã. Lisandra deixou de ser uma druida. E como se isso não fosse o bastante, nossa querida Niele — a quem devo minha vida — está morta. Oh, deusa querida... como isso pôde acontecer? Como?

Eu... minhas desculpas a todos. Apesar da tristeza que me consome, não deixarei de cumprir meus deveres neste dia terrível. Vamos em frente.

Não Duvide

Sou colecionador de revistas em quadrinhos há 15 anos, e se há 18 meses atrás alguém me falasse que uma revista mensal estilo manga feita aqui no Brasil faria sucesso, eu duvidaria muito — pois, confesso, tinha um preconceito imbecil contra as revistas nacionais.

HOLY AVENGER mudou tudo! Cassaro é um monstro de roteirista. E a Erica, além de talentosa, tem uma coisa chamada personalidade. Ela não é como certos desenhistas brasileiros que imitam os norte-americanos. Parabéns a toda a equipe de HA.

Achei sacanagem DADO SELVAGEM não virar revista. E quem não tem Internet? Chupa o dedo?

Vocês pretendem lançar mangás originais? Comecem com Ah! Megami-Sama! Sou fã de Belldandy e Cia. Mas não precisa ficar com ciúmes, minha doce Odara. Meu coração lhe pertence.

Luiza Fortes, RJ/RJ

Leonardo de Mattos Uhlmann, Niterói/RJ

No início, bom Leonardo, muitos como você duvidaram do sucesso de HA. Não podemos culpá-los, uma vez que muitas outras HQs brasileiras nunca conseguiram se tornar títulos mensais. Agora provamos que isso não é impossível, como tantos acreditavam.

Cassaro e Awano ficam gratos pelos elogios a seu trabalho. Quanto a DADO SELVAGEM, ainda não planejamos transformá-la em revista — mas existe uma grande chance de que isso aconteça. Não pretendemos publicar mangás originais japoneses: preferimos produzir nosso próprio material. Além disso, existem outras editoras fazendo um bom trabalho nesse sentido. Muitos títulos japoneses importantes já estão em nossas bancas, como **Ranma½**, **Dragon Ball**, **Sakura Card Captors** e outros. Acredito que seja questão de tempo até a chegada de **Ah!**

Megami-Sama (Oh! My Godess).

Fique sossegado, bom Leonardo. Não tenho ciúmes de Belldandy. Na verdade, dizem que sou parecida com ela.

Espadas Mágicas

Houve um erro grave na HA #18! Quando Sandro é derrubado por Tork no começo da luta, ele perde as espadas (tanto que depois Tork as devolve com muita educação...). Mas no sexto quadro da página 12...

Marcus "Doc Brain" Vinicius, e-mail

Ora... revendo agora, você tem razão. Sandro não poderia ter suas espadas naquele instante. O que terá acontecido? Seriam espadas mágicas? Magia ilusória? Niele estava por perto?

Não... não pode ser... ela está morta...

Otimismo

Cara Odara, ilustres criadores e abençoados leitores, estava eu em busca de um artefato sagrado forjado por uma antiga deusa (Takahashi, por muitos desconhecida) denominado "Ranma 1/2" quando me deparo com a HOLY AVENGER do mês. Ah! Mal sabia o que tinha em mãos...!

Minha surpresa surge quando leio a pergunta com uma mensagem: HA virar anime? "Bah! Não sou o único maluco que teve essa idéia! Pena que..."

Interrompo o pensamento com um frio no estômago ao ler a resposta: "Talvez não seja um sonho tão distante"... O mundo estremeceu. Algo que pode mudar nossas vidas por completo pode acontecer! HOLY AVENGER HQ já é uma inovação no Brasil. Um anime... que revolução!!! Sintam a grandiosidade do acontecimento! Um futuro imprevisível está em vossas mãos! Há apenas uma certeza: o sucesso! Vão, guerreiros! Encontrem a glória! Alcancem as estrelas! Façam a história! (Parece até tema de anime...) Vocês têm todo o meu apoio. E com certeza outros milhares dos leitores fiéis desta revista (número que cresce a cada dia).

Uma pequena pergunta: todos os elfos têm pés de coelho?

É que os bastardos que incomodam a pobre Odara pereçam da forma mais terrível possível, por não respeitarem os votos e o dever de uma mulher casta e devota!

(Já a Niele...)

Phoinx "foincs", clérigo de Lain, e-mail

Alex Laureano Machado, Jaguarana/CE

Muitíssimo agradecida por seu otimismo e votos de confiança, bom Phoinx. Mas receio que seja um desafio demasiado: o volume de trabalho e investimento envolvidos em uma série animada é imenso. Enquanto não existir no Brasil um mercado forte para esse tipo de produção, um anime de HA ainda terá que esperar.

Fico grata e comovida com sua atitude em defesa de minha castidade, querido amigo. Mas, por mais constrangedor que isso seja para mim, não deseje mal às pessoas que apenas manifestam seu carinho por minha pessoa.

Não, acho que nem todos os elfos têm pés como os de Niele. Só alguns. Ouvi falar também que alguns têm cauda. Elfos são divertidos, você não acha? Niele, pelo menos, era divertida.

Ela era... era...

Divina

Odara, você é linda por inteiro. Esses lerdos é que não reconheceriam seu verdadeiro valor, nem que você fosse uma elfa pei... digo, perfeita. Mas você é divina.

Graciosa Odara, responda-me por favor:

1) O Paladino vai pisar na bola (mais ainda)?

2) O que a Rainha Beluhga quis dizer com "finalmente aconteceu"?

3) Por que mudaram a armadura de Tork? Eu gostava da outra. Mas a nova arma ficou melhor!

4) O expediente da revista diz que Bravado, Capitão Jim K. e Anne foram criados por Erica Awano. Eles não existiam em Arton antes de Holy Avenger?

Erica é 10, e com o Vazzios são 20!

Júnior, O Centauro Solitário do Cordeiro, e-mail

1) Por favor, vamos esperar que algo tão terrível nunca aconteça! O Paladino tem grande poder, e não pode ser detido pelos deuses. Se ele decidir voltar-se para o mal... não! Fico assustada só em pensar.

2) Não sei dizer. A sabedoria dos dragões-reis é insondável para simples mortais como nós. Mas, da mesma forma que você, ela também parece desconfiar das atitudes do Paladino.

3) Tork teve sua armadura original destruída por seu inimigo Deenar. Vladislav reconstruiu sua veste e também aperfeiçoou sua arma.

4) Não. Sua aparição em HA foi a primeira. Você vai conhecer em nossas páginas outros personagens e criaturas que ainda não apareceram em Arton.

Eu... mais uma vez, minhas desculpas a todos. As forças me fogem. Não posso continuar. Preciso de alguns instantes para me recobrar.

Desculpem... vou chorar...

Daniel Sebastião da Rosa, Sapucaí Mirim/MG

FORMA EVOLUÍDA

O novo livro básico do RPG oficial de HOLY AVENGER

Esta é uma história bem conhecida. O jogo **3D&T — Defensores de Tóquio 3ª Edição**, a "forma evoluída" do antigo **Defensores de Tóquio** — é o sistema oficial da Trama Editorial. Surgiu primeiro na forma de revistas próprias, em mini-manuais básicos, cada um formando um jogo completo com personagens de videogame (Street Fighter, Mortal Kombat, Darkstalkers, Megaman...). Mas o **Manual 3D&T**, seu módulo básico principal, só apareceu mais tarde, acompanhando a edição comemorativa DRAGÃO BRASIL #60.

Desde então, **3D&T** ultrapassou **GURPS** como sistema genérico (talvez devido à atual escassez de suplementos para este último) e tornou-se, hoje, um dos sistemas mais jogados do Brasil. Seja ele voltado para aventuras em estilo mangá/anime/games, como foi originalmente concebido, seja em conjunto com o cenário de **Tormenta** — o mundo medieval fantástico onde se passam as histórias da HQ HOLY AVENGER.

Agora, mais de ano depois (e com o quase esgotamento da DB #60 original que oferece o Manual como brinde), a Trama Editorial vai colocar nas bancas e livrarias especializadas uma nova edição, revisada em ampliada.

Quarta Edição?!

Não, pessoal, não se trata de nenhum "4D&T" ou coisa assim! As regras do jogo continuam absolutamente iguais.

Cada personagem tem as mesmas cinco Características básicas — Força, Habilidade, Resistência, Armadura e Poder de Fogo. Cada uma tem um valor que vai de 0 (equivalente a um humano normal) a 5 (o máximo para personagens jogadores recém-criados) ou mais. As Características e Vantagens são compradas com pontos.

enquanto as Desvantagens pagam pontos. A pontuação depende do estilo da campanha: desde 5 pontos para um herói novato em um mundo medieval, equivalente a 1º nível em **AD&D**, até 12 pontos para um herói poderoso de mangá/anime/games.

Apesar das reclamações, não foi incluído nenhum atributo Inteligência: ela ainda é determinada pela Habilidade e outros fatores (Genialidade, Memória Expandida, Inculto, Perícias...). Já o poder mágico tem seis atributos próprios, um para cada Caminho Elemental da Magia: Água, Ar, Fogo, Luz, Terra e Trevas. Seus valores também vão de 0 a 5 ou mais. A combinação certa de pontos em cada Caminho permite lançar certas magias.

Tudo isso já era explicado no Manual anterior, e nada mudou. Muitos capítulos estão exatamente iguais. O que esta nova versão faz é corrigir alguns erros e incluir o conteúdo de muitas matérias publicadas na DB.

Jogando Rápido

Para aqueles que tiverem dúvida sobre optar pelo Manual 3D&T Revisado, vale a pena olhar o 3D&T Fastplay — uma versão resumida e gratuita do jogo, disponível para download nos seguintes endereços. Quase todos eles também trazem material extra para 3D&T e outros jogos.

www.dragaobrasil.com.br
www.rpg.com.br
www.3dtpage.cjb.net
www.3dtmax.cjb.net
www.treeble.cjb.net
www.3dtunder.cjb.net

Muito Maior

A primeira coisa que chama a atenção no Manual Revisado é o tamanho. O anterior tinha 100 páginas: o novo tem 180. Mas havia tanto assim a acrescentar?

No setor de Vantagens e Desvantagens, algumas poucas novidades. Invisibilidade, Riqueza (que ficaram ausentes antes por engano) e Oráculo. A antiga Eletricidade tornou-se Toque de Energia, agora permitindo que o dano seja baseado em outras formas de ataque (calor/fogo, frio/gelo...). Entre as Desvantagens, o único acréscimo importante fica por conta de Insano — que ganhou muitas variantes, como Depressivo, Dupla Personalidade, Fobias, Paranóico e outras.

O capítulo de Vantagens e Desvantagens Únicas teve boas adições: Meio-Orc, Meio-Dragão, Ogre e Minotauro. Além da antiga Morto-Vivo, agora existem também seis variantes: Esqueleto, Fantasma, Lich, Múmia, Vampiro e Zumbi.

Em substituição às antigas regras para Combate de Gigantes, o capítulo "Poder de Gigante" explica os efeitos de Características muito altas. Em resumo, um robô gigante com Força 4 terá Força 40 se comparado a um personagem de tamanho ou poder normal. E se isso parece muito, o capítulo "Poder Infinito" fala sobre a real medida do poder dos deuses.

O capítulo "Magos e Magia" foi bastante ampliado: agora ele inclui também todas as magias do livro básico de **Tormenta**, além de algumas novas. Também de lá veio "Objetos Mágicos", com regras para armas, armaduras e outros itens encantados. E em "Clérigos e Deuses", que antes trazia sacerdotes genéricos para certos cultos, agora temos todas as regras para clérigos dos vinte deuses de Arton. Embora **3D&T** seja um jogo genérico, o leitor vai notar que estes três capítulos — assim como boa parte do livro — são mais específicos não apenas sobre fantasia medieval, mas sobre o cenário de **Tormenta**. Ainda assim, nada impede o uso do Manual em outros mundos de campanha.

Não é para Todos

O Manual Revisado não apresenta realmente nada de inédito. Quase todas as "novidades" são reprises de matérias e artigos da DB, e também da revista TORMENTA.

Então, se você é um colecionador antigo e já possui essas revistas, não se preocupe. Você não está perdendo nada — exceto a possibilidade de ter tudo reunido em um só livro.

Contudo, se você está apenas começando a conhecer o mundo do RPG, esta é uma ótima opção. Com seu novo tamanho e preço maiores, o **Manual 3D&T Revisado** deixa de ser um dos módulos básicos mais baratos do Brasil — mas ainda é o mais simples e acessível.

Jogando em Arton

Você acompanha a HOLY AVENGER todos os meses, está louco para jogar RPG em Arton e não sabe por onde começar? Você tem as seguintes opções:

- **Manual 3D&T: regras básicas para o sistema 3D&T. Você pode usar a versão anterior (inclusa na DB #60) ou o atual Manual Revisado em conjunto com qualquer das edições de Tormenta.**
- **Tormenta 1ª Edição: oferecido como brinde com a revista DRAGÃO BRASIL #50. Compatível com os jogos AD&D, GURPS e 3D&T. Em conjunto com o Manual 3D&T original, é a opção mais barata.**
- **Tormenta 2ª Edição: livro básico com a descrição do mundo de Arton, vendido separadamente. Compatível apenas com o Manual 3D&T.**
- **Tormenta 3E: versão de luxo em capa dura. Contém a descrição do mundo de Arton, regras básicas de 3D&T e também regras para o Sistema Daemon. É a opção mais completa, mas não inclui todo o conteúdo do Manual Revisado.**

A maioria destes títulos, incluindo edições atrasadas da DRAGÃO BRASIL, pode ser encontrada em lojas e livrarias especializadas em RPG ou por pedido direto à Trama Editorial pelos fones 3849-2266 ou 3849-1159.

HOMENAGENS

Você com certeza já notou que as páginas de HOLY AVENGER trazem muitas citações ou personagens de mangá/anime. Alguns são bem conhecidos, outros nem tanto. Será que você encontrou todos?

Niele como Marine de **Rayearth** e Lisandra como Rei de **Evangelion**

HA #1, página 21 e HA #11, página 11
O inseto que aparece ao fundo do quadro sempre que Sandro mete a mão em "áreas interessantes" de Lisandra é uma referência ao mangá **City Hunter.**

HA #3, página 16, quadro 2 e HA #18, página 13, quadro 6
Nestas duas situações os personagens aparecem assando larvas sobre a fogueira. Niele faz um comentário sobre "espetinho à Escaflowne". Esse "petisco" é comum no mundo de Gaia, de **The Vision of Escaflowne.**

HA #5, página 9, quadro 4
Entre os bichos em que Niele se transformou por engano está o Totoro (de **Meu Amigo Totoro**, do mestre Hayao Miyazaki) e o Pikachu.

HA #6, #14 e #19, página 5
As notas musicais tocadas por Luigi Sortudo pertencem ao tema de abertura de **Guerreiras Mágicas de Rayearth.**

HA #6, página 19
Niele canta um trecho da abertura de **Neon Genesis Evangelion.**

HA #7, página 5, quadro 1
Os bichos de pelúcia na cama de Niele são o Pikachu (**Pokémon**), Mokona (**Rayearth**) e Catbus (**Meu Amigo Totoro**).

HA #7, páginas 5 a 7
Niele canta a abertura de **Dragon Ball Z.**

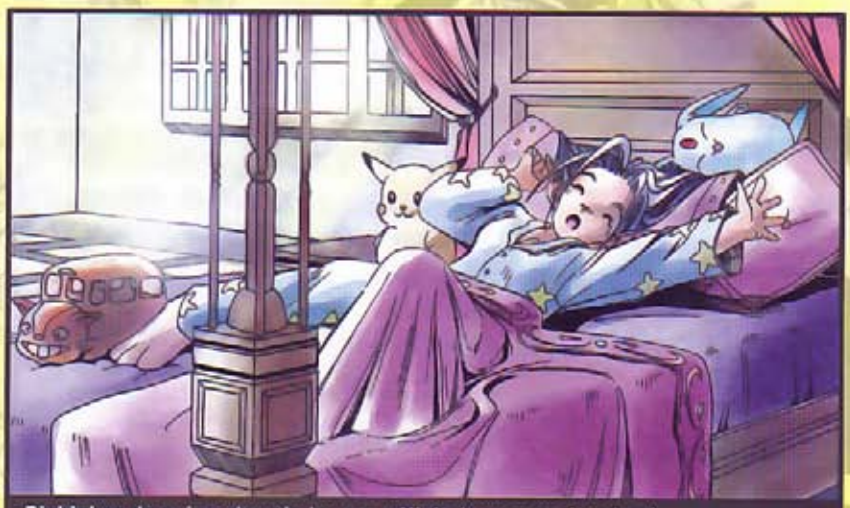
HA #7, página 7, quadro 1
À esquerda estão Lina Inverse e Gourry, de **Slayers.** Lina confunde Niele com outra maga de peitos enormes, Naga.

HA #7, página 12, quadro 2
Um dos personagens voando durante a luta de Anne não é ninguém menos que Ranma.

HA #9, páginas 16 e 17
Niele canta um trecho da abertura de **Sailor Moon** e também aparece vestida como sailor. No mesmo quadro, ao fundo, podemos ver o porquinho Pi-Chan de **Ranma½.**

HA #10, página 10
Niele canta "Não me Faça Selvagem Feito Você", título da abertura de **Ranma½.**

HA #11, página 24
Petra canta um trecho de **The Vision of Escaflowne.**

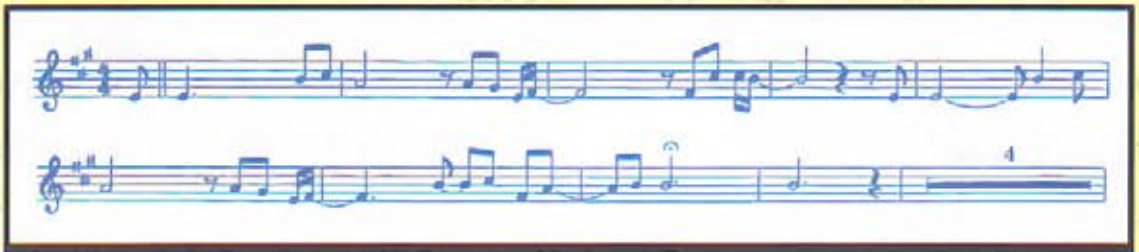

Bichinhos de anime dormindo com a Niele (puxa, que inveja...)

HA #12, página 21, quadro 2
Em meio à platéia da Arena Imperial estão Saito, de **Rurouni Kenshin** (no canto inferior esquerdo) e Gara, de **Bastard** (canto inferior direito).

HA #13, capa
Niele e Lisandra estão vestidas, respectivamente, como Marine de **Guerreiras Mágias de Rayearth** e Rei Ayanami de **Neon Genesis Evangelion.** A capa e ombreira sobre a cadeira pertencem a Lina Inverse, de **Slayers.** O bracelete no chão é da Chun Li, de **Street Fighter.** Niele segura a tiara de **Sailor Moon.** E a varinha mágica na sacola é das bruxinhas de **Mahou Tsukai Tai.**

HA #13, página 6, quadro 2
Ryu, de **Street Fighter**, está passeando em Vectora.

HA #13, página 17
Lisandra e Niele se vestem como Chun Li e Rainbow Mika, de **Street Fighter Zero**; Lina Inverse e Naga, de **Slayers**; Anne e Marine, de **Rayearth**; e Misty e Jessie, de **Pokémon.**



A música de Luigi Sortudo: tema das Guerreiras Mágicas de Rayearth

HA #14, página 16, quadro 2
A "taverna" onde estão Lisandra e Niele é o Neko Hanten, o restaurante de Shampoo (**Ranma½**). Ela própria está no quadro, servindo os fregueses. Ao fundo vemos a silhueta de Ranma em sua forma feminina. E na mesa à esquerda estão novamente Lina Inverse e Gourry.

HA #15, página 6
Durante seu combate contra Vectorius, Niele grita "Moeru, moeru!" Na verdade isso é "Queime, queime!" em japonês. É a frase favorita de Dilandau, um dos vilões de **Escaflowne**.

HA #15, página 8, quadro 3
Niele transforma as gárgulas em duas Butterfrees.

HA #15, página 9, quadro 2 e página 17, quadro 2
Na platéia da Arena Imperial está **Inu-Yasha**, o cão-demônio, mangá de Takahashi Rumiko (a mesma autora de **Ranma½**). Ele reaparece depois em Vectora, entre as pessoas detidas pela milícia. Neste mesmo quadro podemos ver também, de costas, Kenshin (de **Rurouni Kenshin**).

HA #15, página 23, quadro 6
De costas, com um guarda-chuva sobre a mochila, está Ryoga de **Ranma½**.

HA #16, páginas 8 e 9
Niele canta a abertura de **Pokémon**.

HA #17, página 8, quadro 6
Aparece um Bulbassauro.

HA #17, página 19
Impossível não reconhecer a apresentadora de lutas de **Yu Yu Hakusho**.

HA #18, página 13, quadro 2
O grifo está para jantar um Jigglypuff.

HA #19, página 10, quadro 5
Em meio à multidão que persegue Sandro estão o Meowth e um robô **Patlabor**.

HA #19, página 16, quadro 7
Niele imita um treinador de Pokémons ao dizer "Sandrinho, eu escolho você!"

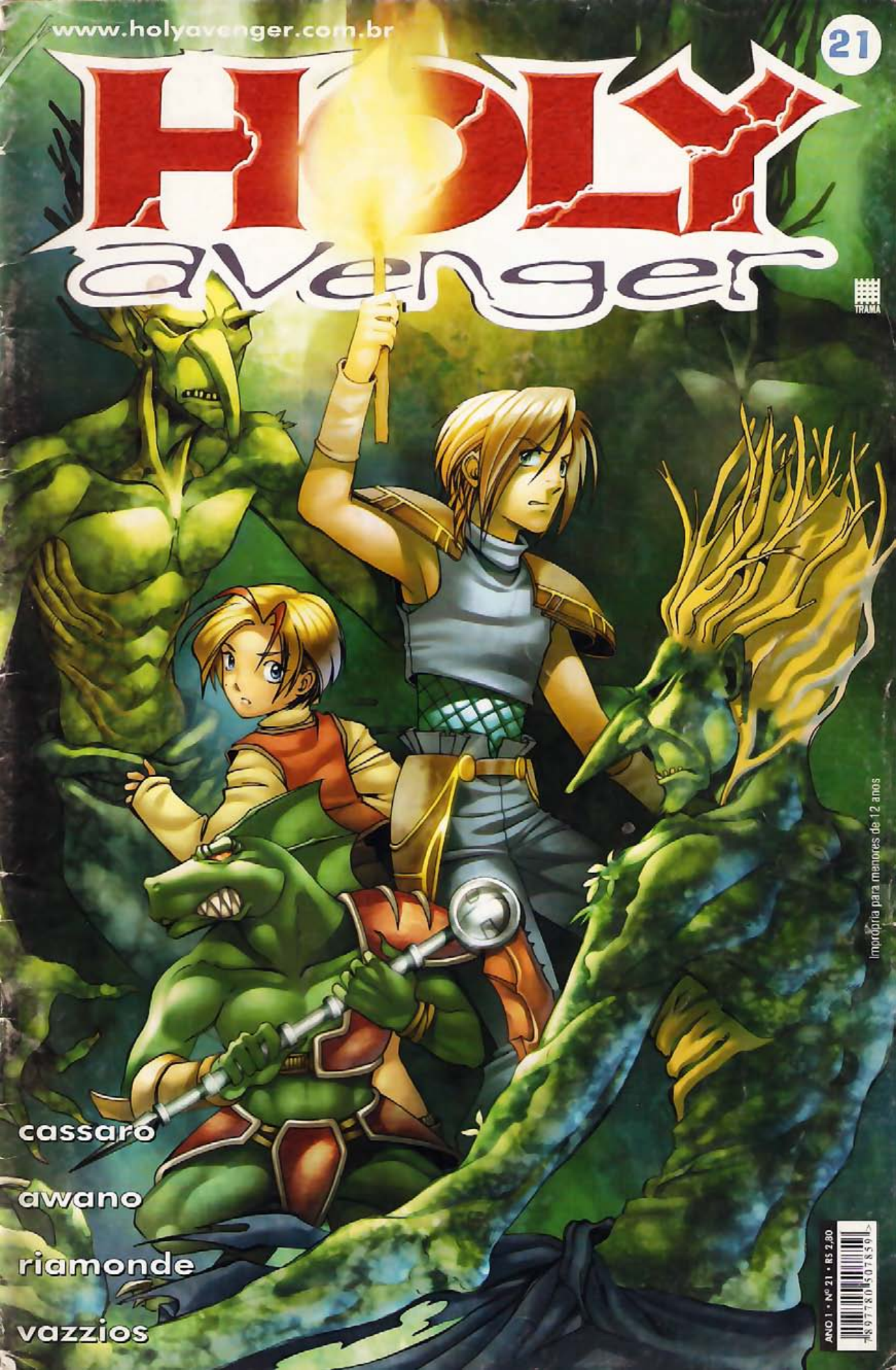
HA #19, página 22, quadro 5
Entre os itens que aparecem na cabana de Leon Galtran estão o báculo mágico de **Sakura Card Captors** e uma **Dragon Ball**.

Lina Inverse e Gourry: "Mas aquela não é MESMO a Naga?!"

www.holyavenger.com.br

21

HOLY avenger



TRAMA

Imprópria para menores de 12 anos

cassaro

awano

riamonde

vazzios

ANO 1 • Nº 21 • R$ 2,80

O Elenco

Lisandra
Jovem druida que... hmm... espere um pouco... não, ela não é mais uma druida.

Sandro
Ladrão aventureiro que tenta... hã... um momento! Esse paspalho NUNCA foi ladrão de verdade!

Niele
A maga elfa mais gosto... Ops! Pensando bem, ela também nunca foi uma maga legítima.

Tork
Troglodita anão que usa um machad... Opa! Machado?! Desde quando aquilo se parece com um machado?

Anne
Irmã do Capitão James K, é uma jovem pirata que... mas... droga, ela também NÃO é pirata!

Petra
Cozinheira na Estalagem do... Hã? Cozinheira?! Mas ela não consegue nem fazer Sucrilho com leite!

Tarso
Pequeno e inofensivo morto-vivo ajudante de... Quê?! Inofensivo?! Mas o que diabos é esse carinha?!

O Camaleão
Este mestre do disfarce não é o que parece. Aliás, como TODO MUNDO NESTA HISTÓRIA!!!

Até Agora...

Anos atrás Niele não conseguiu evitar o rapto de sua prima, a princesa Tanya, pelo general Thwor Ironfist. Assim descobrimos como ela foi parcialmente responsável pela formação da Aliança Negra e pela destruição de Lenórienn, a nação élfica.

Lisandra testemunha quando Niele é mortalmente ferida por Sandro — na verdade o Camaleão, notório mestre do disfarce e assassino de elfos. Niele tem apenas alguns instantes de vida: Lisandra precisa decidir entre socorrê-la ou perseguir "Sandro", que tem consigo um dos Rubis da Virtude.

Furiosa e obcecada pela gema, Lisandra assume uma forma monstruosa e ataca o Camaleão. Ele escapa. Lisandra consegue ficar com o Rubi, mas deixa Niele morrer — sendo, por esse motivo, abandonada por sua deusa Allihanna e perdendo seus poderes de druida.

Enquanto isso, nos subterrâneos de Valkaria, Sandro e Anne são encontrados por Tork. Enquanto discutem, são cercados por um bando de trolls.

Parte 21

Túneis & Trolls

HOLY avenger

Criação
MARCELO CASSARO
ROGERIO SALADINO
J.M.TREVISAN

Roteiro
MARCELO CASSARO

Desenho e Arte-Final
ERICA AWANO

Cores
RICARDO RIAMONDE

Capa
ERICA AWANO &
ANDRÉ VAZZIOS

Bravado, Capitão Jim K. e Anne criados por
ERICA AWANO

DIRETOR
Ruy Pereira

EDITOR
Marcelo Cassaro

PRODUTOR GRÁFICO
Roberto Avelino

CONTATO
Lourdes Maurício

SCANNER
Edilson Gedo • Wagner F. Nunes

DIAGRAMAÇÃO
Dawis Roos • Márcia Braga

HOLY AVENGER é uma publicação mensal da Trama Editorial Ltda.

Administração, redação, assinaturas e publicidade:
R. Comendador Miguel Calfat, 421, 04537-081,
SP/SP. Telefax (011) 3849-2266. dragaobrasil@uol.com.br

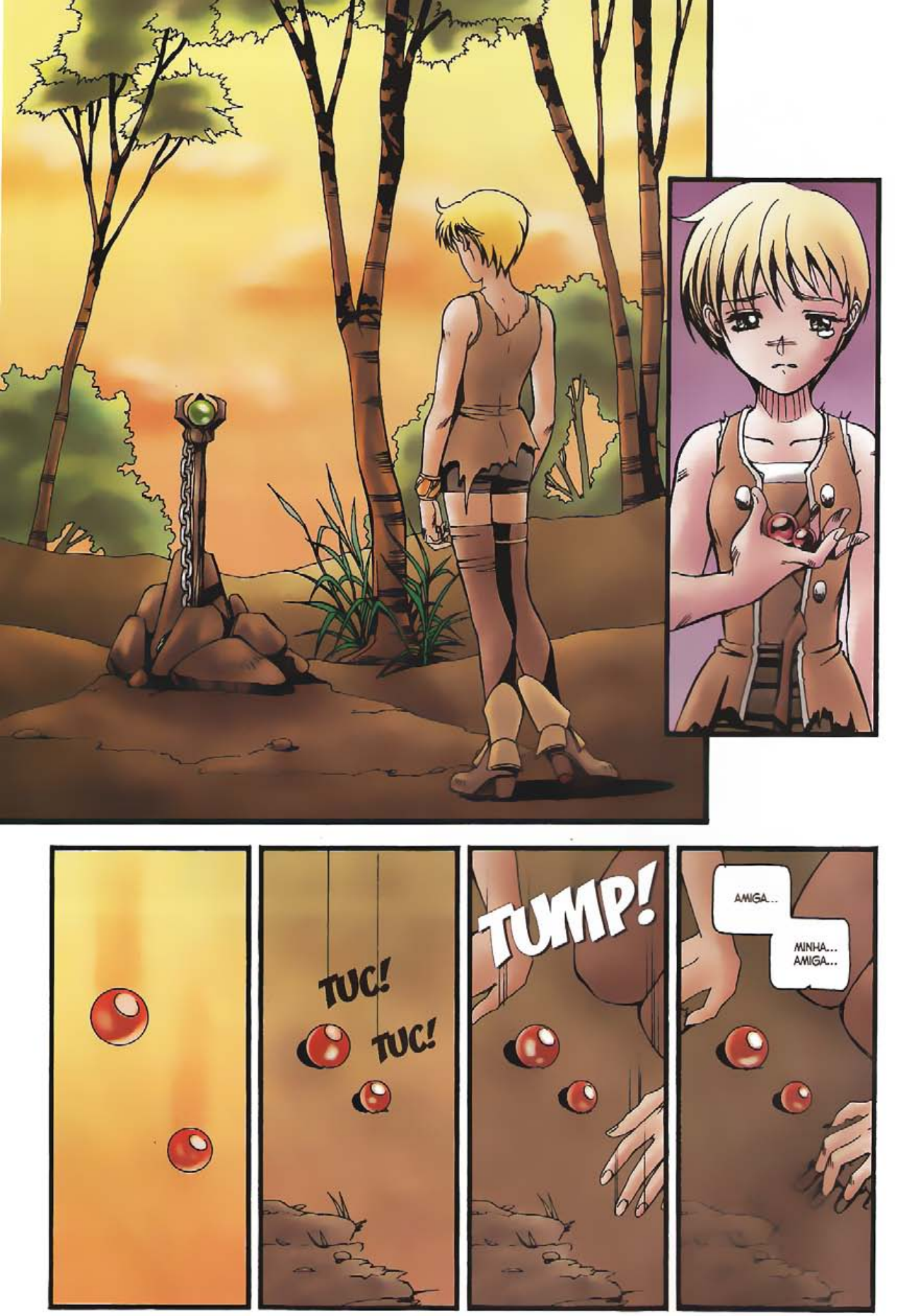
Distribuição exclusiva para todo o Brasil: Fernando Chinaglia S/A.

Impressão e acabamento: Lene Gráfica e Editora

ENTÃO...
...VOCÊ É A DRUIDA "NÃO TÃO BONITA ASSIM" DO SANDRINHO!
SAFADO SEM-VERGONHA!
A GENTE TEM MUITA COISA PRA CONVERSAR!

VEM CÁ, LILI! VAMOS FAZER UM TRATO!
EU AJUDO A PROCURAR E CURAR SEU AMIGO...
...MAS ANTES VAMOS ESCOLHER UMA ROUPINHA NOVA PRA VOCÊ! QUE TAL?
ENTÃO TÁ! VEM COMIGO!
IT'S SHOPPING TIME!

NADA TEMA! COM NIELE NÃO HÁ PROBLEMA!
QUEM TENTAR MACHUCAR VOCÊ VIRA COELHO!
MAS AGORA CONTA AQUI PRA SUA AMIGA...
COMO FOI A CONVERSA COM O SANDRINHO ONTEM, HEIM?
PARECEU QUE IA ROLAR UM CLIMA...


TUC!
TUC!
TUMP!
AMIGA...
MINHA... AMIGA...

ELA FAZIA TUDO PARA ME AJUDAR... ME ALEGRAR...
E EU A DEIXEI MORRER!
TROQUEI A VIDA DELA POR UM RUBI!
UM MALDITO RUBI!

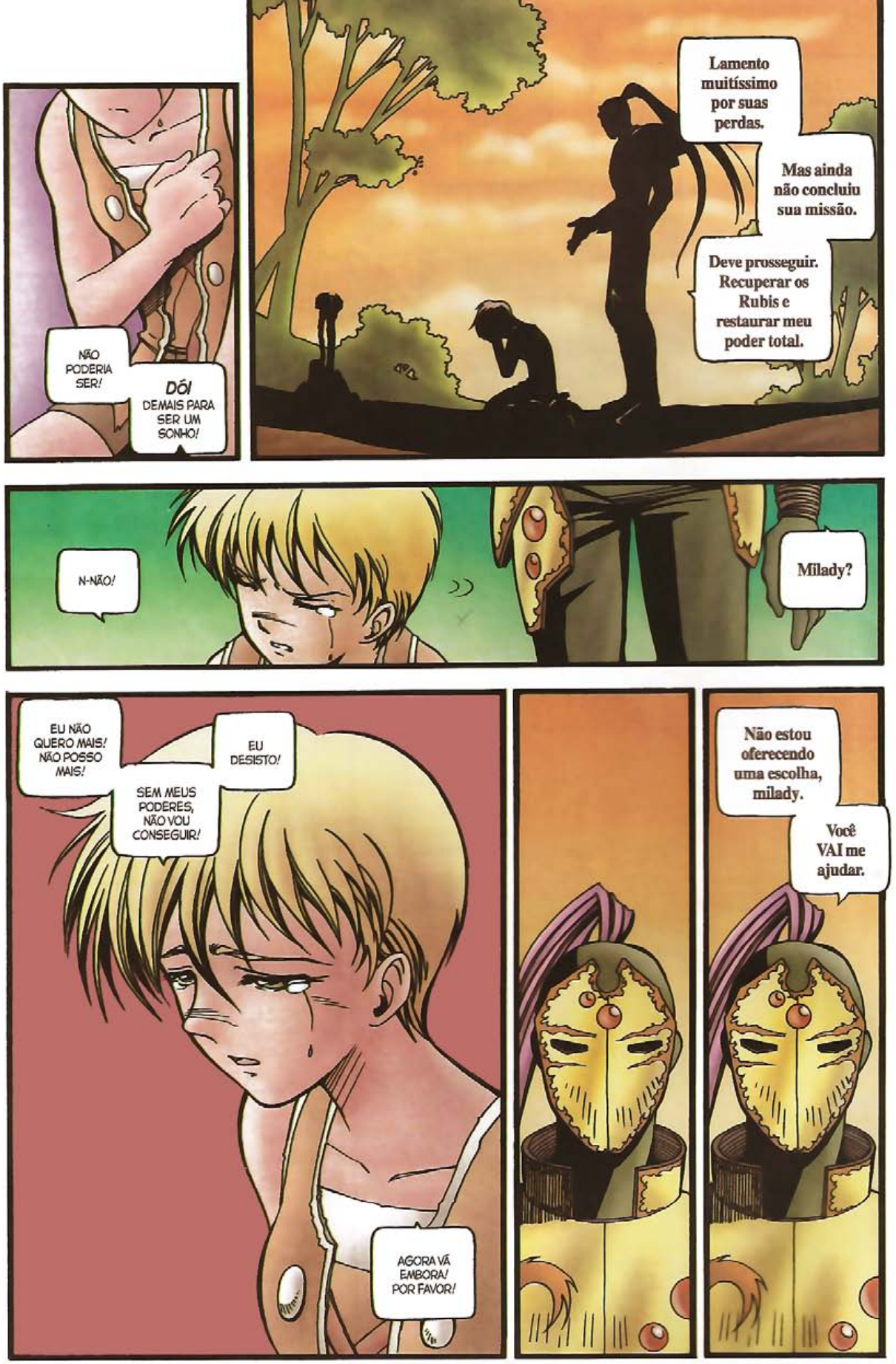
ALLIHANNA ME ABANDONOU POR ISSO!
TRAÍ MEUS VOTOS! NÃO SOU MAIS UMA DRUIDA!
PERDI MINHA DEUSA... MEU PODER... MINHA AMIGA...
PERDI TUDO!

Às vezes fazemos grandes sacrifícios para vencer o mal.
Mas não é verdade que perdeu tudo, milady.

Ainda tem a mim.
Ainda tem sua missão.

VOCÊ?
MAS ISTO NÃO É UM SONHO!
VOCÊ É REAL DESTA VEZ?

Receio que não. Sou apenas algo de sua mente.
Se eu fosse real, teria salvo sua amiga.
Mas como pode estar certa de que não é um sonho, milady?

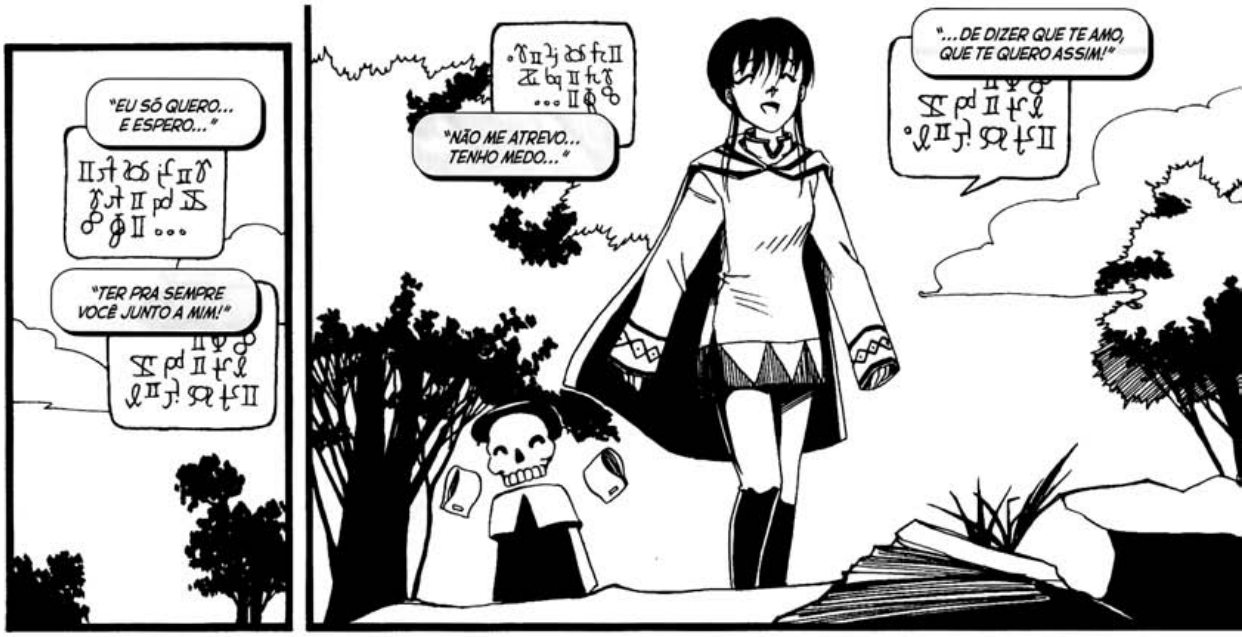

Lamento muitíssimo por suas perdas.
Mas ainda não concluiu sua missão.
Deve prosseguir. Recuperar os Rubis e restaurar meu poder total.
NÃO PODERIA SER!
DÓI DEMAIS PARA SER UM SONHO!
N-NÃO!
Milady?
EU NÃO QUERO MAIS! NÃO POSSO MAIS!
EU DESISTO!
SEM MEUS PODERES, NÃO VOU CONSEGUIR!
AGORA VÁ EMBORA! POR FAVOR!
Não estou oferecendo uma escolha, milady.
Você VAI me ajudar.

SANDRO?
VOCÊ TÁ LEGAL? ACORDA, SANDRO!
L-LISANDRA? VOCÊ VOLTOU?
QUE BOM! TENHO MAIS RUBIS PARA VOCÊ!
MAS POR QUE VOCÊ PRECISA DELES, MESMO?
QUE LISANDRA NADA, SEU BURRO!
HÃ? ANNE?!
QUEM VOCÊ ESPERAVA? O MACACO CAOLHO?
DE PÉ! A GENTE TEM PROBLEMAS!
HÃ... NÃO ERA UM PROBLEMA VERDE E BAIXINHO?
VUP!
TCHAK!
ANTES FOSSE SÓ ISSO!
SÃO QUATRO PROBLEMAS VERDES E GRANDÕES!
YIKES!
ELES SÃO TROLLS, CARINHA!
O TIPO DE COISA QUE ENCONTRA VOCÊ QUANDO EXPLORA TÚNEIS ANTIGOS!
AGORA QUE TAL UMA FORCINHA?
:-HUNC:

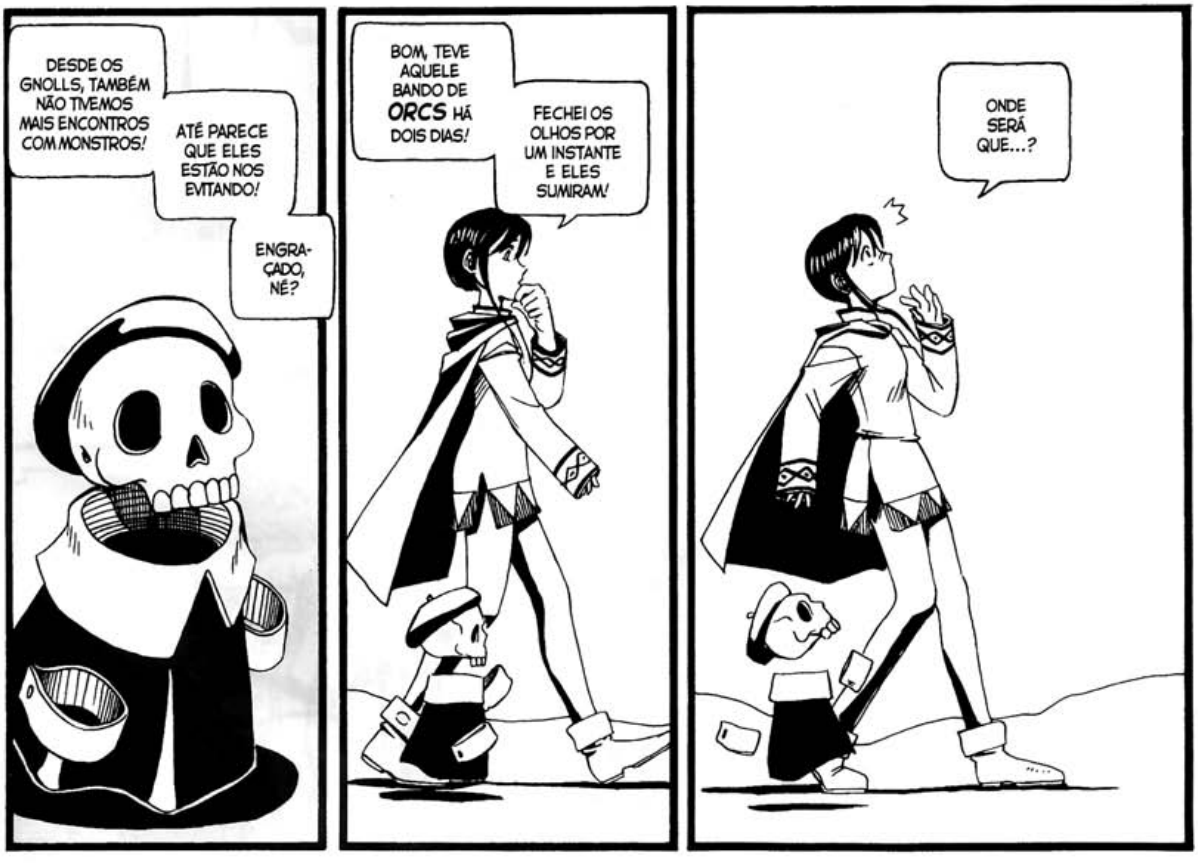
DEIXA COMIGO!
HEH! FAZIA TEMPO QUE EU NÃO USAVA O VELHO KAILASH!
VUP!
SHRAAK!
AAAAAHHHHH!
ANNE?!
SANDRO, SEU BURRO!
DEIXOU UM DELES PASSAR!
SAI PRA LÁ, SUA COISA VERDE!
FICA LONGE DE MIM!

FALEI PRA FICAR LONGE!
FLOOOM!
CRRRRRAAAAAAAKL...
!
ANNE! ANNE!
TUDO BEM COM VOCÊ?
CLARO QUE ESTÁ TUDO BEM!
SEI ME VIRAR MUITO BEM SOZINHA, TÁ?
HO HO HO
VIU SÓ COMO EU TINHA RAZÃO?
NÃO SE PODE CONFIAR EM NINGUÉM!
QUANDO VOCÊ DEPENDE DOS OUTROS, VOCÊ SE FERRA!
PRECISA SE VIRAR SOZINHO!
:-)HUNC-:
APRENDI ISSO MUITO MAIS CEDO QUE VOCÊ, MINAZINHA!
UMAS DUAS SEMANAS DEPOIS DE SAIR DO OVO!

MAS ONDE FOI QUE PARAMOS MESMO?
AH, SIM... LEMBREI...
CADÊ MINHA FILHOTA, SEU MERDA?
VOCÊ ESTÁ FALANDO DA LISANDRA, CERTO?
FAZ SEMANAS QUE NÃO A VEJO! DESDE O NAVIO PIRATA!
NÃO SEI ONDE ELA ESTÁ! JURO!
NAVIO PIRATA?
:HUNC:
TUDO A VER! A GENTE ESTAVA NO MAR QUANDO ARSENAL ME SOCOU PARA LONGE!
MAS POR QUE VOCÊ TAMBÉM ESTÁ ATRÁS DOS RUBIS QUE ELA QUER?
BOM... EU QUERIA... PUXA... SEI LÁ...
SABE COMO É, SOU FILHO DE GALTRAN!
PRECISO PROVAR MEU TALENTO COMO LADRÃO!
:HUNC:
SE QUER SABER, PRECISA MESMO!
EEEI! QUE PAPO É...?
HÃ... GENTE...
EU NÃO QUERIA INTERROMPER OUTRA VEZ, MAS...
...ADIVINHA QUEM VOLTOU?
GRRRAAAAAAAARRR


"EU SÓ QUERO... E ESPERO..."
"TER PRA SEMPRE VOCÊ JUNTO A MIM!"
"NÃO ME ATREVO... TENHO MEDO..."
"... DE DIZER QUE TE AMO, QUE TE QUERO ASSIM!"

FICO MUITO FELIZ QUE VOCÊ ESTEJA AQUI, TARSO!
A VIAGEM PARA VALKARIA PARECE ATÉ MAIS FÁCIL!
CADA VEZ QUE ACORDAMOS, TENHO A IMPRESSÃO DE QUE ESTAMOS MUITO MAIS PERTO!
É COMO QUANDO EU VIAJAVA COM PAPAI!

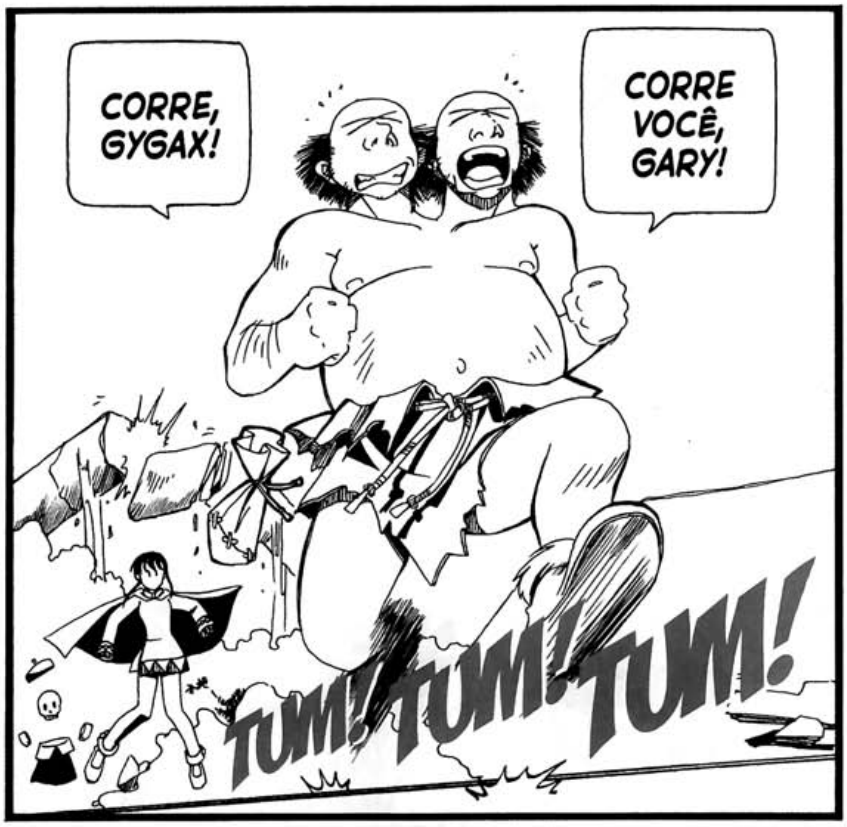

DESDE OS GNOLLS, TAMBÉM NÃO TIVEMOS MAIS ENCONTROS COM MONSTROS!
ATÉ PARECE QUE ELES ESTÃO NOS EVITANDO!
ENGRAÇADO, NÉ?
BOM, TEVE AQUELE BANDO DE ORCS HÁ DOIS DIAS!
FECHEI OS OLHOS POR UM INSTANTE E ELES SUMIRAM!
ONDE SERÁ QUE...?

ZZZZZZ
EI, GARY! ACORDA!
ELA CHEGOU!
AIAI!
ACORDA, IMBECIL!
CHEGOU A MENINA QUE OUVIMOS FALAR!

SERÁ QUE É ESSA MESMA, GYGAX?
AH! TÔ VENDO!
E DAÍ? TANTO FAZ!
MENINAS TÊM O MESMO SABOR!
N-NÃO! VOCÊ ESTÁ... ESTÃO ENGANADOS!
NÃO TENHO ENCONTRO MARCADO COM GIGANTE NENHUM!
DEVEM ESTAR ME CONFUNDINDO COM...
VOCÊ NÃO DETESTA COMIDA QUE FALA DEMAIS?
AMASSA LOGO A CABEÇA DELA!
AAAH!
HÃ?

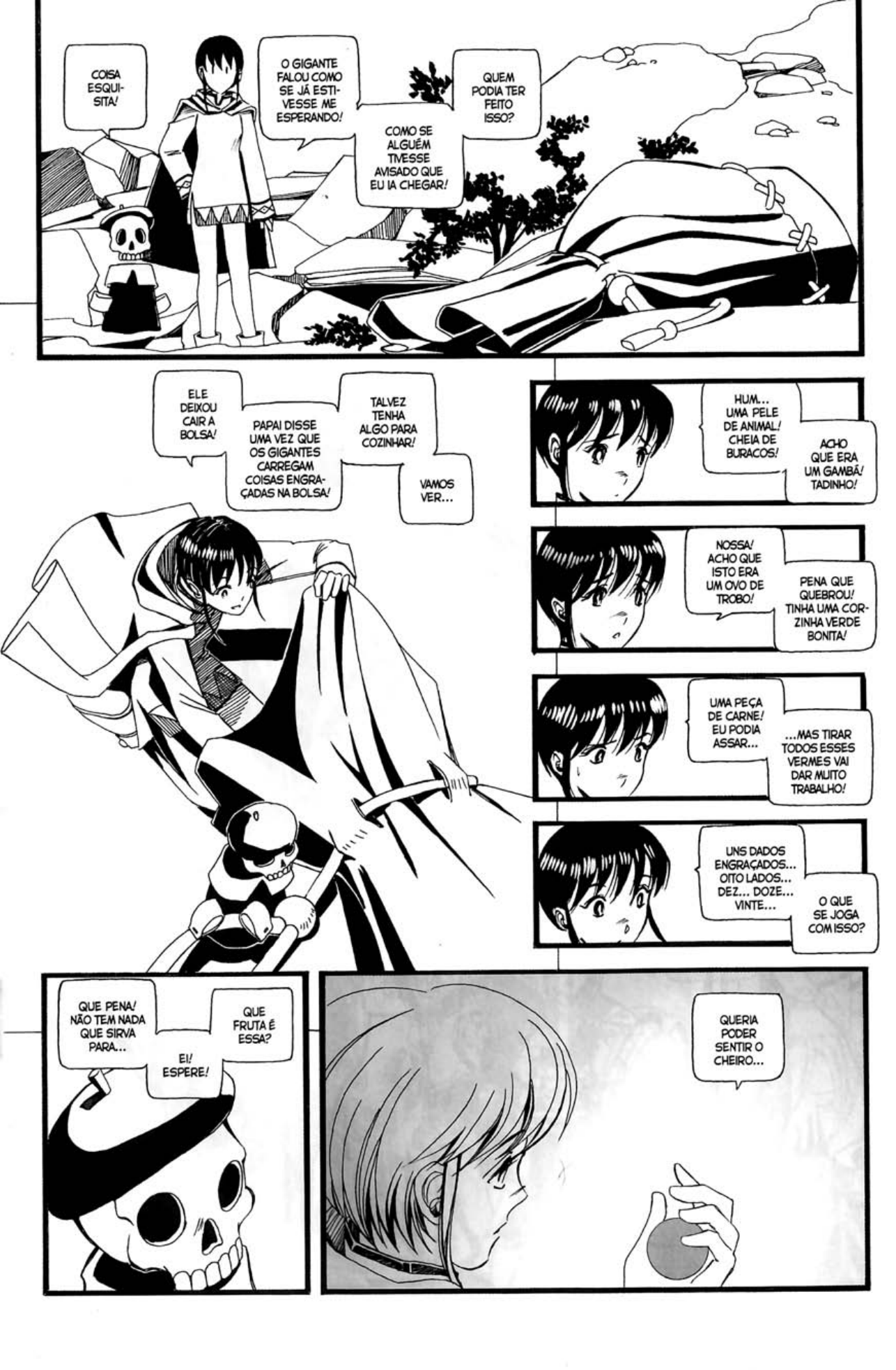
GYGAX... VOCÊ TÁ VENDO AQUILO?
GARY... PARECE COM...
COM...

COM...


CORRE, GYGAX!
CORRE VOCÊ, GARY!
TUM! TUM! TUM!

TUM! TUM! TUM! TUM! TUM!

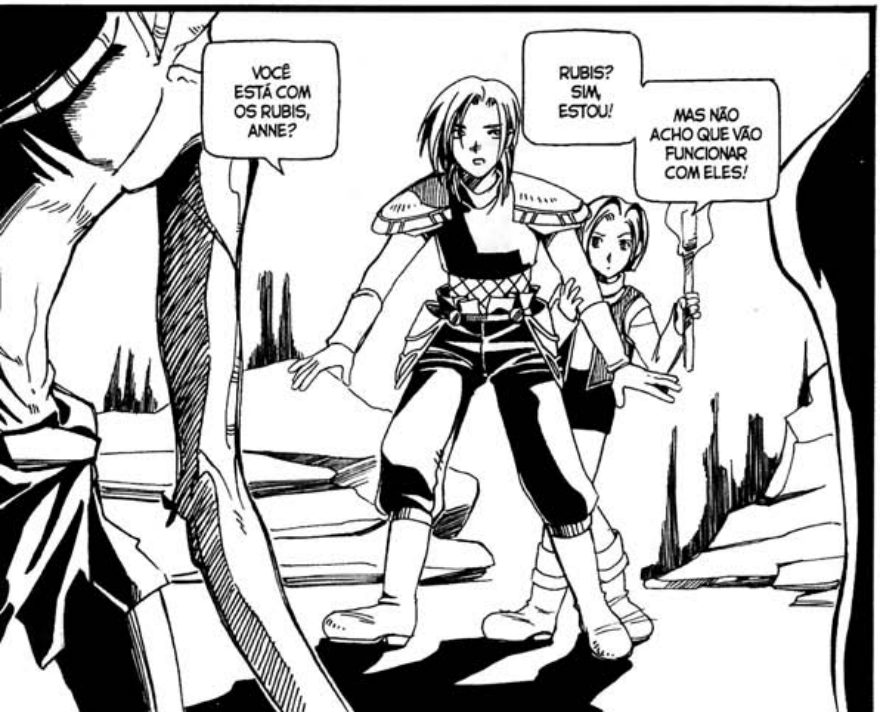
TARSO...
...TEM ALGUMA COISA SOBRE VOCÊ QUE EU...
...DEVA SABER?


COISA ESQUISITA!
O GIGANTE FALOU COMO SE JÁ ESTIVESSE ME ESPERANDO!
QUEM PODIA TER FEITO ISSO?
COMO SE ALGUÉM TIVESSE AVISADO QUE EU IA CHEGAR!
ELE DEIXOU CAIR A BOLSA!
PAPAI DISSE UMA VEZ QUE OS GIGANTES CARREGAM COISAS ENGRAÇADAS NA BOLSA!
TALVEZ TENHA ALGO PARA COZINHAR!
VAMOS VER...
HUM... UMA PELE DE ANIMAL! CHEIA DE BURACOS!
ACHO QUE ERA UM GAMBÁ! TADINHO!
NOSSA! ACHO QUE ISTO ERA UM OVO DE TROBO!
PENA QUE QUEBROU! TINHA UMA CORZINHA VERDE BONITA!
UMA PEÇA DE CARNE! EU PODIA ASSAR...
...MAS TIRAR TODOS ESSES VERMES VAI DAR MUITO TRABALHO!
UNS DADOS ENGRAÇADOS... OITO LADOS... DEZ... DOZE... VINTE...
O QUE SE JOGA COM ISSO?
QUE PENA! NÃO TEM NADA QUE SIRVA PARA...
QUE FRUTA É ESSA?
EI! ESPERE!
QUERIA PODER SENTIR O CHEIRO...

TCHAK!

AH, MERDA!
:-HUNC-
MERDA! MERDA! MERDA!
AGORA FEDEU TUDO!
FEDEU MESMO!

EU TINHA ESQUECIDO! OS TROLLS TÊM ESSE MAU HÁBITO...
...DE REGENERAR!
VOCÊ CORTA EM MIL PEDACINHOS, E ELE CRESCE DE NOVO!


VOCÊ ESTÁ COM OS RUBIS, ANNE?
RUBIS? SIM, ESTOU!
MAS NÃO ACHO QUE VÃO FUNCIONAR COM ELES!

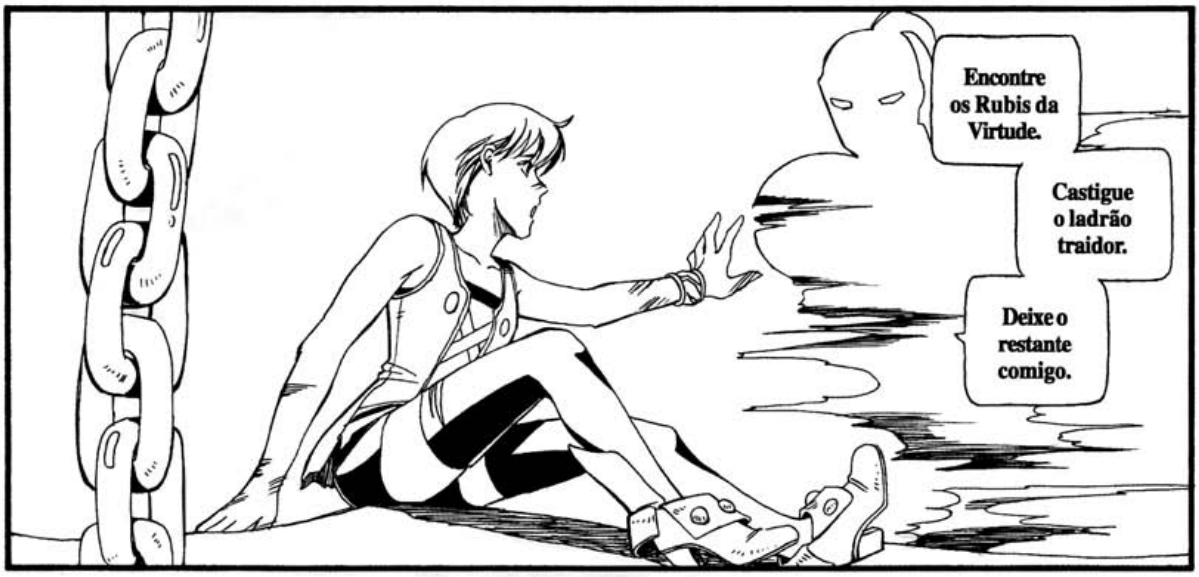
NÃO É ISSO!
FUJA! LEVE OS RUBIS COM VOCÊ!
QUÊ?!
TÁ PASSANDO MAL, É?

EU DISTRAIO OS TROLLS ENQUANTO VOCÊ FOGE!
OS RUBIS SÃO IMPORTANTES! LISANDRA PRECISA DELES!
CLIC!
CLIC!
ALÉM DISSO, NÃO VOU DEIXAR NADA ACONTECER COM VOCÊ!
MESMO QUE NÃO CONFIE EM MIM!
HERÓIS FAZEM ESSE TIPO DE COISA!
PAPAI FAZIA ESSE TIPO DE COISA!
YUM!
CLOP!
CLOP!
E ELE SEMPRE DIZ...
...O MAIOR TALENTO DE UM LADRÃO...
...É EVITAR SER VISTO!
VAI!
AGORA, ANNE!
TAP!
PUXA, SANDRO!
VOCÊ... VOCÊ É...

VOCÊ É BURRO!
BLOM!
?
BURRO! BURRO! BURRO!
SERÁ QUE VOCÊ NEM SABE CONTAR?
QUANDO OS TROLLS VIERAM, TINHA QUATRO DELES!
AGORA SÓ TEM TRÊS!
UM DELES NÃO VOLTOU A ATACAR!
FOI AQUELE QUE EU MATEI COM A TOCHA!
NÃO REGENEROU COMO OS OUTROS!
AINDA TÁ QUEIMANDO!
OS TROLLS NÃO REGENERAM DANO POR FOGO!
GRRRAAAAAAARRRR
FLOOOM!
FLOOOM!

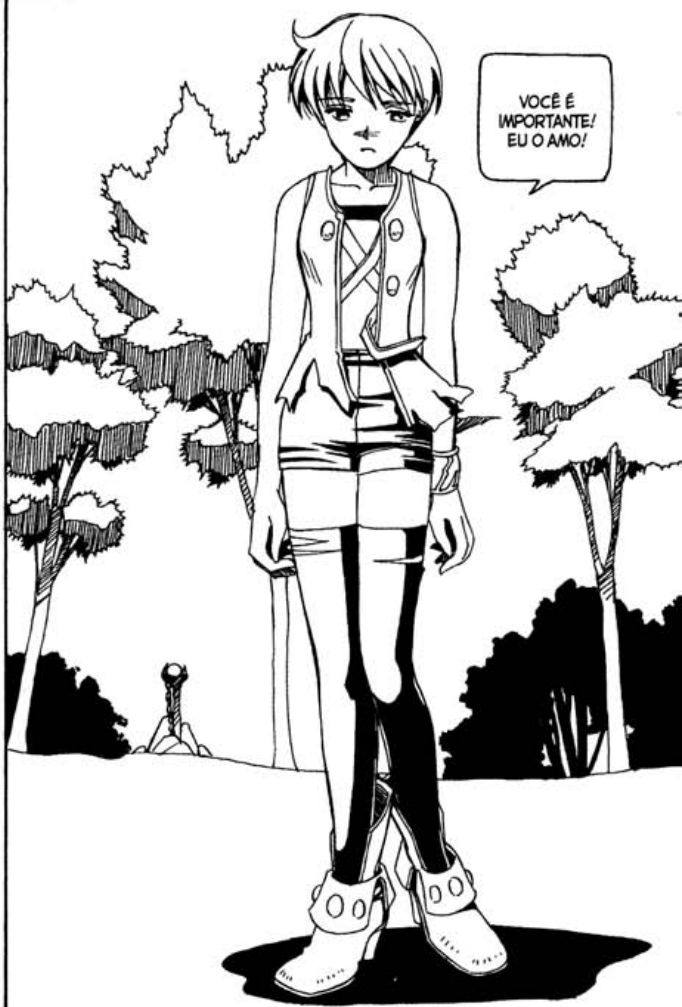
MANDOU BEM, MINAZINHA!
:-)HUNC:-
PASSA A TOCHA PRA CÁ!
BELEZA!
ISSO CUIDA DO ÚLTIMO!
CRRRRRAAA
ESSA VALEU!
ATÉ QUE VOCÊS BRIGAM BEM PARA DOIS MOLEQUES!
AH, TÁ! OLHA SÓ QUEM FALA!
FILHOTE DE BAGR-MMFT...
(CALABOCA PELAMORDOS DEUSES!)
VERDADE! VOCÊS TO-DOS LUTAM BEM!
PASSARAM EM NOSSO PEQUENO TESTE!
EU DIRIA QUE ESTÃO PRONTOS PARA UMA MISSÃO!

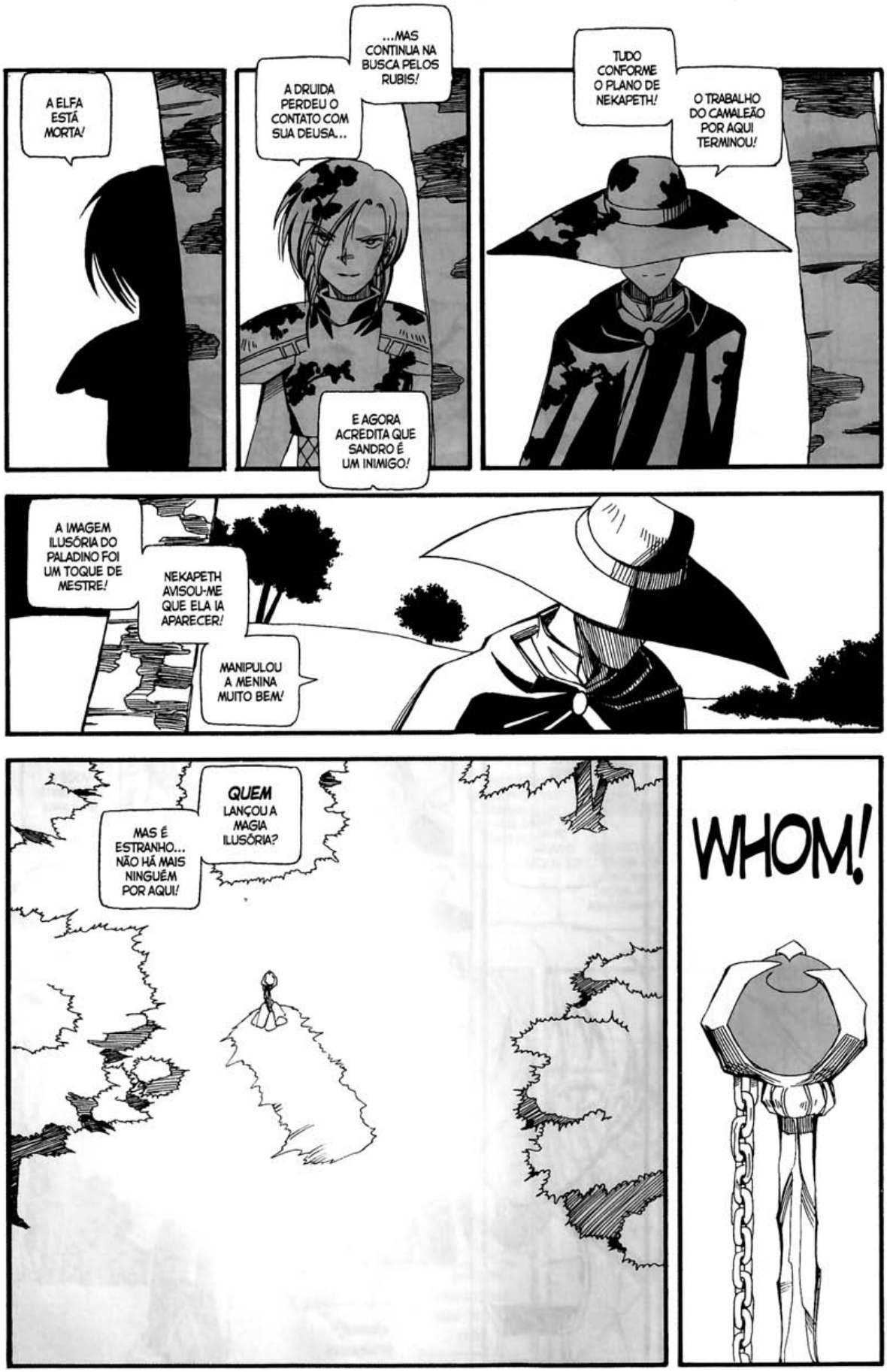
POR FAVOR, PALADINO!
NÃO POSSO CONTINUAR!
TUDO ISSO NÃO PODE ESTAR CERTO!
NO INÍCIO EU ACREDITAVA ESTAR FAZENDO ALGO BOM!
SALVANDO UM HERÓI! CUMPRINDO UMA MISSÃO SAGRADA!
MAS ESTOU FAZENDO COISAS HORRÍVEIS PARA ATINGIR ESSE OBJETIVO!
COISAS TÃO HORRÍVEIS QUE FIZERAM MINHA DEUSA ME ABANDONAR!
Entendo que esteja perturbada.
É terrível quando os deuses nos dão as costas.
Mas peço que não desista de mim ainda, milady.
Pois não está em meu poder apenas destruir aquilo que é mau...
...mas também curar aquilo que é bom.
Quando recuperar meu poder completo...
...poderei ressuscitar sua amiga elfa.
VOCÊ...?
VOCÊ PODE...?


Encontre os Rubis da Virtude.
Castigue o ladrão traidor.
Deixe o restante comigo.

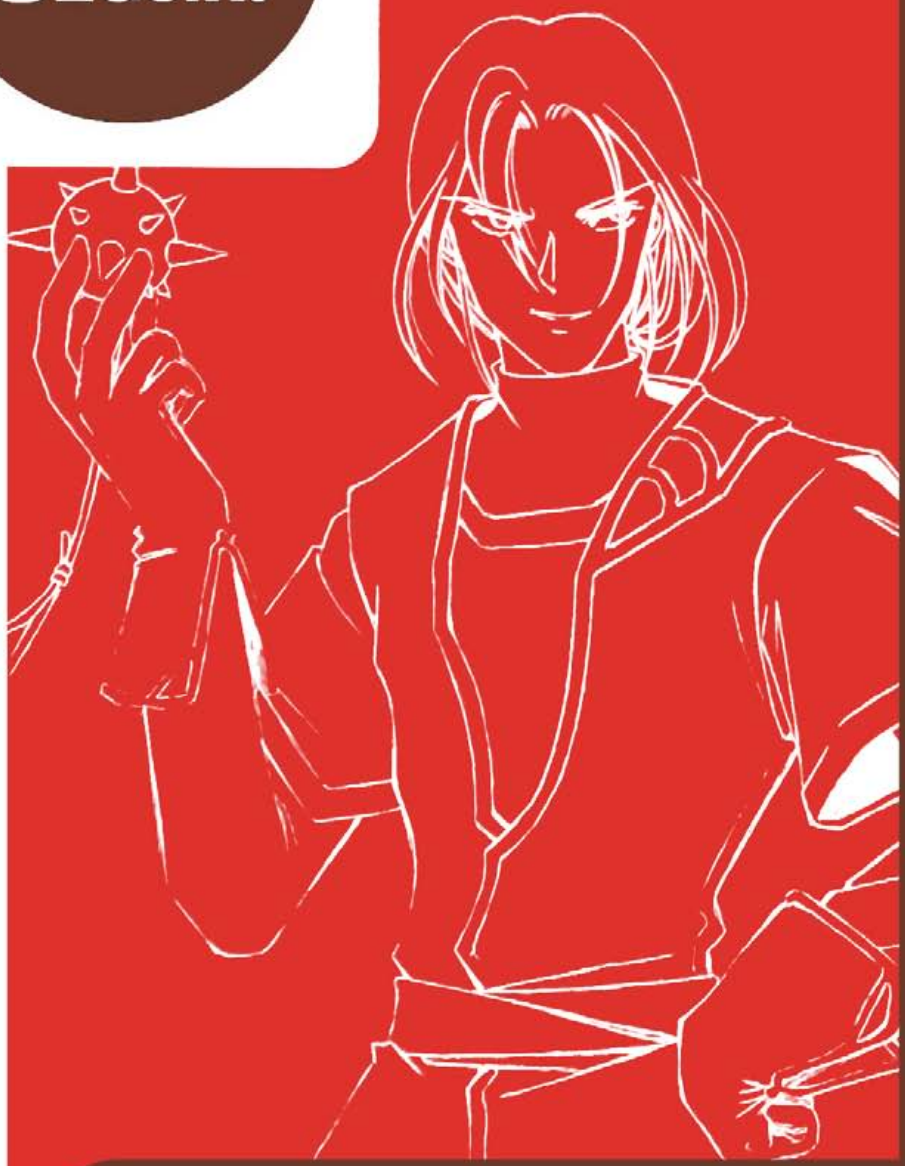
NÃO VOU CONSEGUIR SOZINHA!
PRECISO SEGUIR VIAGEM! ACHAR TORK EM VALKARIA!
FAZER SANDRO PAGAR PELO QUE FEZ!

PERDÃO, PALADINO!
EU NÃO DEVIA DUVIDAR DE VOCÊ!


VOCÊ É IMPORTANTE! EU O AMO!


A ELFA ESTÁ MORTA!
A DRUIDA PERDEU O CONTATO COM SUA DEUSA...
...MAS CONTINUA NA BUSCA PELOS RUBIS!
E AGORA ACREDITA QUE SANDRO É UM INIMIGO!
TUDO CONFORME O PLANO DE NEKAPETH!
O TRABALHO DO CAMALEÃO POR AQUI TERMINOU!
A IMAGEM ILUSÓRIA DO PALADINO FOI UM TOQUE DE MESTRE!
NEKAPETH AVISOU-ME QUE ELA IA APARECER!
MANIPULOU A MENINA MUITO BEM!
MAS É ESTRANHO... NÃO HÁ MAIS NINGUÉM POR AQUI!
QUEM LANÇOU A MAGIA ILUSÓRIA?
WHOM!

A Seguir:



O Mais Procurado

Mensagens Sagradas

HOLY AVENGER · Caixa Postal 19113 · CEP 04505-970 · SP/SP · e-mail dragaobrasil@uol.com.br

Saudações da Mãe Natureza a todos vocês, queridos leitores de HOLY AVENGER. Eu, Odara, xamã dos centauros da floresta, agradeço a vocês por continuarem nos acompanhando, apesar das dificuldades e amarguras que surgem em nosso caminho. Mas a vida — e a aventura — continuam.

Portaria de Protesto

Nós, da Associação Viva os Dotes da Niele, não podemos aceitar que ela morra por eventuais espadadas, machadadas, raios de enguias loucas e etc. Portanto, viemos perante esta nobre centaura para que atenda nossas reivindicações:

1) Que suas magias de cura possam salvar Niele.
2) Que a "comissão de frente" da Niele não seja prejudicada e nem usada pelo boiola do Camaleão.
3) Que Niele nem pense em adotar roupas novas, como Lisandra fez.
4) Que a única coisa a ser tirada de Niele sejam as fitinhas, e só as fitinhas. Nem a vida, nem o silicone.
5) Que Lisandra capriche em caso de beijá-la novamente ou, em caso de revolta popular, que um de nossos associados substitua tão nobre druida na tarefa.

Queremos a Niele de volta! BUAA!!!

Rafael de Paula Cardoso, Piracicaba/SP

peitosanominos@bol.com.br

Vocês dizem muitas palavras e coisas que não compreendo, amigos. Mas percebo que, como tantos outros, estão revoltados com a morte da elfa mais querida de Arton. Acreditem, também sinto sua falta. Juro a vocês, eu a ajudaria se pudesse. Ela salvou minha vida. Eu trocaria alegremente minha vida pela dela, se isso pudesse trazê-la de volta.

Acho que nada podemos fazer sobre isso, além de esperar que os deuses tenham piedade de nossa amiga...

Bonde Andando

Boa noite, Odara. Sou Kaw e, em vez de me enrolar com todas aquelas melações (que eu não tenho paciência para armar), vou ser rápido e direto: tenho apenas a HA #19, ou "Traição", mas logo simpatizei com a revista. Meus amigos me contavam sobre as aventuras há algum tempo. Eu gostaria muito de elogiar vocês, pois não acreditava que existisse algo de tanto sucesso aqui no Brasil. (Até parece revista de Primeiro Mundo!)
1) Não entendi direito, mas Niele morreu?! Como pode? Existe alguma possibilidade de ela voltar para HA?
2) Sandro sabe que o pai dele está vivo?

3) Por que o Camaleão odeia elfos, se a mãe dele era uma elfa?
4) De quantos em quantos dias a revista sai nas bancas?

Kaw, e-mail

É fascinante descobrir quantos leitores começam a acompanhar a saga de HOLY AVENGER só agora, tanto tempo depois que ela foi iniciada. Igualmente fascinante é presenciar quando vocês descobrem que o Brasil pode produzir uma série em quadrinhos tão interessante e bem sucedida quanto as HQs de outros países.

1) Lamento repetir, mas Niele está mesmo morta. Estou fazendo orações a Allihanna para que ela retorne, mas temo que não seja o bastante...

2) Acredito que sim.

3) Não, não. A mãe de Lucas Moldvay era humana, e parece ter sido violentada por um elfo. Eis porque o Camaleão os odeia.

4) HOLY AVENGER chega às bancas todos os meses.

O Dever do Xamã

Olá, cara Odara. Sou Andramus, um centauro e clérigo de Allihanna como você. Compartilho do mesmo sonho de paz entre centauros e kobolds. Minha situação é parecida com a sua: tive minha aldeia atacada por orcs que mataram meu pai, forçando-me a ser o novo líder.

Embora eu lute apenas quando necessário, gostaria de ficar ao seu lado para protegê-la. Mesmo que você não necessite de minha ajuda.

Andramus, o Centauro Guerreiro, e-mail

Lamento por essa triste coincidência que temos em comum, irmão Andramus. Somos mesmo parecidos: forçados a aceitar grandes responsabilidades pela perda prematura de nossos pais.

Fico muitíssimo grata por sua gentil oferta. Mas, se você é também um xamã de Allihanna, então tem o dever de proteger sua própria aldeia em primeiro lugar — como eu tenho o dever de proteger a minha. Não somos livres para viajar pelo mundo e participar de aventuras, como outros heróis fazem. Este é nosso fardo, e também nossa honra.

Dado Selvagem

Olá! Meu nome é Mayara e tenho 15 anos. Comecei a gostar de HOLY AVENGER por causa do meu namorado. Que lindo! Claro que agora eu larguei ele por causa do Sandrinho, o ladrão mais tchuthuquinho de Arton...

Deixando de lado meus casos amorosos, quero perguntar uma coisa séria: QUANDO VEM A PRÓXIMA PARTE DE DADO SELVAGEM?! Um super beijo!

Mayara, e-mail

Acredito que isso explica aquele e-mail misterioso que recebemos outro dia, e que dizia: "Olá, eu sou o ex-namorado da Mayara e odeio vocês!"

Estamos tão ansiosos quanto você para ver o que acontece na próxima parte da HQ on-line DADO SELVAGEM. Confira em **www.holyavenger.com.br**

Questão Intrigante

Olá, minha querida Odara. Aqui quem fala é Lothar o Grande, seu humilde servo. Saiba que admiro muito sua beleza, mais não vou ficar elogiando muito — ou seja outros admiradores ficarão com ciúmes e virão atrás de mim. Bem, vamos ao que interessa:
1) Você vai voltar a aparecer na HA?
2) Qual é o número total de edições da revista?
3) Quer casar comigo?
4) Qual a maneira de se matar o Paladino? Seria se os deuses criassem um O Antipaladino?! Mas como, se agora existem três deuses a menos? E se isso estiver correto, então nem os deuses podem matar o Paladino!!!

Lothar o Grande, e-mail

Ana "Pauladina" dos Santos, Diadema/SP

1) Meu retorno ocorreu nas últimas páginas de HA #20, quando senti em meu coração a morte de Niele e o abandono de Lisandra por Allihanna. Se bem que, para experimentar algo tão horrível, eu preferia jamais ter retornado...

2) Estimamos que a história se encerra em HA #40.

3) Sinto muito. Eu não poderia. Minha devoção por Allihanna não permite isso. Mas sou grata pelo convite.

4) Na verdade, você acaba de levantar uma questão que será muito importante para a conclusão da história. Mas não é nada que eu possa revelar tão cedo sem estragar a surpresa...

May, e-mail

LINHA DO TEM

Os fatos mais importantes no mundo de HOLY AVENGER

7 bilhões de anos atrás: o Nada e o Vazio se unem para gerar Arton e os vinte deuses maiores que formariam o Panteão.

7-5 bilhões de anos atrás: Azgher e Tenebra, Deuses do Sol e da Noite, lutam entre si durante dois bilhões de anos; a luta termina empatada, e Arton recebe doze horas de luz e doze horas de escuridão.

1 bilhão de anos atrás: uma lágrima de Lena, a Deusa da Cura, preenche os oceanos de Arton com vida. O Grande Oceano molda essa vida em infinitas criaturas, incluindo os elfos-do-mar.

700 milhões de anos atrás: moldados pela mão de Allihanna, a Deusa da Natureza, os seres vivos se arrastam para a terra firme.

260 milhões de anos atrás: começa o Reinado de Megalokk, Deus dos Monstros; monstros, dragões e dinossauros dominam Arton, sufocando a proliferação de outras formas de vida.

65 milhões de anos atrás: os demais deuses unem-se contra Megalokk, fulminando grande parte de seus monstros.

57 milhões de anos atrás: nascidos de Glórienn, surgem os elfos terrestres em uma região distante e hoje desconhecida.

22 milhões de anos atrás: Wynna cria o povo-fada de Pondsmania.

890 mil anos atrás: os Deuses Khalmyr e Tenebra se apaixonam. De sua união nascem os primeiros anões.

230 mil anos atrás: Ragnar, na época ainda um deus menor, cria os primeiros goblinóides.

180 mil anos atrás: Hyninn, na época um deus menor, cria os primeiros halflings.

160 mil anos atrás: Valkaria cria a raça humana, destinada a desbravar Arton e desvendar os mistérios dos próprios deuses.

145 mil anos atrás: surgem os antropossauros em Galrasia.

90 mil anos atrás: Tauron, um aspecto da Divina Serpente, cria os minotauros.

0: a frota élfica chega a Arton-sul e começa a construir a cidade de Lenórienn.

100: Tanna-Toh oferece aos seres humanos o dom da escrita, marcando o início da civilização humana.

254: Hydora, o Dragão-Rei Azul, toma a donzela élfica Hana como esposa e ambos dão origem aos elfos-do-céu.

632: ocorre a Revolta dos Três Deuses: Tilliann, Valkaria e o Terceiro tentam tomar o controle do Panteão.

633: os deuses revoltosos são punidos e os Rubis da Virtude são criados. Hyninn e Ragnar ascendem ao posto de divindades maiores. Valkaria conserva seu posto, mas é transformada em estátua.

700: Sszzaas, Deus da Traição, inicia seu grande plano e começa a roubar os Rubis.

830: fundação de Tamu-ra, o Império de Jade.

950: ocorre a Grande Batalha no continente de Lamnor. Os derrotados são exilados para o norte.

1000: começa o conflito entre hobgoblins e elfos, que ficaria conhecido como a Infinita Guerra.

1007: Sszzaas consegue reunir todos os Rubis, mas é descoberto e supostamente destruído por Khalmyr. Começa a grande caçada aos clérigos de Sszzaas.

1020: os exilados de Lamnor encontram a estátua de Valkaria e fundam a seus pés a capital do Reinado. Essa data, que coincide com o início da primavera, fica marcada como o Dia do Reencontro, o mais importante feriado de Arton.

1026: fndação do vilarejo de Triunphus.

1088: chega a Arton Talude, o Mestre Máximo da Magia.

1095: fundação da Grande Academia Arcana, em um semiplano oferecido a Talude por gênios de outros planos.

1107: a ordem de Sszzaas é totalmente extinta. Os Rubis da Virtude continuam perdidos.

1113: fundação de Malpetrim.

1177: o mago Vectorius desiste de ser aventureiro e se aposenta.

1140: primeiro ataque do Moóck à Triunphus, devastando o vilarejo e matando sua população. O sumo-sacerdote de Thyatis oferece sua vida ao deus em troca da ressurreição do povo da cidade. Assim é concedida a benção-maldição de Triunphus.

1152: Talude e Vectorius se encontram em Malpetrim. Desafiado, Vectorius começa a planejar a construção de sua cidade voadora.

1254: nascimento de Tallen Kholdenn Devendeer, atual sumo-sacerdote de Khalmyr.

1275: Tallen deixa sua vila natal e parte para se tornar um aventureiro.

1279: fundação de Vectora, o Mercado nas Nuvens.

IPO DE ARTON

1290: fundação da Ordem dos Cavaleiros de Khalmyr e da Ordem dos Cavaleiros da Luz, as duas mais importantes ordens de cavaleiros de Arton.

1292: inicia-se a construção do palácio de Valkaria, sob o reinado de Philydio, o Tranqüilo.

1305: morre Arthur Donovan II, fundador da Ordem dos Cavaleiros da Luz.

1306: nasce Niele, em Lenórienn.

1312: ocorre a saga do Disco dos Três em Malpetrim.

1342: Lorde Niebling, o gnomo, chega a Valkaria.

1343: nasce Thormy, futuro rei de Deheon.

1345: a meio-elfa Loriane nasce, é abandonada nas proximidades de Khalifor e "criada" por humanos.

1350: concluído o Palácio Real de Valkaria.

1358: o Príncipe Thormy sai pelo mundo em busca de aventuras.

1359: morre Philydio, o Tranqüilo.

1364: o mais recente eclipse total do sol. Nasce Thwor Ironfist, o general bugbear. Thormy retorna com um grupo de aventureiros e assume o trono de Deheon. Por decreto do rei, seus colegas aventureiros formam o primeiro Protetorado do Reino.

1370: nasce Vladislav Tpish, futuro necromante. Ruud inaugura a Estalagem do Macaco Caolho. Nasce Arkam, futuro líder do Protetorado do Reino.

1371: Tilliann, o mendigo louco, é visto chorando copiosamente aos pés da estátua de Valkaria e passa a viver na cidade.

1375: nasce Logan Devendeer, futuro paladino de Khalmyr. Inicia-se a reclusão de Tallen.

1379: nasce Hit, clériga de Nimb.

1380: o Rei Thormy se casa com Rhavana, uma rainha amazona.

1381: nascem Lisandra e Sandro Galtran.

1382: nasce a Princesa Rhana.

1384: primeira aparição de Mestre Arsenal em nosso mundo. O rapto da princesa élfica Tanya leva à formação da Aliança Negra entre bugbears e hobgoblins. Niele é expulsa de Lenórienn, acusada de colaborar com o rapto. Razlen Greenleaf, atual sumo-sacerdote de Allihanna, se afasta de Lenórienn voluntariamente. Nasce Petra Tpish.

1385: cai a nação élfica de Lenórienn, encerrando a Infinita Guerra.

1386: nasce Anne. Razlen Greenleaf se isola na Floresta dos Espinheiros, que passa a ser chamada apenas de Greenleaf.

1388: Arkam recebe o artefato que lhe daria a alcunha: Arkam Braço Metálico.

1389: o halfling Boghan e o elfo Thalin livram da morte um bebê nas proximidades de Khalifor. Arkam ingressa no Protetorado.

1390: Tork, o troglodita anão, nasce e é expulso de sua tribo. Thwor Ironfist detém sua marcha antes de chegar a Khalifor. Ocorre a primeira aparição da Tormenta e a destruição de Tamu-ra.

1391: Nasce Daice Commoner, em Bek'ground.

1393: o jovem Tork é aceito em uma torre de soldados humanos nas proximidades de Khalifor. Nessa ocasião ele amputa o braço-garra de Deenar, o elfo-do-mar, e com ele faz sua arma.

1394: a torre de Tork é atacada por goblinóides. Como único sobrevivente, magoado, ele procura um lugar distante para se isolar.

1395: Tork chega a Galrasia e encontra Lisandra, então com 14 anos.

1396: Loriane estréia na arena de Valkaria. O Paladino de Jallar, único paladino da deusa Toris, é morto. Durante uma missão da qual participava com colegas aventureiros, Vladislav encontra os Rubis da Virtude desaparecidos — e decide implantá-los no corpo do Paladino de Jallar; surge então o indestrutível Paladino de Arton.

1397: Tork abandona Lisandra em Galrasia e vai para Malpetrim.

1398: Arsenal tenta trazer Sszzaas de volta, mas é impedido por um grupo de aventureiros. Para evitar o casamento arranjado com Mitkov, do reino vizinho de Yuden, a Princesa Rhana foge para Triunphus. As tensões entre Deheon e Yuden aumentam. Luigi Sortudo, bardo da corte do Rei Thormy, abandona Valkaria.

1399: Logan Devender parte em missão e conhece Tellanni Dantallas, a Raposa. A Princesa Rhana morre durante um ataque do Moóck e fica presa em Triunphus. Um grupo de aventureiros é contratado para salvá-la, mas fracassa. Sandro Galtran, filho de Leon Galtran, abandona o lar para se tornar aventureiro e involuntariamente provoca o caso da mudança de nome da Taverna do Macaco Caolho.

1400: época atual. O Paladino desaparece misteriosamente. Lisandra, levada por sonhos, encontra o Paladino e leva seu corpo para Galrasia.

Um dos mais antigos monstros mitológicos e uma das maiores ameaças em mundos de RPG
CUIDADO COM OS TROLLS!

Trolls. Eles estão entre as muitas criaturas de mitos europeus que habitam a fantasia medieval. Existem em todos os tamanhos, formas e tipos — são muitas as variações de sua lenda, tanto na mitologia quanto na literatura. Mas uma única coisa todos parecem ter em comum: trolls são sempre horrendos e malignos!

De acordo com os primeiros mitos, o troll (ou trasgo, como também é conhecido na língua portuguesa) é uma criatura gigantesca e pouco inteligente que vive em cavernas e tem grande apetite por carne humana. Mais tarde surgiram lendas sobre trolls menores, de tamanho quase humano, mas igualmente perigosos.

Trolls eram populares no folclore da Escandinávia — região gelada ao norte da Europa que inclui a Noruega, Suécia, Finlândia, Islândia e Dinamarca. Vastos exércitos de trolls estavam entre os desafios enfrentados pelos antigos deuses vikings.

Ao longo dos séculos muito foi descrito sobre os hábitos destas criaturas, incluindo sua aversão a ruídos e à luz do dia. Uma lenda diz que trolls são destruídos pela luz do sol, que os transforma em pedra — como ocorre em **O Hobbit**, livro de J.R.R.Tolkien que antecede **O Senhor dos Anéis**.

Outra lenda diz que, se uma pessoa aprende o nome de um troll, terá o poder de destruí-lo. Infelizmente, o ato de descobrir o nome de um troll sempre resulta na morte da pessoa antes da morte do troll!

Trolls teriam ainda o desprezível hábito de raptar bebês e, usando disfarces ilusórios, seduzir viúvas. Claro que todas essas histórias tornaram os trolls um tanto impopulares entre as pessoas, que tudo faziam para evitá-los. Fogueiras em cruzamentos de estradas teriam supostamente o poder de afastar trolls. Por esse motivo, até hoje fazer fogueiras é parte de muitas celebrações e rituais escandinavos.

Com o avanço do Cristianismo, a lenda do troll perdeu sua força. Ele foi substituído por vários tipos de diabos e demônios, como o incubus. A humanidade nunca mais temeu os trolls — era difícil para eles competir com os demônios do inferno cristão. Mas eles não desapareceram! Como importante elemento da indústria turística escandinava, bonecos de trolls podem ser encontrados em lojas de presentes. Eles deixaram de ser assustadores e agora são pequenos, peludos e engraçadinhos, com nariz e pés imensos. Existem bonecos trolls associados à sorte e aspectos positivos da vida, da mesma forma que os gnomos. Esses bonecos são hoje muito populares entre as crianças dos Estados Unidos, quem nem imaginam o que era realmente um troll...

TUNEIS & TROLLS

Como todo monstro mitológico, trolls são muito comuns em aventuras de RPG. "Tunnels & Trolls", o título deste capítulo de HOLY AVENGER, é também o nome de um antigo jogo de RPG que alguns acreditam ser anterior ao próprio Dungeons & Dragons. Então, de certa forma, trolls têm tanta ligação com RPG quanto os próprios dragões!

Ao contrário do que normalmente acontece, os trolls do RPG não se parecem muito com as criaturas descritas nos livros de Tolkien. O típico troll de RPG é um grande monstro humanóide, medindo entre 2,70 e 3,30m de altura (mas existem versões maiores). Por sua cor verde e cabelos parecidos com musgo ou galhos, a criatura é aparentemente feita de matéria vegetal.

Um troll parece magro e fraco, sempre andando recurvado e arrastando os braços. Tem andar sem ritmo e movimentos descoordenados — uma aparência enganosa, pois na verdade a criatura é incrivelmente forte e ágil. Eles percorrem florestas, pântanos e subterrâneos em busca de caça.

Uma marca registrada do troll é seu alto poder de regeneração: suas feridas se fecham muito rapidamente. Mesmo depois de destruídos, reduzidos a pedaços, esses pedaços se reúnem e voltam a crescer. Caso os pedaços sejam afastados uns dos outros, o pedaço maior vai reconstituir a criatura inteira.

A única forma de realmente matar um troll é com fogo ou ácido, pois eles não conseguem regenerar esse tipo de dano. Aventureiros experientes, ao lutar com trolls, tentam usar ataques ou magias baseadas em fogo ou ácido. Caso esses recursos não estejam à disposição, a melhor idéia é derrotar o troll de forma normal e depois queimar seus restos para que não regenerem.

O antigo **Livro dos Monstros AD&D** descreve vários tipos de trolls, incluindo aquáticos, marinhos, gigantes, árticos, do deserto, espectrais e até trolls de duas cabeças. Já o novo **Monster Manual** do **D&D 3ª Edição** apresenta apenas o troll terrestre convencional e o scrag (troll marinho).

TROLL ARTONIANO

O mundo de Arton também tem trolls. Eles não formam culturas ou sociedades: vivem isolados em casebres rústicos, ou perambulam em pequenos bandos de caça, formados por 1d6+2 indivíduos. Não falam, nem demonstram qualquer inteligência. Não sabem usar armas: lutam com as garras e presas afiadas. Às vezes usam roupas rústicas.

No jogo **3D&T • Defensores de Tóquio 3ª Edição**, o troll tem F2, H2, R3, A1, PdF0. Em combate faz três ataques por turno com as garras (dano por Força) e mordida (Força +1d). Recupera 2 PVs por rodada.

Estes monstros existem em uma assustadora variedade:

• **Troll do Pântano:** é o tipo mais comum de troll, habitante de pântanos e charcos; ali eles constroem choupanas onde descansam e preparam comida. Seu apetite macabro os leva a capturar todo tipo de criaturas — especialmente humanos e semi-humanos, cujo sabor apreci-

am — e usá-las como ingredientes em numerosas "receitas" diabólicas...

• **Ghillanin:** uma espécie de troll subterrâneo, incapaz de viver na superfície. Vastas hordas destas criaturas cinzentas certa vez tentaram conquistar Doherimm, o reino secreto dos anões; com muito esforço os ghillanin foram vencidos, e agora os anões exercem severa vigilância sobre eles. São muito sensíveis à luz do dia, sofrendo 1 ponto de dano por turno quando tocados pelo sol.

• **Glacioll:** também conhecidos como trolls-do-gelo, são habitantes das Montanhas Uivantes e outros lugares frios. De cor azulada, não apenas são imunes a magias e ataques baseados em frio, como também absorvem sua energia — eles GANHAM os Pontos de Vida que deveriam perder, ficando maiores e mais fortes: para cada 5 PVs extras, ganham +1 em Força, Resistência e Armadura.

• **Vrakoll:** um tipo de troll aquático, encontrado nos oceanos e também no Rio dos Deuses. Podem viver e se mover normalmente embaixo d'água (como se tivessem Anfíbio) e possuem Sentidos Especiais (Radar). Levando em conta a dificuldade em atacá-los com fogo ou ácido quando estão submersos, em seu ambiente eles são praticamente invenciveis.

O MATADOR DE TROLLS

Um tipo de guerreiro comum entre os anões, este aventureiro conhece todas as variedades de trolls e as formas corretas de derrotá-las. A atuação destes heróis foi decisiva durante o Chamado às Armas, a grande guerra contra os trolls ghillanin que atacaram Doherimm — e que provocou a grande convocação de todos os anões de Arton. Mesmo hoje, com o fim da ameaça, Matadores de Trolls ainda patrulham os limites do reino.

O Matador de Trolls existe onde quer que uma comunidade seja perturbada por estas criaturas repulsivas. Para contra-atacar seu grande poder de regeneração, o matador faz ataques rápidos e massivos que provocam muito dano — sem visar pontos vitais, porque um troll não os tem. Para isso ele prefere maças, clavas, cajados e outras armas de impacto, ou até os próprios punhos.

Outra tática do Matador de Trolls é usar armas e ataques baseados em fogo e ácido — os únicos tipos de dano que um troll não consegue regenerar. Para isso ele vai dominar o manejo de armas incomuns (tochas, espadas flamejantes, frascos de ácido arremessáveis, flechas incendiárias, flechas com cartuchos de ácido...) ou, como um artista marcial, desenvolver ataques e golpes sobrenaturais baseados em fogo ou ácido. Engenheiros anões muitas vezes fabricam golens equipados com lança-chamas e jatos de ácido, justamente com essa finalidade.

O Matador de Trolls raramente tem boa aparência; por percorrer pântanos, charcos, túneis e outros lugares pestilentos onde sua presa habita, suas roupas e utensílios estarão sempre um tanto sujos. O hábito de lidar com fogo e ácido também não ajuda muito...

As técnicas do Matador são efetivas contra o troll comum do pântano, o ghillanin, o glacioll, o vrakoll e qualquer outra variedade.

KIT MATADOR DE TROLLS

Os kits de personagem são profissões que você pode escolher quando constrói seu aventureiro. Muitos kits são oferecidos no jogo **Tormenta 3E.**

O Matador de Trolls é um novo kit com regras para **Daemon** e **3D&T**, os jogos de RPG oficiais de **Tormenta**. Este é apenas um entre dezenas de outros kits que farão parte do **Guia de Aventureiros de Arton**, a ser publicado pela Daemon Editora.

3D&T

Custo: 0; **Restrições:** nenhuma; **Vantagens:** recebe um bônus de H+1 e +1d no dano total quando luta com trolls de qualquer tipo; bônus de H+2 em testes de Perícias quando envolvem trolls; **Desvantagens:** nenhuma; **Pontos de Vida:** 5

DAEMON

Custo: 2 pontos de Aprimoramento, 200 pontos de Perícia; **Restrições:** nenhuma; **Perícias:** Arco Longo 40/0, Espada Longa 40/40, Arremesso 30, Armadilhas 30, Camuflagem 20, Herbalismo 30, Furtividade 30, Rastreio 30, uma Sobrevivência 30; **Aprimoramentos:** 4 Pontos Heróicos; **Pontos de Fé:** 0; **Pontos de Magia:** 0; **Pontos Heróicos:** 4 por nível; em testes que envolvem trolls, um matador de trolls recebe +5% em todos os testes de combate e +10% em todos os outros testes a cada a cada 5 níveis. Esse bônus é uma aptidão natural, não uma perícia.

www.holyavenger.com.br

22

HOLY avenger

cassaro

awano

riamonde

vazzios

ANO 2 • Nº 22 • R$ 2,80

Imprópria para menores de 12 anos

O Elenco

Lisandra
Nascida em Galrasia (até onde ela sabe). Filha de Allihanna, a Deusa da Natureza (também até ela sabe!).

Sandro
Nascido em Valkaria. Filho de Leon Galtran, o mais procurado ladrão de Arton, e sua esposa Karin (falecida).

Tork
Nascido em algum ponto de Doherimm. Pais desconhecidos: nenhuma troglodita jamais admitiu ter botado seu ovo.

Anne
Tentamos perguntar para seu "irmãozinho" onde ela nasceu e quem são seus pais, mas quase viramos isca...

Petra
Nascida em Valkaria. Filha de Vladislav Tpish e sua esposa atualmente ausente, sobre a qual ele não fala muito.

Beluhga
Nascida em um reino gelado distante, filha de um casal de dragões brancos muito orgulhosos!

Leon
O mais procurado ladrão de Arton. Nascido em Valkaria e filho de pais humanos nem um pouco orgulhosos...

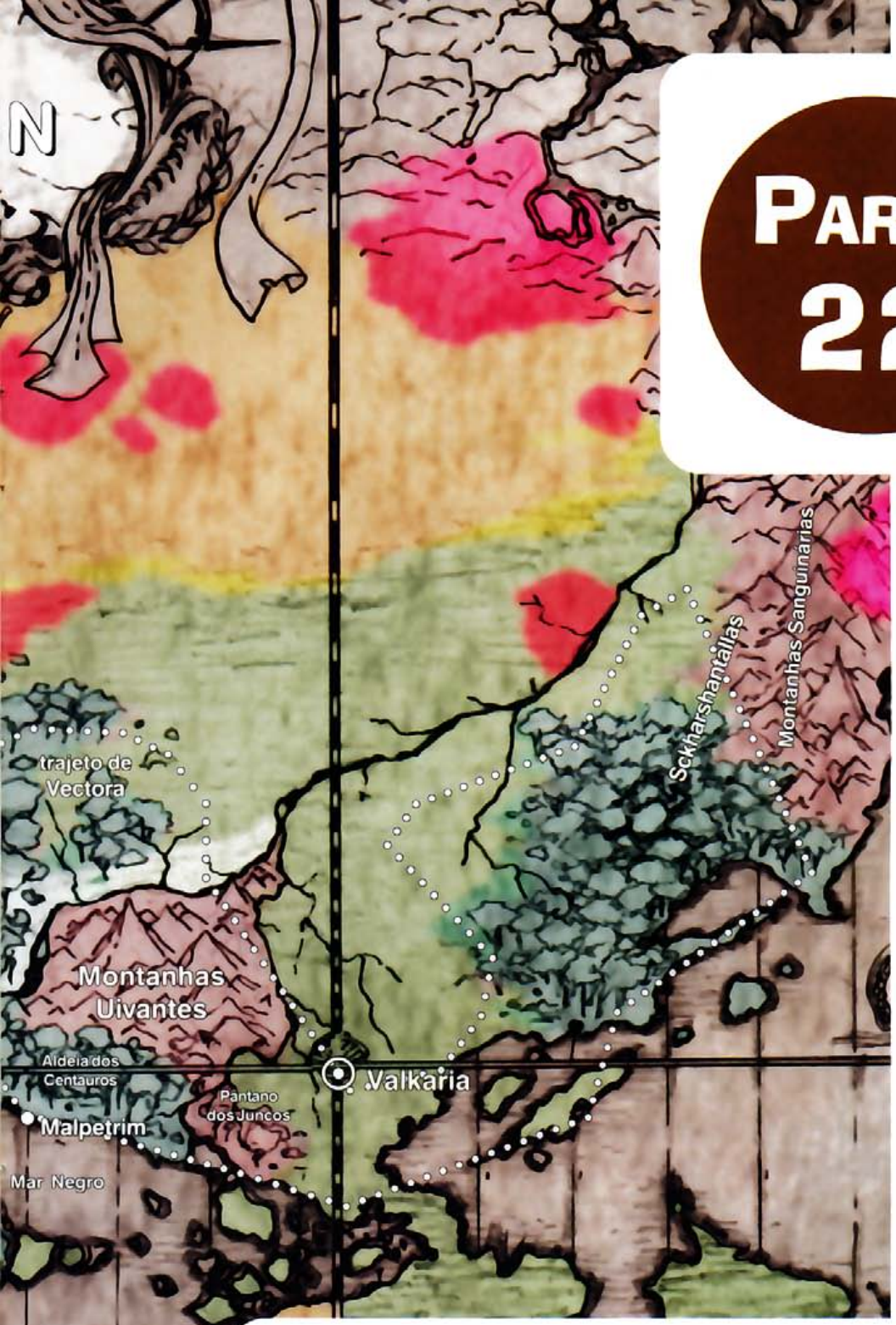
Paladino
Nascido pelo poder dos vinte Rubis da Virtude. Filho de Vladislav Tpish (de certa forma...)

Até Agora...

Lisandra, atormentada pelo abandono de sua deusa e pela morte de Niele, começa a questionar sua missão de resgatar os Rubis da Virtude. Ela é então visitada por uma imagem do Paladino, que promete ressuscitar a elfa caso todos os Rubis sejam encontrados. Sem escolha, Lisandra decide continuar.

Petra também está a caminho de Valkaria quando encontra um gigante de duas cabeças — que, aparentemente, estava à sua espera. Mas o monstro foge em pânico quando percebe a presença de Tarso, deixando cair a bolsa. Petra encontra ali dentro um novo Rubi da Virtude.

Nos subterrâneos de Valkaria, o grupo formado por Sandro, Anne e Tork é atacado por trolls. Parece impossível vencer, pois eles regeneram rapidamente seus ferimentos. Mas graças a Anne, que percebe a vulnerabilidade das criaturas ao fogo, eles saem vitoriosos. E eis que surgem um homem de braço metálico e uma mulher-lagarto...



Parte 22

O Mais Procurado

HOLY avenger

Criação
MARCELO CASSARO
ROGÉRIO SALADINO
J.M.TREVISAN

Roteiro
MARCELO CASSARO

Desenho e Arte-Final
ERICA AWANO

Cores
RICARDO RIAMONDE

Retículas
JAE H. WOO

Capa
ERICA AWANO & ANDRÉ VAZZIOS

Arkam e o Protetorado do Reino criados por
FLÁVIO L.R. RIBEIRO

DIRETOR
Ruy Pereira

EDITOR
Marcelo Cassaro

PRODUTOR GRÁFICO
Roberto Avelino

CONTATO
Lourdes Maurício

SCANNER
Edilson Gedo • Wagner F. Nunes

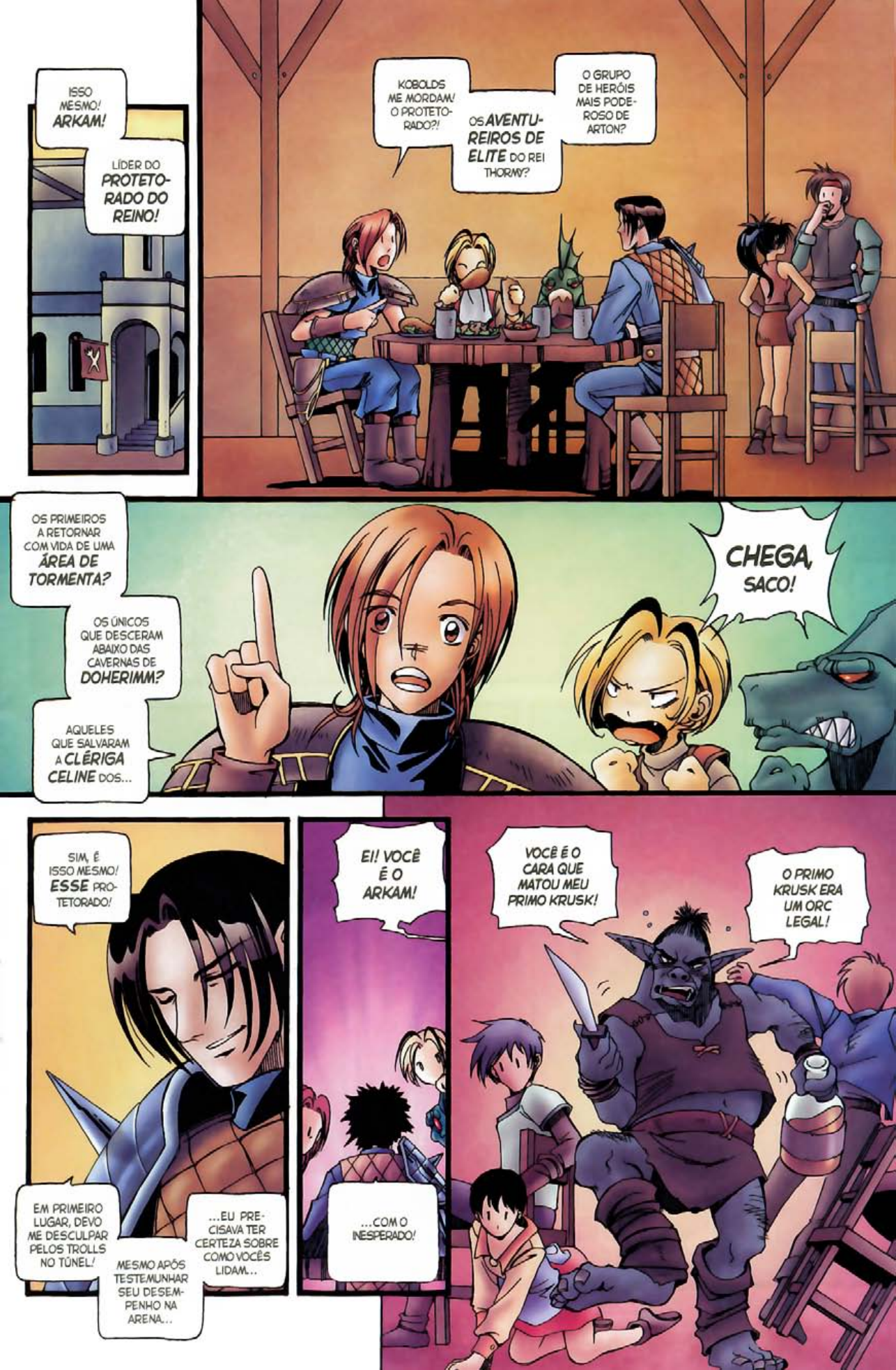
DIAGRAMAÇÃO
Dawis Roos • Márcia Braga

HOLY AVENGER é uma publicação mensal da Trama Editorial Ltda.

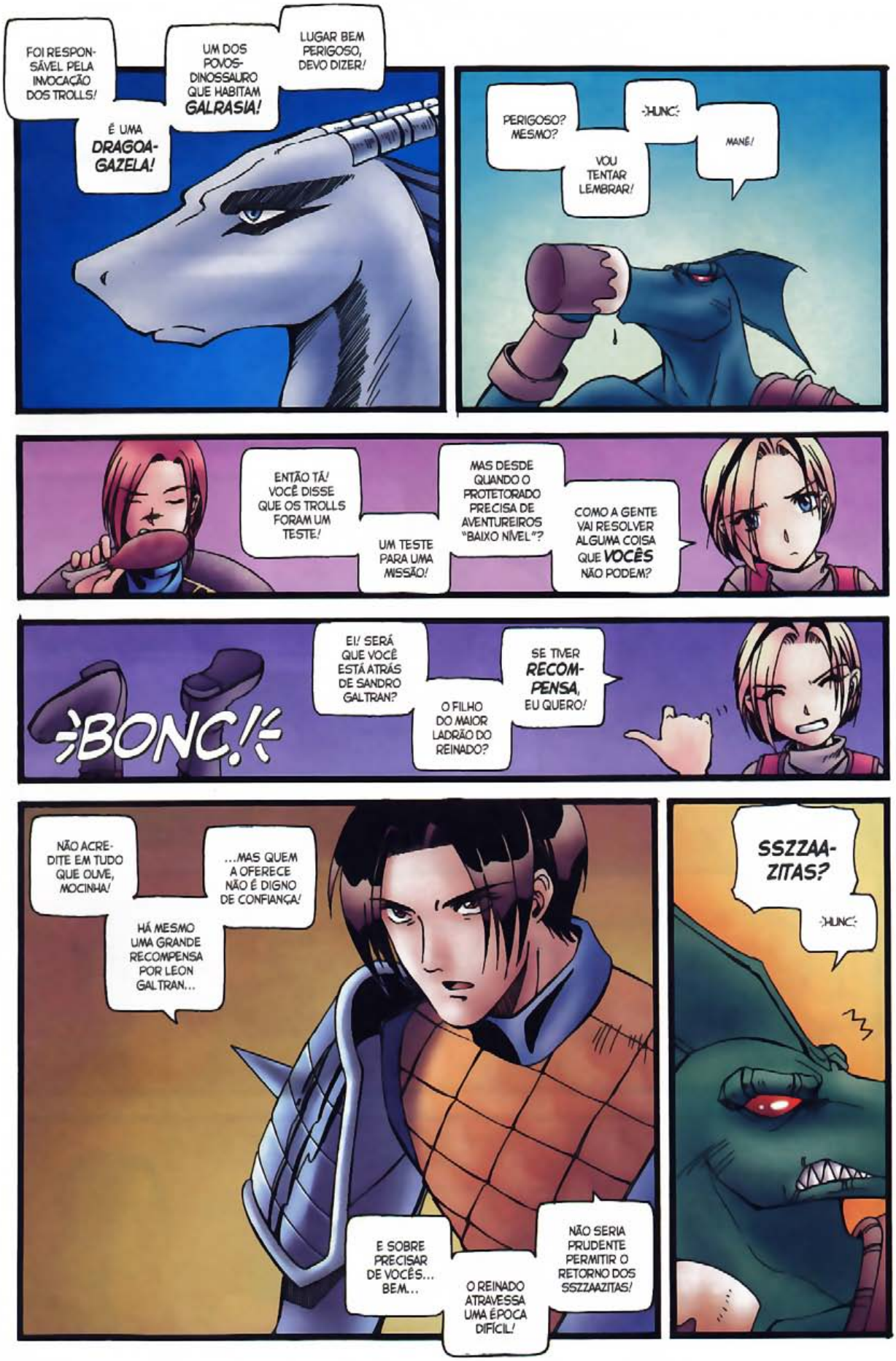
Administração, redação, assinaturas e publicidade: R. Comendador Miguel Calfat, 421, 04537-081, SP/SP. Telefax (011) 3849-2266. dragaobrasil@uol.com.br

Distribuição exclusiva para todo o Brasil: Fernando Chinaglia S/A.

Impressão e acabamento: Lene Gráfica e Editora


ISSO MESMO! ARKAM!
LÍDER DO PROTETORADO DO REINO!
KOBOLDS ME MORDAM! O PROTETORADO?!
OS AVENTUREIROS DE ELITE DO REI THORMY?
O GRUPO DE HERÓIS MAIS PODEROSO DE ARTON?
OS PRIMEIROS A RETORNAR COM VIDA DE UMA ÁREA DE TORMENTA?
OS ÚNICOS QUE DESCERAM ABAIXO DAS CAVERNAS DE DOHERIMM?
AQUELES QUE SALVARAM A CLÉRIGA CELINE DOS...
CHEGA, SACO!
SIM, É ISSO MESMO! ESSE PROTETORADO!
EM PRIMEIRO LUGAR, DEVO ME DESCULPAR PELOS TROLLS NO TÚNEL!
MESMO APÓS TESTEMUNHAR SEU DESEMPENHO NA ARENA...
...EU PRECISAVA TER CERTEZA SOBRE COMO VOCÊS LIDAM...
EI! VOCÊ É O ARKAM!
...COM O INESPERADO!
VOCÊ É O CARA QUE MATOU MEU PRIMO KRUSK!
O PRIMO KRUSK ERA UM ORC LEGAL!

E DAÍ SE O PRIMO KRUSK ERA ASSALTANTE?
ELE ERA O PRIMO KRUSK!
AGORA EU VOU VINGAR O PRIMO KRUSK!
KONG!
ZIIIIIUUUU...
CARAMBA! VOCÊ MATOU ELE?
ESPERO MUITÍSSIMO QUE NÃO!
DO CONTRÁRIO, ALGUM FAMILIAR SEU VOLTARÁ A ME INCOMODAR!
É UMA ESPÉCIE DE MALDIÇÃO! OS ORCS ME PERSEGUEM!
TENHO A IMPRESSÃO DE QUE CADA ORC DE ARTON É PARENTE DO TAL KRUSK!
TUDO BEM! JÁ VIMOS QUE VOCÊ É MESMO O ARKAM BRAÇO METÁLICO!
MAS E SUA AMIGA LINDONA ALI? NÃO VEM BEBER COM A GENTE?
:HUNC:
LINDON...?
AH! ELA É BAKULA! UMA MAGA DO PROTETORADO!


FOI RESPONSÁVEL PELA INVOCAÇÃO DOS TROLLS!
UM DOS POVOS-DINOSSAURO QUE HABITAM GALRASIA!
LUGAR BEM PERIGOSO, DEVO DIZER!
É UMA DRAGOA-GAZELA!
PERIGOSO? MESMO?
:HUNC:
MANÉ!
VOU TENTAR LEMBRAR!
ENTÃO TÁ! VOCÊ DISSE QUE OS TROLLS FORAM UM TESTE!
UM TESTE PARA UMA MISSÃO!
MAS DESDE QUANDO O PROTETORADO PRECISA DE AVENTUREIROS "BAIXO NÍVEL"?
COMO A GENTE VAI RESOLVER ALGUMA COISA QUE VOCÊS NÃO PODEM?
:BONC!:
EI! SERÁ QUE VOCÊ ESTÁ ATRÁS DE SANDRO GALTRAN?
O FILHO DO MAIOR LADRÃO DO REINADO?
SE TIVER RECOMPENSA, EU QUERO!
NÃO ACREDITE EM TUDO QUE OUVE, MOCINHA!
...MAS QUEM A OFERECE NÃO É DIGNO DE CONFIANÇA!
HÁ MESMO UMA GRANDE RECOMPENSA POR LEON GALTRAN...
E SOBRE PRECISAR DE VOCÊS... BEM...
O REINADO ATRAVESSA UMA ÉPOCA DIFÍCIL!
NÃO SERIA PRUDENTE PERMITIR O RETORNO DOS SSZZAAZITAS!
SSZZAA-ZITAS?
:HUNC:

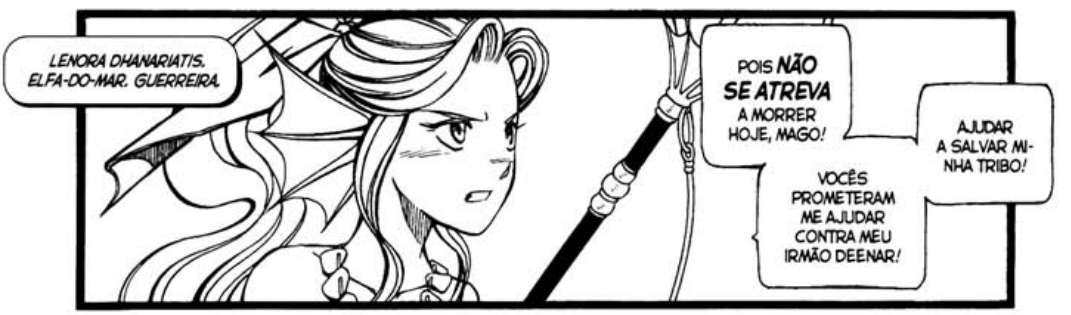
DUVIDO QUE TENHAM OUVIDO FALAR!
SSZZAAS ERA UM MALIGNO DEUS-SERPENTE! O DEUS DOS TRAIDORES!
SEUS ADEPTOS PRATICAVAM SACRIFÍCIOS HUMANOS!
UM DIA, HÁ QUASE TREZENTOS ANOS, TODOS OS OUTROS CLÉRIGOS SE UNIRAM PARA CAÇAR OS SSZZAAZITAS!
A ORDEM DE SSZZAAS FOI EXTINTA... OU ASSIM PENSARAM!
HÁ BOATOS SOBRE ATIVIDADE SSZZAAZITA EM VÁRIOS PONTOS DO REINADO!
NÃO PODEMOS INVESTIGAR TODOS OS RUMORES!
PRECISAMOS DE TODA A AJUDA POSSÍVEL!
QUE MERDA!
ENTÃO FOI MESMO UM SSZZAAZITA QUE ATACOU LISANDRA E EU LÁ EM GALRASIA!
NÃO PODE SER COINCIDÊNCIA!
SOU MERCENÁRIO, CARA! NÃO TRABALHO DE GRAÇA!
DIGAMOS QUE A GENTE PEGUE O TRAMPO! O QUE VEM EM TROCA?
BEM... VOCÊS LUTARAM NA ARENA PELO RUBI DA VIRTUDE!
E SE EU DISSER QUE EXISTE MAIS DE UM DESSES RUBIS?
JUUUUUUUUUUUUUUUUUUUUUUUUUUUUUUUURA?
HÃ... VOCÊS JÁ SABIAM, É?

DEVO RE-
CONHECER,
AMIGOS...

LEON GALTRAN.
HUMANO. LADRÃO.
...ESTA MISSÃO
NÃO FOI UMA
DE MINHAS
MELHORES
IDÉIAS!

LUIGI SORTUDO.
HUMANO. BARDO.
NÃO SEJA
MODESTO,
AMIGO LEON!
FOI A PIOR
IDÉIA EM TODA
A HISTÓRIA
DE ARTON!

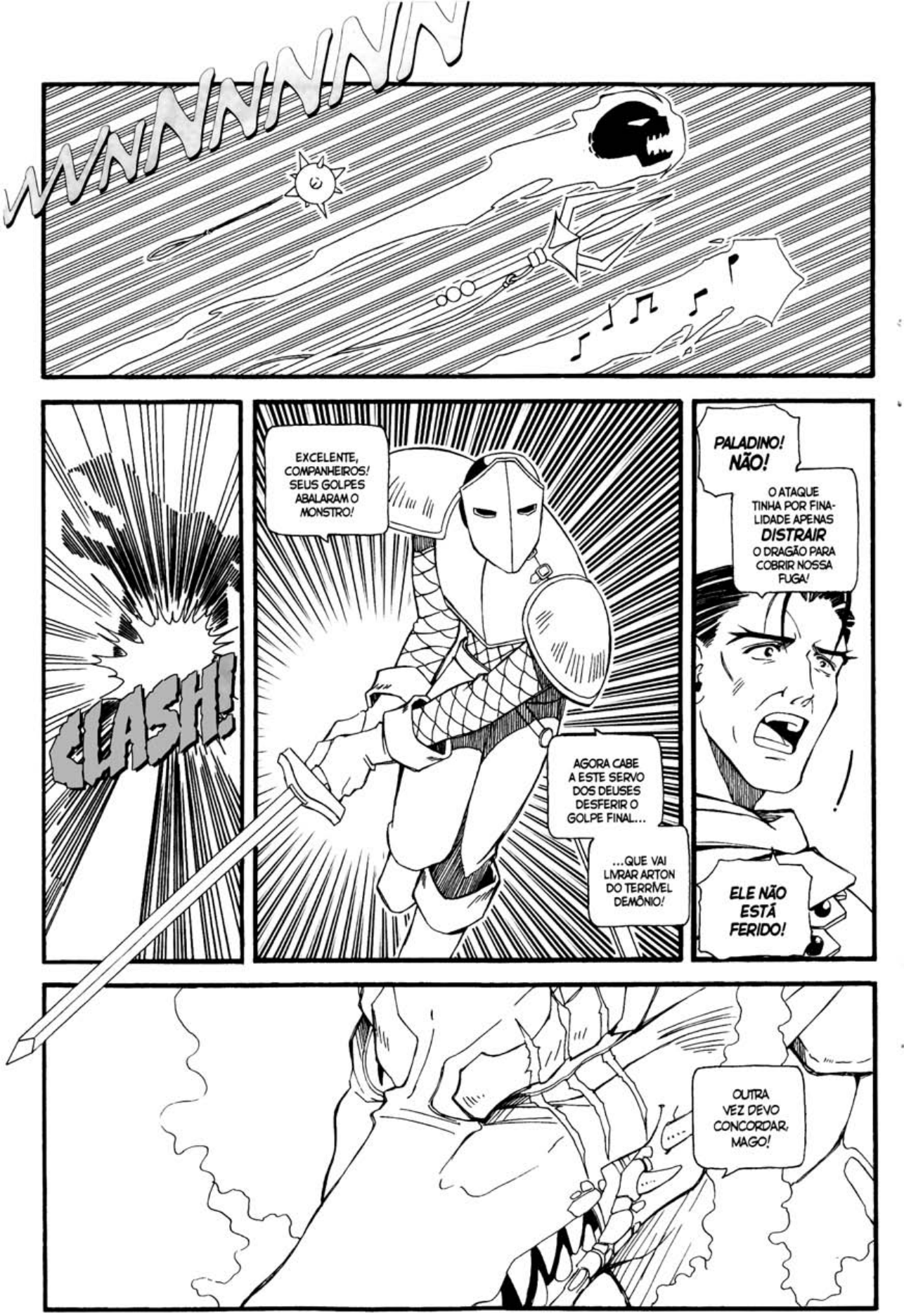
VLADISLAV TPISH.
HUMANO. NECROMANTE.
POR MAIS
QUE ESSA
PERSPECTIVA
SEJA AGRADÁVEL
PARA UM NE-
CROMANTE...
...EU NÃO
GOSTARIA DE
IR AO ENCONTRO
DE TENEBRA
TÃO CEDO!


LENORA DHANARIATIS.
ELFA-DO-MAR. GUERREIRA.
POIS NÃO
SE ATREVA
A MORRER
HOJE, MAGO!
AJUDAR
A SALVAR MI-
NHA TRIBO!
VOCÊS
PROMETERAM
ME AJUDAR
CONTRA MEU
IRMÃO DEENAR!

PALADINO DE JALLAR.
HUMANO. PALADINO.
E ASSIM
SERÁ,
MILADY!
ASSIM QUE
ESTE MONSTRO
SOFRER A
DERROTA EM
NOSSAS MÃOS!

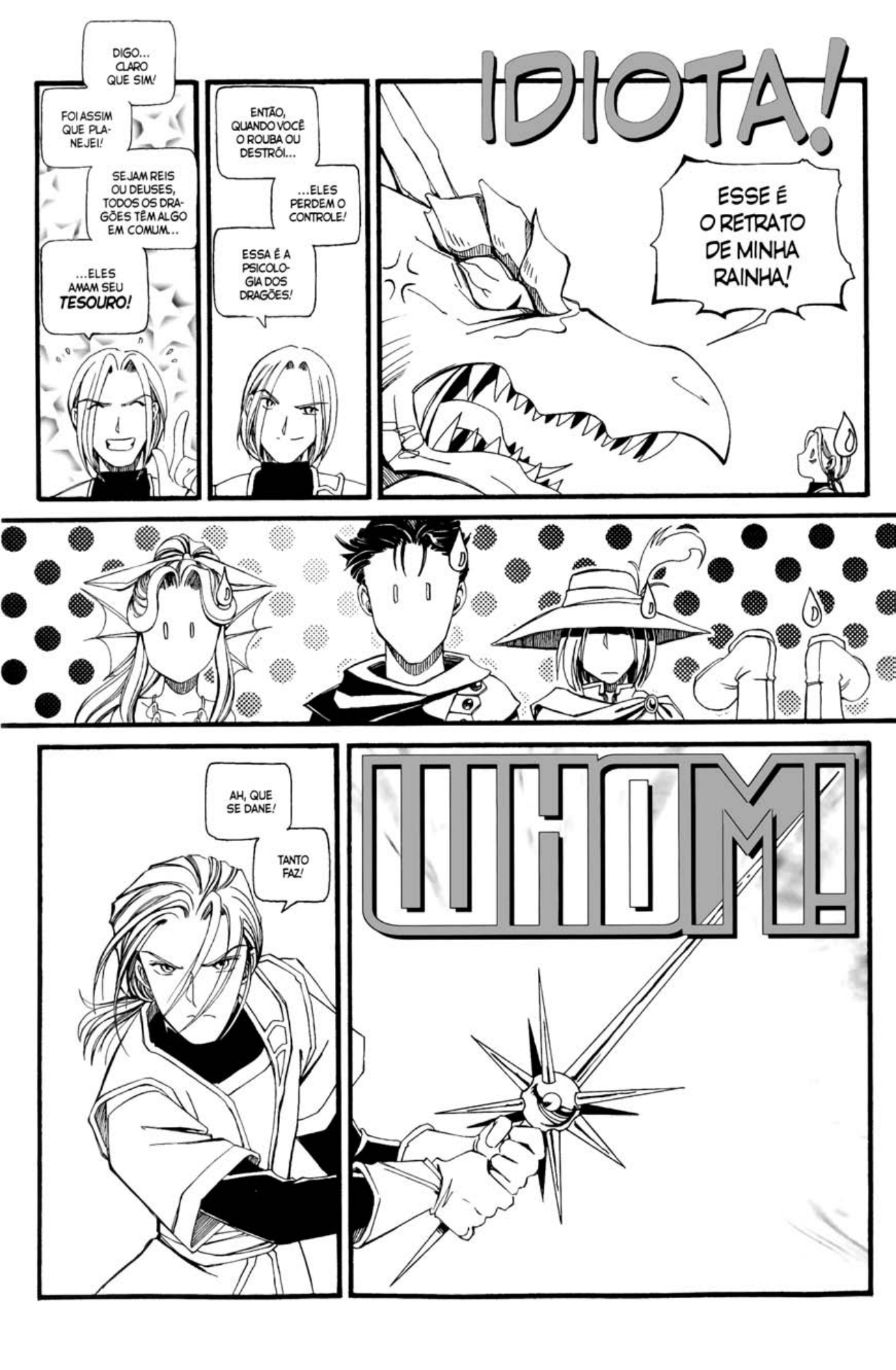
DERROTA?!
DERROTA?!?
PENSA MESMO EM ME DERROTAR?
PENSA EM DERROTAR SCKHAR-SHANTALLAS?
O REI DOS DRAGÕES VERMELHOS?
O MAIS PODEROSO DRAGÃO-REI DE ARTON?

POIS É!
ALGUÉM ESQUECEU DE NOS AVISAR SOBRE ESSE DETALHE!
PÁRA DE RECLAMAR, LUIGI!
O QUE SERIA DA VIDA SEM A EMOÇÃO DA SURPRESA?
NESTE CASO EM PARTICULAR, SUPONHO QUE SERIA MAIS LONGA!
FLOOM!
DEVO CONCORDAR, MAGO!
LAMENTO INFORMAR, COLEGAS...
...QUE ESTA FOI MINHA ÚLTIMA MAGIA DE PROTEÇÃO CONTRA FOGO!
SKUL!
SUGIRO, ENTÃO, QUE ATAQUEM COM FORÇA TOTAL!
VUM!
VUP!
TOOOMM!


WWWWWW
EXCELENTE, COMPANHEIROS! SEUS GOLPES ABALARAM O MONSTRO!
AGORA CABE A ESTE SERVO DOS DEUSES DESFERIR O GOLPE FINAL...
...QUE VAI LIVRAR ARTON DO TERRÍVEL DEMÔNIO!
CLASH!
PALADINO! NÃO!
O ATAQUE TINHA POR FINALIDADE APENAS DISTRAIR O DRAGÃO PARA COBRIR NOSSA FUGA!
!
ELE NÃO ESTÁ FERIDO!
OUTRA VEZ DEVO CONCORDAR, MAGO!

LONGA VIDA AO REI!
SRRAK
ESTE É O PREÇO DA IMPRUDÊNCIA, MORTAIS!
E NÃO HÁ IMPRUDÊNCIA MAIOR QUE DESAFIAR SCKHAR-SHANTALLAS!
DESAFIAR UM DEUS!
EI, SCKHAR!
TALVEZ NÃO TENHAMOS PODER PARA DESTRUIR VOCÊ...

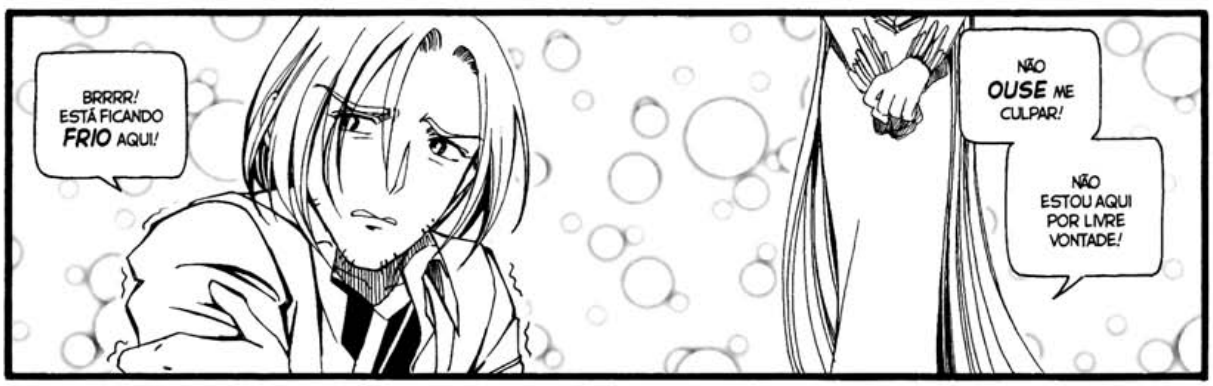
NÃO!
TOLO MALDITO!
AFASTE-SE DAÍ! AGORA!
...MAS AINDA POSSO FAZER VOCÊ PAGAR!
DE UM JEITO OU DE OUTRO!
PARA SER TRANSFORMADO EM CINZAS? ACHO QUE NÃO!
PERTO DESTAS TAPEÇARIAS, ESTOU SEGURO!
VOCÊ NÃO VAI USAR SEU SOPRO DE CHAMAS!
TERÁ QUE VIR ATÉ AQUI ME PEGAR!
E VOU MESMO, VERME!
HÃ?
VEM, É?

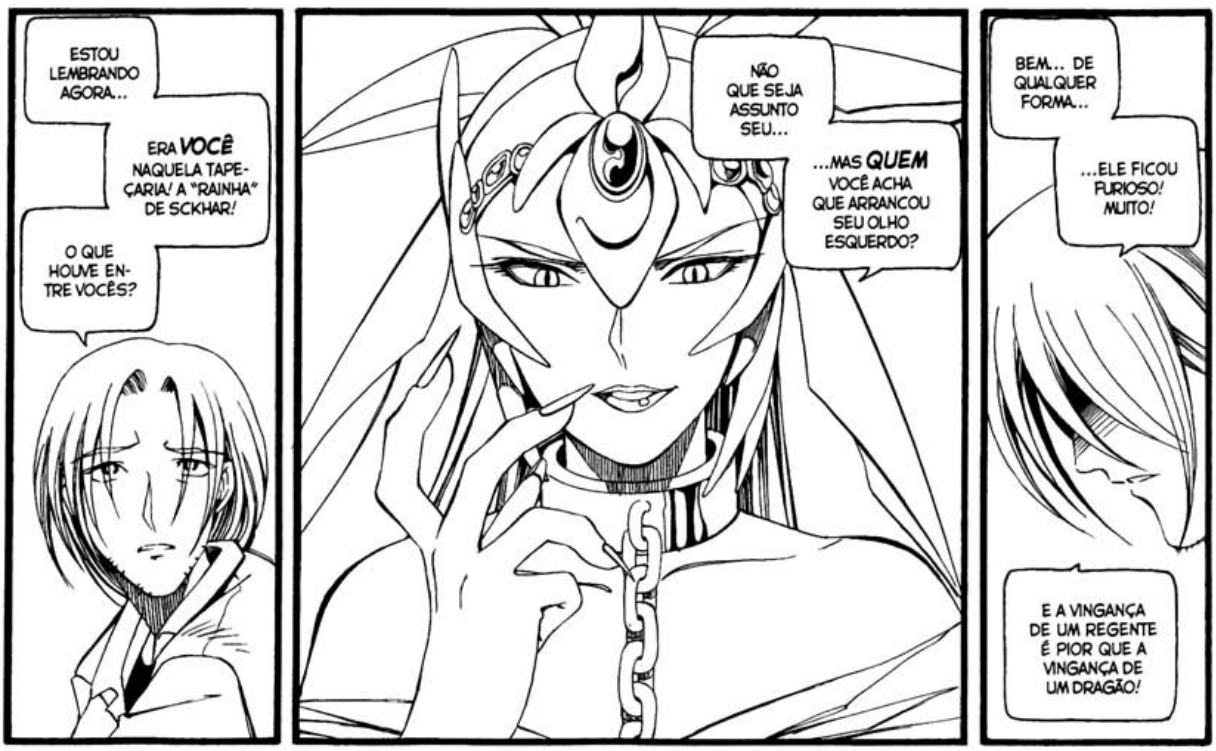

DIGO... CLARO QUE SIM!
FOI ASSIM QUE PLANEJEI!
SEJAM REIS OU DEUSES, TODOS OS DRAGÕES TÊM ALGO EM COMUM...
...ELES AMAM SEU TESOURO!
ENTÃO, QUANDO VOCÊ O ROUBA OU DESTRÓI...
...ELES PERDEM O CONTROLE!
ESSA É A PSICOLOGIA DOS DRAGÕES!
IDIOTA!
ESSE É O RETRATO DE MINHA RAINHA!
AH, QUE SE DANE!
TANTO FAZ!
WHOM!

TCHUNK!
AAAAGHH!
NÃO!
NÃO!
PSICOLOGIA DOS DRAGÕES, NÃO É? INTERESANTE!
VOCÊ DEVERIA LECIONAR NA ACADEMIA ARCANA!
NÃO ENCHE, VLAD!
COMO ESTÁ O PALADA?
BEM MORTO, RECEIO!
TEREMOS QUE RESSUSCITÁ-LO... DE NOVO!

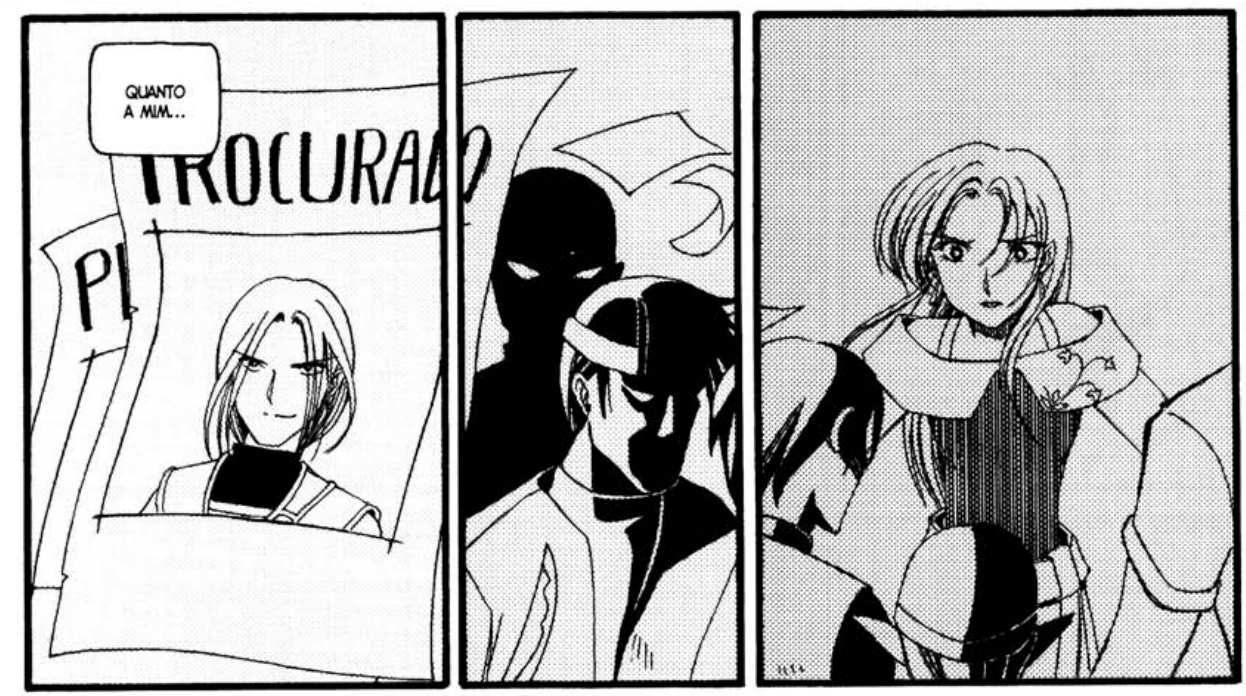
SUPONHO QUE ISSO SIGNIFIQUE OUTRA "DOAÇÃO" PARA OS CLÉRIGOS DE THYATIS!
A BRAVURA DESMEDIDA DE NOSSO BOM PALADINO AINDA SERÁ FATAL...
...PARA A MINHA FORTUNA!
VAMOS EMBORA, PORTANTO!
ESTA MISSÃO RESULTOU EM FRACASSO COMPLETO!
ZIUF!
KKKKKKRRRRRRRRRKKKLLLLLLLLLAAAAAAKKKKKK
KKKKLLLLLL...
FRACASSO COMPLETO, VOCÊ DISSE?
IDIOTA!
SUA DESGRAÇA APENAS COMEÇOU!

PENSEI QUE ERA APENAS MAIS UM COVIL DE DRAGÃO!
NÃO FAZIA IDÉIA DE QUE ERA SCKHAR!
REI DOS DRAGÕES VERMELHOS...
...E REGENTE DO REINO DE SCKHARSHANTALLAS!
UM MALDITO REGENTE! UM NOBRE PODEROSO!


BRRRR! ESTÁ FICANDO FRIO AQUI!
NÃO OUSE ME CULPAR!
NÃO ESTOU AQUI POR LIVRE VONTADE!

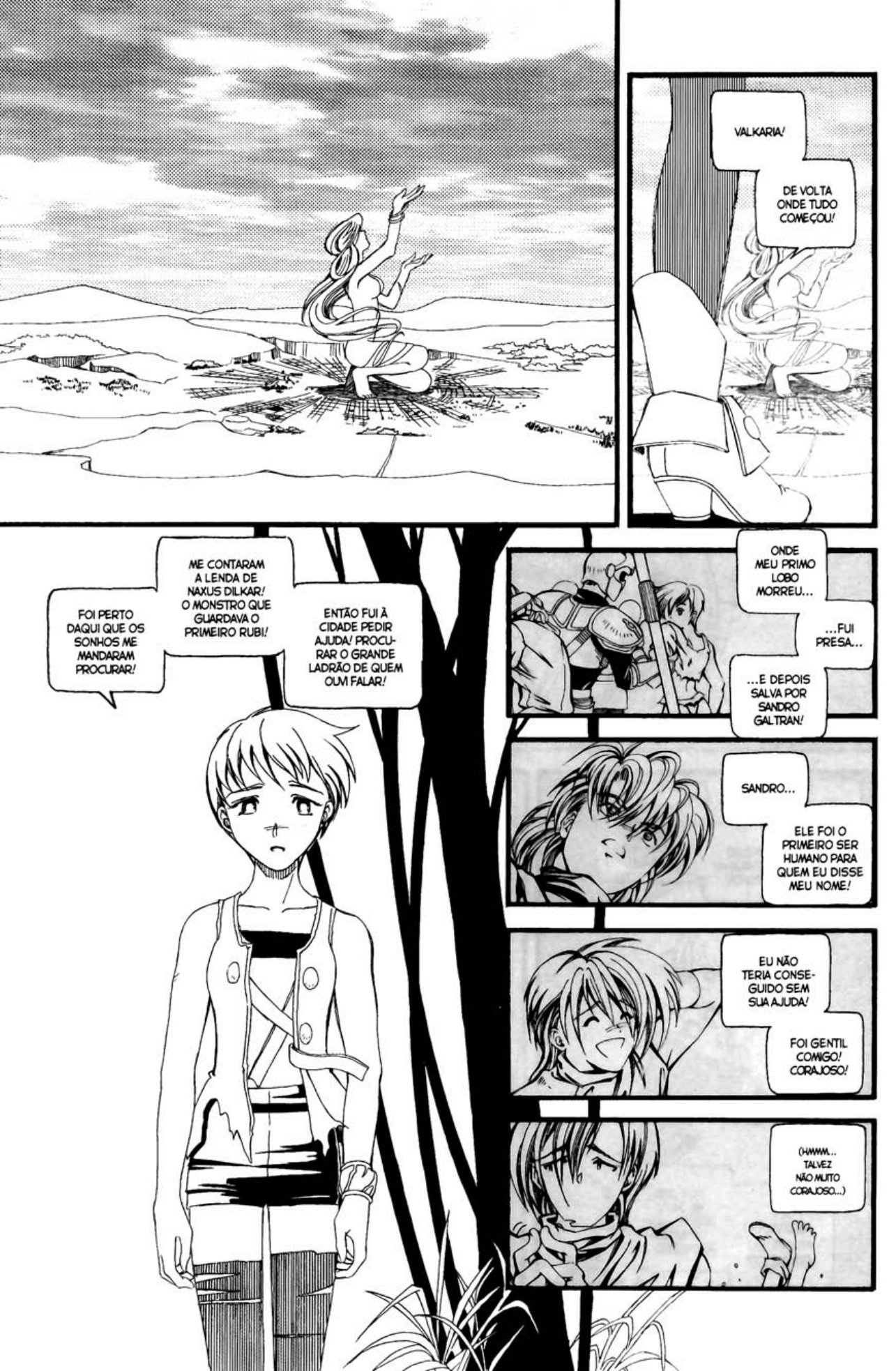

ESTOU LEMBRANDO AGORA...
ERA VOCÊ NAQUELA TAPEÇARIA! A "RAINHA" DE SCKHAR!
O QUE HOUVE ENTRE VOCÊS?
NÃO QUE SEJA ASSUNTO SEU...
...MAS QUEM VOCÊ ACHA QUE ARRANCOU SEU OLHO ESQUERDO?
BEM... DE QUALQUER FORMA...
...ELE FICOU FURIOSO! MUITO!
E A VINGANÇA DE UM REGENTE É PIOR QUE A VINGANÇA DE UM DRAGÃO!

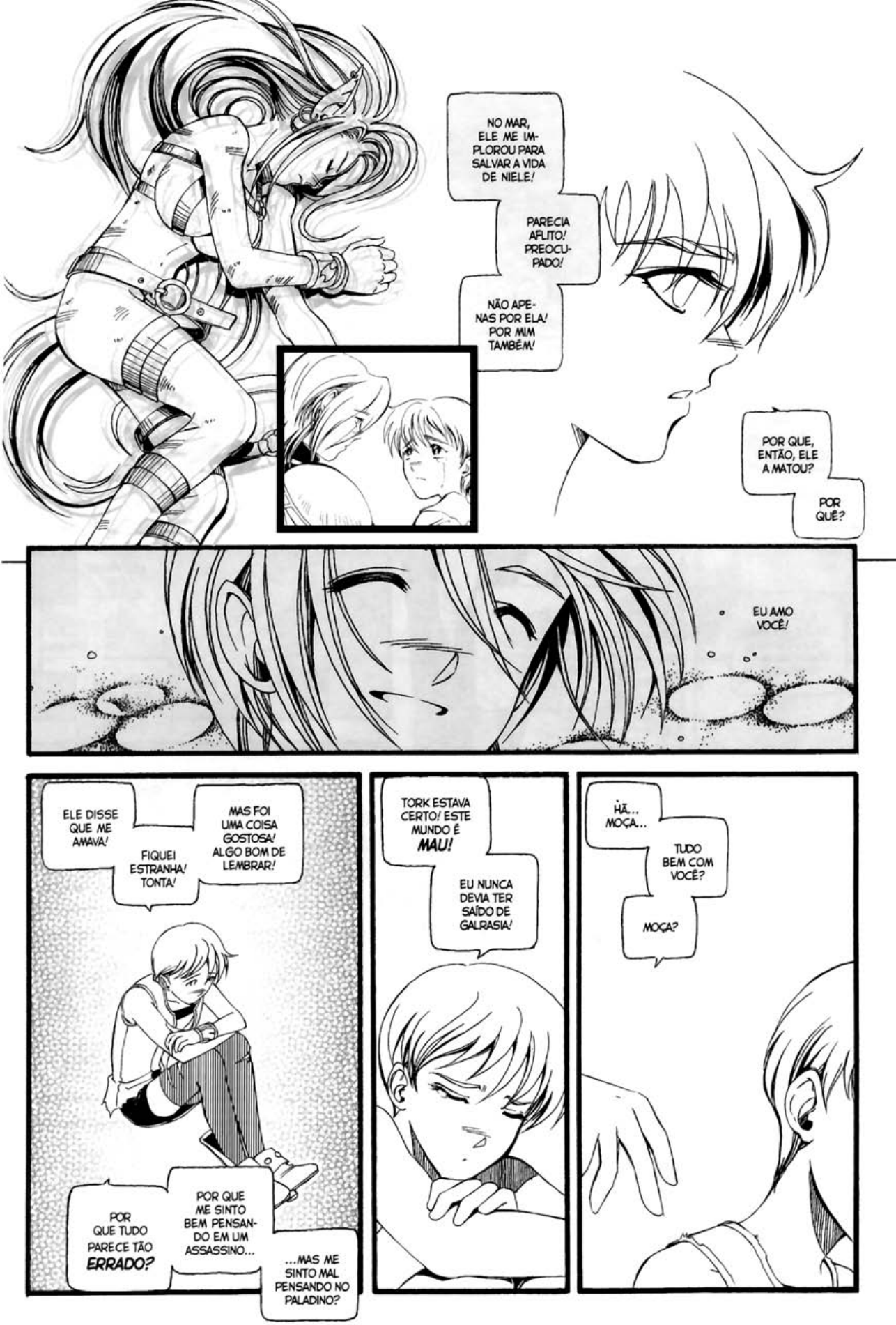
LUIGI SORTUDO PERDEU SEU POSTO COMO BARDO PESSOAL DO REI THORMY!
VOLTOU A SER UM BARDO ERRANTE!
LENORA VOLTOU PARA SEU LAR NO OCEANO! ENCONTROU SUA VILA DESTRUÍDA!
NUNCA MAIS OUVI FALAR DELA!
A FILHA DE VLADISLAV SOFREU UM "ACIDENTE"!
ELE TEVE QUE MANDÁ-LA EMBORA PARA SUA PRÓPRIA SEGURANÇA!
VOCÊ... BEM...
TODOS SABEMOS O QUE ACONTECEU COM VOCÊ!


QUANTO A MIM...
PROCURADO

SCIKHAR COLOCOU SUA CABEÇA A PRÊMIO...
...E OS CAÇADORES DE RECOMPENSA MATARAM SUA ESPOSA!
NÃO DEIXARAM UM CORPO EM CONDIÇÕES DE SER RESSUSCITADO, SUPONHO!
PARECE MESMO COISA DE SCIKHAR!
"UMA VIDA EM AGONIA É PIOR QUE A MORTE" ELE COSTUMA DIZER!

"O MAIOR LADRÃO DE ARTON!"
HEH! QUEM DIRIA QUE EU CHEGARIA TÃO LONGE?
UMA RECOMPENSA DE UM MILHÃO DE TIBARES FAZ VOCÊ BEM POPULAR!
Leon... sobre seu filho...
MEU FILHO... SANDRO...
NUNCA CONSEGUI DIZER A VERDADE SOBRE SUA MÃE!
QUE ELA MORREU POR MINHA CULPA!
POR SER ESPOSA DE UM CRIMINOSO PROCURADO!
SANDRO QUERIA SER UM LADRÃO COMO EU!
VOCÊ ACREDITA? COMO EU!
ELE NEM FAZ IDÉIA...
MAS NÃO HÁ ESSE PERIGO! MEU FILHO NUNCA SERÁ UM LADRÃO!
ELE É HONESTO! TEM BOM CORAÇÃO!
NUNCA VAI SE METER EM PROBLEMAS COMO OS MEUS!
Receio que não seja bem assim.
YIKES!


VALKARIA!
DE VOLTA ONDE TUDO COMEÇOU!
ONDE MEU PRIMO LOBO MORREU...
...FUI PRESA...
...E DEPOIS SALVA POR SANDRO GALTRAN!
SANDRO...
ELE FOI O PRIMEIRO SER HUMANO PARA QUEM EU DISSE MEU NOME!
EU NÃO TERIA CONSEGUIDO SEM SUA AJUDA!
FOI GENTIL COMIGO! CORAJOSO!
(HMMM... TALVEZ NÃO MUITO CORAJOSO...)
FOI PERTO DAQUI QUE OS SONHOS ME MANDARAM PROCURAR!
ME CONTARAM A LENDA DE NAXUS DILKAR! O MONSTRO QUE GUARDAVA O PRIMEIRO RUBI!
ENTÃO FUI À CIDADE PEDIR AJUDA! PROCURAR O GRANDE LADRÃO DE QUEM OUVI FALAR!


NO MAR, ELE ME IMPLOROU PARA SALVAR A VIDA DE NIELE!
PARECIA AFLITO! PREOCUPADO!
NÃO APENAS POR ELA! POR MIM TAMBÉM!
POR QUE, ENTÃO, ELE A MATOU?
POR QUÊ?
EU AMO VOCÊ!
ELE DISSE QUE ME AMAVA!
FIQUEI ESTRANHA! TONTA!
MAS FOI UMA COISA GOSTOSA! ALGO BOM DE LEMBRAR!
POR QUE TUDO PARECE TÃO ERRADO?
POR QUE ME SINTO BEM PENSANDO EM UM ASSASSINO...
...MAS ME SINTO MAL PENSANDO NO PALADINO?
TORK ESTAVA CERTO! ESTE MUNDO É MAU!
EU NUNCA DEVIA TER SAÍDO DE GALRASIA!
HÃ... MOÇA...
TUDO BEM COM VOCÊ?
MOÇA?

SOU PETRA TPISH! E ESTE É O TARSO!
PODEMOS AJUDAR?
O QUE ACONTECEU? POR QUE ESTÁ CHORANDO?
O-OBRIGADA... MAS NÃO HÁ NADA QUE POSSA FAZER!
EU ESTAVA VIAJANDO COM UMA AMIGA... FOMOS ATACADAS...
ELA FOI... MORTA...
LENA E MARAH...
PUXA... LAMENTO MUITO...
ESTAMOS INDO PARA VALKARIA! NÃO QUER VIR CONOSCO?
VOCÊ É MUITO GENTIL, MAS...
...TALVEZ NÃO SEJA SEGURO VIAJAR COMIGO!
BOBAGEM! NÃO TEM PERIGO!
O TARSO ESPANTA TODOS OS MONSTROS!
NÃO SEI BEM COMO ELE FAZ ISSO, MAS ELE FAZ!
?
ESTAMOS PROCURANDO UM AMIGO! TALVEZ VOCÊ CONHEÇA!
EU... NÃO CONHEÇO MUITAS PESSOAS!
ELE É FÁCIL DE NOTAR!
BAIXINHO! VERDINHO! COM CAUDA!
DIZEM QUE CHEIRA MAL! EU NÃO SABERIA DIZER!
!
EI! QUER UMA FRUTA?

A DRUIDA TEM MAIS UM RUBI! EXCELENTE!
ELA ESTÁ SEGUINDO O CAMINHO ESCOLHIDO!
MAS CONSIDERO ARRISCADO ENVOLVER A FILHA DE VLADISLAV...
...ESPECIALMENTE LEVANDO EM CONTA QUEM A ESTÁ ACOMPANHANDO!
INTIMIDAR VECTORIUS FOI SIMPLES...
...MAS ISSO ESTÁ MUITO ALÉM DE MEUS RECURSOS!
CONFESSO QUE ISSO TAMBÉM ME PREOCUPOU A PRINCÍPIO...
...MAS ELE NÃO PARECE DISPOSTO A INTERFERIR!
O PALADINO, POR OUTRO LADO, ESTÁ FAZENDO LANCES PECULIARES!
ENTRANDO EM CONTATO COM SEUS ANTIGOS ALIADOS!
PRIMEIRO, LUIGI SORTUDO! AGORA, LEON GALTRAN!
O QUE ELE PRETENDE?
E A RAINHA BELUHGA? ONDE ELA SE ENCAIXA?
NEM TUDO SÃO ESQUEMAS E MAQUINAÇÕES, CLÉRIGO DA TRAIÇÃO!
EM CERTOS CASOS, A RESPOSTA É ÓBVIA!
O PALADINO ESTÁ FAZENDO EXATAMENTE O QUE PLANEJAMOS!
ESTÁ REUNINDO PODER!
E QUANDO ELE TIVER TODO O PODER QUE PROCURA...
...A VITÓRIA SERÁ NOSSA!

A Seguir:

Fúria Guerreira

MENSAGENS SAGRADAS

HOLY AVENGER • Caixa Postal 19113 • CEP 04505-970 • SP/SP • e-mail dragaobrasil@uol.com.br

Bênçãos de Allihanna sobre todos vocês, amados leitores. Sou Odara, xamã dos centauros da floresta e sua serva fiel, sempre pronta a responder suas cartas e e-mais para HOLY AVENGER. E como parece haver cartas um tanto longas este mês, vamos a elas sem demora.

Como é Feito um Herói

Caros amigos da DB, envio este e-mail para reclamar e falar que vocês devem inventar uma desculpa mais razoavel para que Daice, o protagonista da HQ on-line DADO SELVAGEM, não seja um aventureiro.

Qualquer um pode ser heroi. Basta ter coragem, força de vontade e ambição. Alem disso, em AD&D, não tem a minima graça jogar com um personagem que tenha todos os seus atributos superiores a 14 — são os defeitos que tornam os personagens especiais.

Alem disso, Daice e apenas um menino. Ele tem tempo de sobra para melhorar um de seus atributos para pelo menos 9, sem contar que nos fizemos uma avaliação comum. Daice, quando tiver quatorze anos, vai ter FOR 14 (pois ele e um trabalhador braçal), DES 13 (ora, ele vive em uma fazenda; precisa ser agil para domar o gado e pegar galinhas), CON 14 (ele vive em uma fazenda, então e bem saudavel, porque so come alimentos naturais) e INT 12 (ele chegou a estudar quando criança, e foi instruido pela cleriga da DEUSA da Sabedoria). O Carisma e Sabedoria são meio dificeis de avaliar. Mas, como podem ver, são atributos altos o suficiente para ser um guerreiro, um ladrão ou um mago. Para ter treinamento adequado ele so precisa conseguir uma bolsa em qualquer academia.

Mestre-Z, Penapolis/SP

Por favor, não levem a mal, mas acho que qualquer personagem pode se tornar um aventureiro. Basta apenas ter coragem e força de vontade para alcançar seus interesses.

Sergio Prando, e-mail

Essa é uma forma muito nobre de pensar, bom Sergio. E verdade, poderes e habilidades não fazem um herói, mas sim a coragem, determinação e disposição para fazer o que é correto. Ter leitores como você é motivo de grande orgulho para nos. Muito obrigada.

E certo também que uma pessoa poderia, com dedicação e treino, desenvolver as habilidades minimas necessarias para ser um aventureiro — mas não das formas que você descreve.

Força 14 para um trabalhador braçal humano? A Força media para um truculento meio-orc e 12-13.

Destreza 13 para lidar com gado e galinhas? Essa é a Destreza média para um ágil elfo ou halfling.

Inteligência 12 por estudar até seria aceitável, mas não por estudar com uma cleriga de Tanna-Toh — mesmo porque, em Arton, TODOS os professores pertencem a essa ordem. Ser educado por um deles não é nada extraordinário.

Uma Constituição 14 (lembrando que a média para os robustos anões é 12-13) apenas por comer alimentos naturais?! Minhas desculpas, mas Daice vive em um mundo medieval. Acho que não existe aqui em Arton comida enlatada com conservantes ou coisa assim. TODOS comemos alimentos naturais.

Pelo menos no jogo **AD&D**, os atributos básicos são aptidões naturais, nascidas com o personagem — e não conquistadas com treinamento. Tanto que não existe nenhuma forma não-mágica de aumentar esses atributos, nem mesmo com experiência. Já no novo **D&D 3ª Edição** existe uma regra para isso, mas o aumento é muito lento: 1 ponto de atributo para cada 4 niveis de experiência.

Daice não tem vocação para ser aventureiro porque seus atributos são apenas medianos — ou menores ainda, porque ele é uma criança. Em **AD&D**, os heróis aventureiros começam em 1º nível, ganham experiência por suas ações e ficam mais poderosos. Pessoas comuns, por outro lado, são personagem de nível 0. Elas NÃO recebem pontos de experiência

por suas ações. De acordo com a Tabela 10 no **Livro do Mestre AD&D**, uma criança como Daice teria 2 Pontos de Vida!

Mas peço mil desculpas se aborreço você falando de regulamentos, bom Sérgio. Mesmo que Daice nunca se torne um aventureiro conforme dizem as regras, parece certo que ele vai realizar algo importante para Arton.

Tork e Lisandra

Ola, Odara. Queria parabenizá-la pelo otimo serviço e pedir que você me responda algumas perguntas:
1) Como Tork poderia ter criado Lisandra desde pequena, sendo que ela é nove anos mais velha que ele?
2) Qual a quantidade de mana existente em Arton?
3) O que aconteceu com a senhora Tpish, mãe de Petra e esposa de Vladislav? Nunca ouvi fala dela. Ela morreu, ou é uma mãe desnaturada?

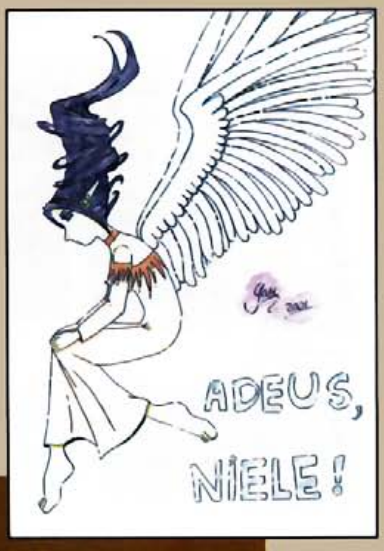
Chrono, e-mail

1) Tork não criou Lisandra "desde pequena". Ele a encontrou em Galrasia quando ela tinha 14 anos, e ele 4 (a raça troglodita atinge a maturidade muito cedo). Criada por animais, sem nenhum contato humano, na época Lisandra não sabia falar e nem andar sobre duas pernas. Tork ensinou isso a ela. Viveram juntos durante mais ou menos três anos. Então Tork deixou Galrasia e foi viver em Malpetrim, onde Lisandra o reencontrou em HA #3.

2) Quantidade de mana?! Ah, você deve estar falando do jogo **GURPS**, em que o nivel de mana — a energia mágica que permite aos magos usar seus poderes — varia de mundo para mundo. Arton tem nivel de mana normal, equivalente a qualquer mundo medieval.

3) O necromante Vladislav é um tanto reservado sobre esse assunto. Talvez ela esteja mesmo morta. Ou talvez esteja apenas ausente — não por ser "desnaturada", mas talvez por razões independentes de sua vontade. Acho dificil crer que uma mãe se afastaria voluntariamente de alguém doce e meiga como Petra.

Edenilson Fabricio, Pederneiras/SP



Gisela e Gabriela Sobral, RJ/RJ

Romance...

Oiê! Aqui quem escreve são Sakura Kinomoto, a linda Card Captor, e Setsuna Meiae, a Sailor Plutão. Temos algumas perguntinhas:
1) Quando o Sandro vai se declarar (de verdade) para a Lisandra?
2) Como o Paladino morreu antes de Lisandra começar a juntar os Rubis?
3) Loriane aparecerá de novo?
4) Por que quase todas as mulheres beijam o Sandro?
5) Por que James K. não namora com a Niele?
6) A Petra vai arrumar um namorado? Ela poderia ficar com o Luigi Sortudo.
7) O Tork vai arrumar uma namorada troglodita? Ela podia ser a Torka.
8) Qual a relação entre Vectorius e Arsenal? Eles são amantes?
9) Leon Galtran não gostaria de conhecer a Sailor Plutão, linda Guardiã do Tempo e Rainha da Morte?
10) E o Sandrinho não estaria interessado em uma linda e fofa Card Captor? Minha magia é bem mais segura que a da Niele...
11) A Erica e o Marcelo brigam tanto! (Que ninja fofo!) Será que é amor?
Tchauzinho!

Fernanda "Sakura" e Cleo "Setsuna", RJ/RJ

1) Não sei dizer. Parece que Sandro nem ao menos sabe ainda que está apaixonado. Mas também estou torcendo para que ele tome logo essa decisão.

2) Isso será revelado mais adiante.

3) Sim.

4) Vocês não estão exagerando? Até agora, acho que Sandro foi beijado apenas por Niele e Loriane.

5) Acho que eles formariam um casal divertido. Mas receio que nunca aconteça. Niele está morta.

6) Você logo vai descobrir que Luigi já tem sua pessoa especial...

7) Não sei. Pelo que vimos hoje, Tork parece interessado em Bakula, a dragoa-gazela que acompanha Arkam. Quem sabe não vai acontecer algo entre eles?

8) Hãããããã?! Amantes?! Acho que você não entendeu. Vectorius e Arsenal são homens. E esse tipo de coisa só acontece entre pessoas de sexos diferentes. Não é assim que funciona?

9) Hmm... perdoe-me por dizer algo assim, mas não acho que o título de "Rainha da Morte" seja atraente para um bom homem como Leon.

10) Quê?! Mas, se você é a Sakura Card Captor de quem ouço falar, então só tem dez anos. Não acha muito cedo para namorar? Eu mesma tenho dezessete, e — mesmo que tivesse essa escolha — não me sinto preparada ainda.

11) Então, quando um homem e uma mulher brigam feito cão e gato, é porque se amam?! Puxa, vocês humanos são mesmo estranhos...

ARKAM
Braço Metálico

Criado por Flávio Lúcio Rodrigues Ribeiro, o personagem Arkam Braço Metálico fez sua primeira aparição como um NPC (personagem coadjuvante) na aventura "Resgate no Castelo Sombrio", publicada na revista SÓ AVENTURAS #5 em meados de 96. Sua primeira ilustração foi esta que você vê ao lado.

Foi também naquela ocasião que pela primeira vez ouvimos falar do Protetorado do Reino — um grupo de aventureiros de elite. Mais tarde, como muitos outros, Arkam e o Protetorado também se tornariam parte do mundo de Tormenta.

Na época, Arkam já trazia suas duas marcas registradas: um braço metálico mágico que substituía seu membro verdadeiro (fazendo dele um tipo de "ciborgue medieval"); e o aborrecido fato de ser atormentado dia após dia por orcs e meio-orcs, que tiveram um ou mais parentes mortos pelo herói!

Mais tarde, na revista DRAGÃO BRASIL #45, Arkam reapareceu como um NPC na aventura original "Holy Avenger" — que marcou a primeira aparição de Lisandra, Sandro, Niele e Tork, bem como o início de todo o mundo de Tormenta. Ele também teve uma HQ própria publicada na revista DB #69. Essa história está sendo reapresentada a seguir.

DIA RUIM

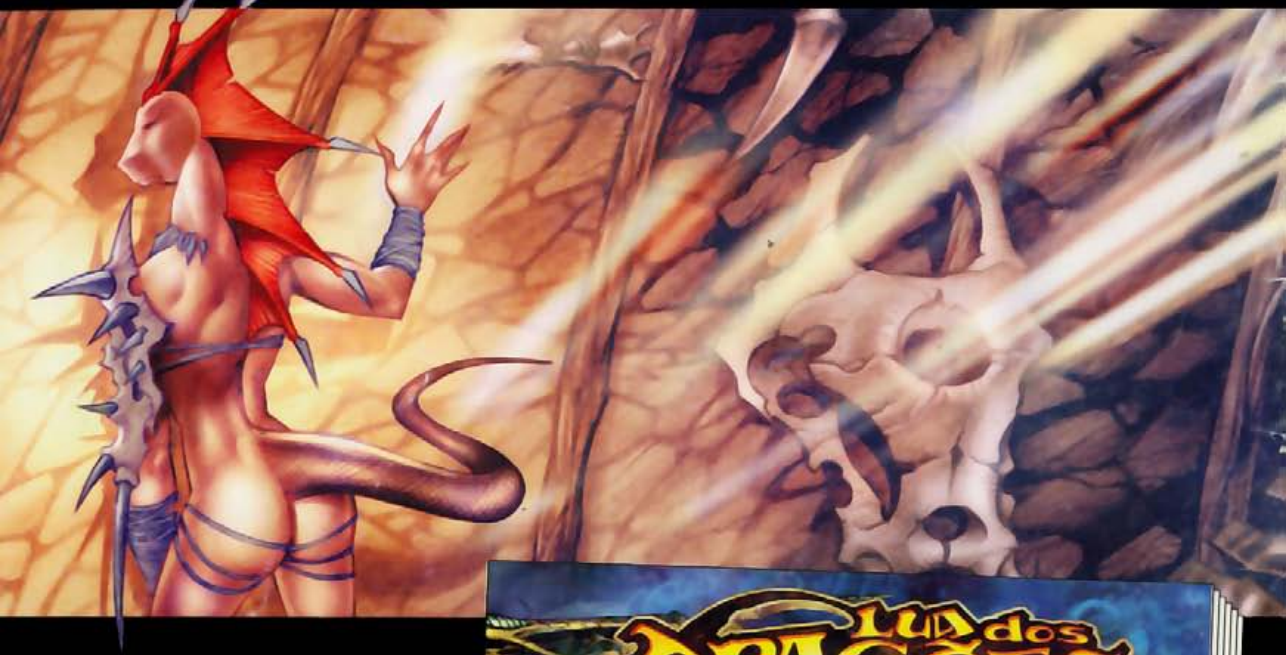
ROTEIRO: FLAVIO L.R. RIBEIRO
ARTE: JAE H. WOO
CORES: ROD REIS

MALDIÇÃO! NÃO EXISTE LIMITE PARA O AZAR DE UM SÓ DIA?
NÃO ERA UMA AVALANCHE, MAS UMA CILADA!
EIS QUE SOU TESTEMUNHA DA FAMOSA PERSPICÁCIA DE ARKAM! QUANTA HONRA!
MAS VEJAMOS SE CONTINUA TÃO ASTUTO COM O CRÂNIO EM CACOS!
DES-TRAVAR!
CRUNCH!
A ESPADA DO TREMOR!
IMPRES-SIONANTE!
UM OUTRO QUALQUER TERIA HESITADO UM INSTANTE ANTES DE ABANDONAR SUA MELHOR ARMA!
E ESSA HESITAÇÃO TERIA CUSTADO SUA VIDA!
ESSA ARMA! UMA ESPADA COM PODER SOBRE AS ROCHAS!
EU A RECO-NHEÇO!
MAS NÃO PODE SER! ELA FOI ROUBADA DOS ANÕES DE DOHERIMM POR...
AH, DROGA!

SE NÃO OUSA PRONUNCIAR O NOME DE MEU MESTRE, EU MESMO O FAREI!
MESTRE ARSENAL!
ELE ME CONFIOU ESTA ESPADA E UMA MISSÃO!
ACHO QUE NÃO PRECISO DIZER QUAL É, CERTO?
ROCHA VOADORA!
VUP! VUP! VUP!
DE FATO, NÃO PRECISA!
ARSENAL PERSEGUE AS ARMAS MÁGICAS MAIS PODEROSAS DO MUNDO...
...E MEU BRAÇO ESTÁ ENTRE ELAS!
POIS SAIBA QUE ELE NÃO SERÁ PARTE DE SUA COLEÇÃO ENQUANTO HOUVER VIDA EM MIM!
"COLEÇÃO"? ACHA MESMO QUE ESSE ARTEFATO TERIA UM DESTINO TÃO VULGAR, SEU TOLO?
ELE É APENAS UMA CHAVE! PARA ALGO MUITO MAIOR!
UMA CHAVE? NÃO SEI QUE BOBAGEM É ESSA, LACAIO...
...MAS ESTA LUTA TERMINA AGORA!
RETORNAI!
"RETORNAI"? O QUE VOCÊ ESTÁ...?
QUÊ?!

NÃÃÃOO!
FAÇA AS PAZES COM SEU DEUS DA GUERRA, LACAIO!
KRASH!
MORTO! PENA! AGORA NÃO TEREI AS RESPOSTAS DE QUE PRECISO!
ENTÃO ARSENAL NÃO DESEJA MEU BRAÇO PELOS MOTIVOS QUE EU IMAGINAVA?
UMA CHAVE, ELE DISSE? MAS UMA CHAVE PARA O QUÊ?
OH, BEM! AGORA DEVO DEVOLVER A ESPADA DO TREMOR AOS ANÕES DE DOHERIMM!
DUVIDO QUE ESTE DIA POSSA FICAR AINDA PIOR!
E AINDA SÃO ONZE DA MANHÃ...

Extintos, mas não esquecidos!



LUA DOS DRAGÕES, uma das maiores produções da HQ nacional, agora reunida em um só volume. Com roteiro premiado de Marcelo Cassaro e arte fenomenal de André Vazzios, sem nada a dever aos melhores quadrinhos europeus. Prêmio HQ Mix por melhor Mini-Série Nacional.

Edição Especial limitada para colecionadores. À venda apenas em pontos de venda especializados ou pelos fones (011) 3849-2266 ou 3849-1159.

TRAMA

HOLY avenger

23

TRAMA

www.holyavenger.com.br

cassaro

awano

riamonde

vazzios

ANO 2 • Nº 23 • R$ 2,80

Imprópria para menores de 12 anos

O Elenco

Lisandra
Jovem criada na floresta e amaldiçoada com uma paixão obsessiva pelo maior herói de Arton, o Paladino.

Sandro
Jovem ladrão aventureiro amaldiçoado com uma total falta de talento e competência para o ramo.

Tork
Troglodita mercenário amaldiçoado com uma estatura anã, sendo por isso abandonado por sua tribo ainda filhote.

Anne
Amaldiçoada com um irmão pirata rabugento, que não quer saber de meninas aprontando em seu navio.

Petra
Amaldiçoada com uma completa falta de olfato que torna desastroso seu desempenho na cozinha.

Leon
Pai de Sandro e ladrão, amaldiçoado com uma recompensa milionária por sua cabeça.

Loriane
Gladiadora meio-elfa, amaldiçoada com um unicórnio que só pode ser cavalgado por mulheres puras e virgens.

Arkam
Líder do Protetorado do Reino, amaldiçoado por ter matado um orc com muitos parentes vingativos.

Até Agora...

Visitado pelo Paladino e por Beluhga, a Rainha dos Dragões Brancos, Leon Galtran relembra uma de suas aventuras com os antigos colegas — um grupo de heróis formado por Leon, o mago Vladislav Tpish, o bardo Luigi Sortudo, a elfa-do-mar Lenora e o próprio Paladino. Descobrimos então que Sckhar, Rei dos Dragões Vermelhos e regente do reino de Sckharshantallas, colocou uma grande recompensa pela captura de Leon apenas por vingaça. Assim ele se tornou "o ladrão mais procurado de Arton".

Em Valkaria, Arkam revela a Sandro, Tork e Anne que deseja contratá-los para investigar rumores sobre adoradores de Sszzaas, o Deus Serpente. Eles aceitam, uma vez que um Rubi da Virtude é oferecido como recompensa.

Lisandra, desamparada e próxima de Valkaria, é encontrada por Petra e Tarso, que decidem acompanhá-la até a cidade. Seus passos são observados atentamente pelos vilões Arsenal e Nekapeth, cujo plano segue...

Parte 23

Fúria Guerreira

HOLY avenger

Criação
MARCELO CASSARO
ROGÉRIO SALADINO
J.M.TREVISAN

Roteiro
MARCELO CASSARO

Desenho e Arte-Final
ERICA AWANO

Cores
RICARDO RIAMONDE

Retículas
JAE H. WOO

Capa
ERICA AWANO & ANDRÉ VAZZIOS

Arkam e o Protetorado do Reino criados por
FLÁVIO L.R. RIBEIRO

DIRETOR
Ruy Pereira

EDITOR
Marcelo Cassaro

PRODUTOR GRÁFICO
Roberto Avelino

CONTATO
Lourdes Maurício

SCANNER
Edilson Gedo • Wagner F. Nunes

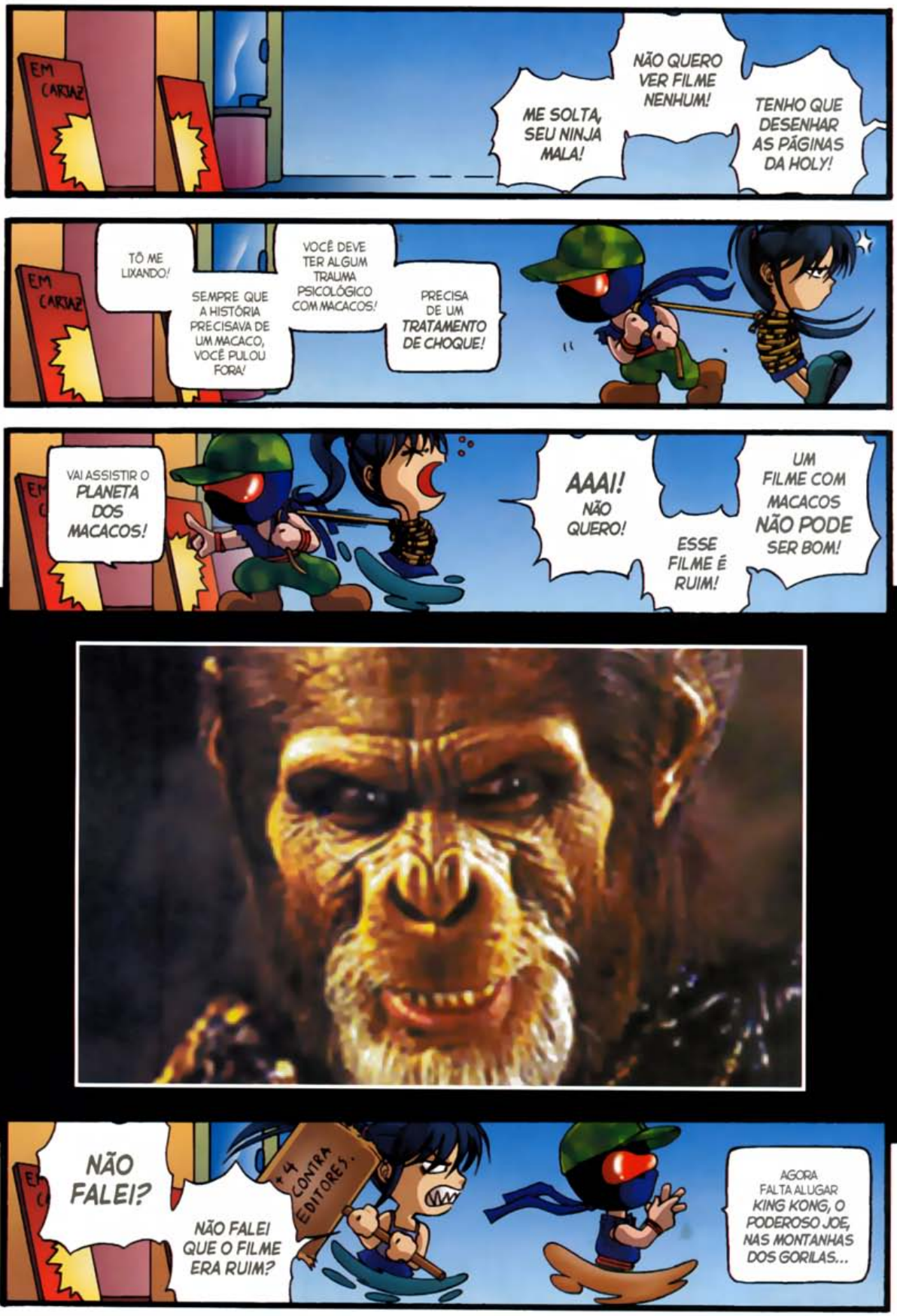
DIAGRAMAÇÃO
Dawis Roos • Márcia Braga

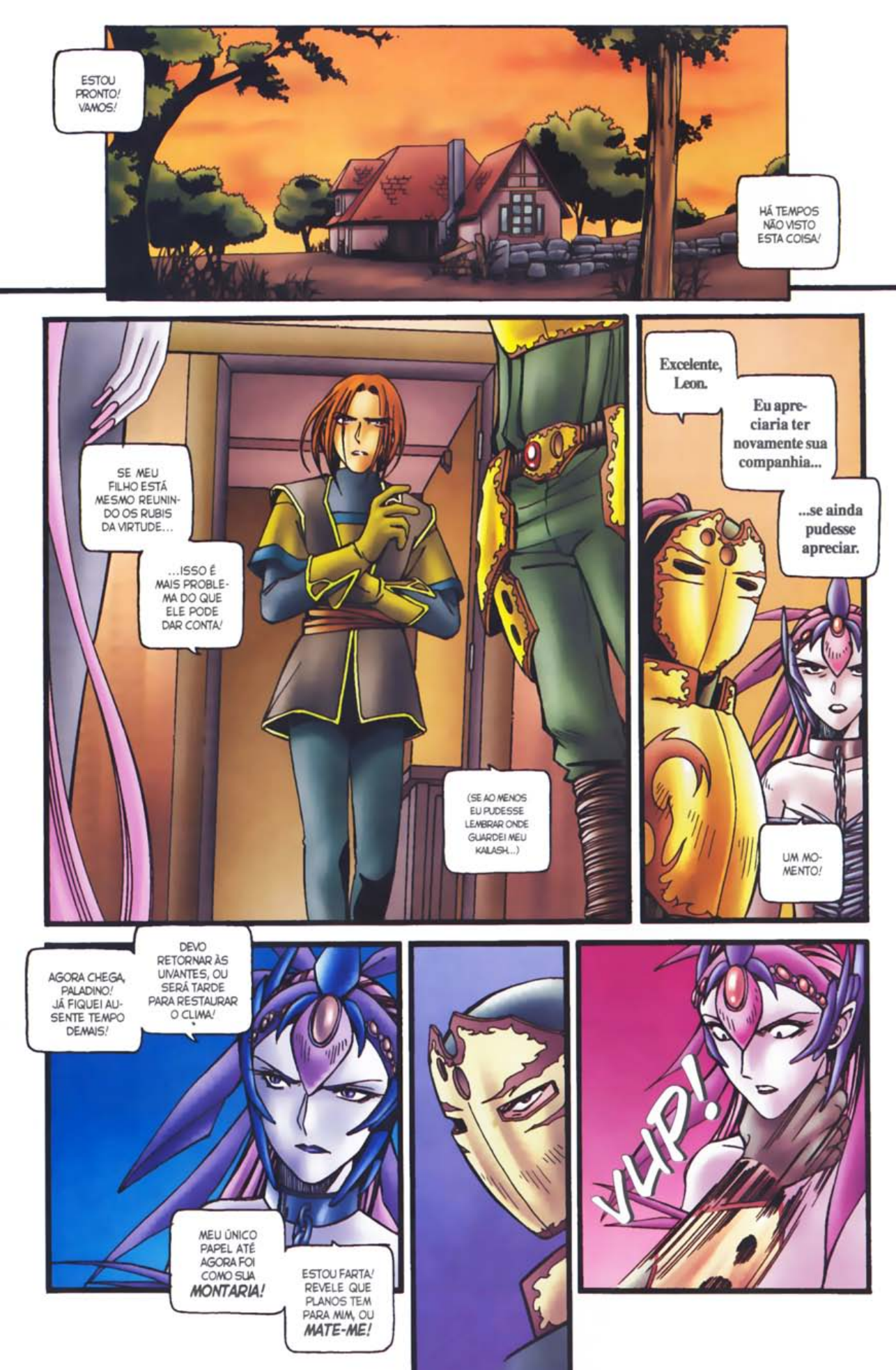
HOLY AVENGER é uma publicação mensal da Trama Editorial Ltda.

Administração, redação, assinaturas e publicidade:
R. Comendador Miguel Calfat, 421, 04537-081,
SP/SP. Telefax (011) 3849-2266. dragaobrasil@uol.com.br

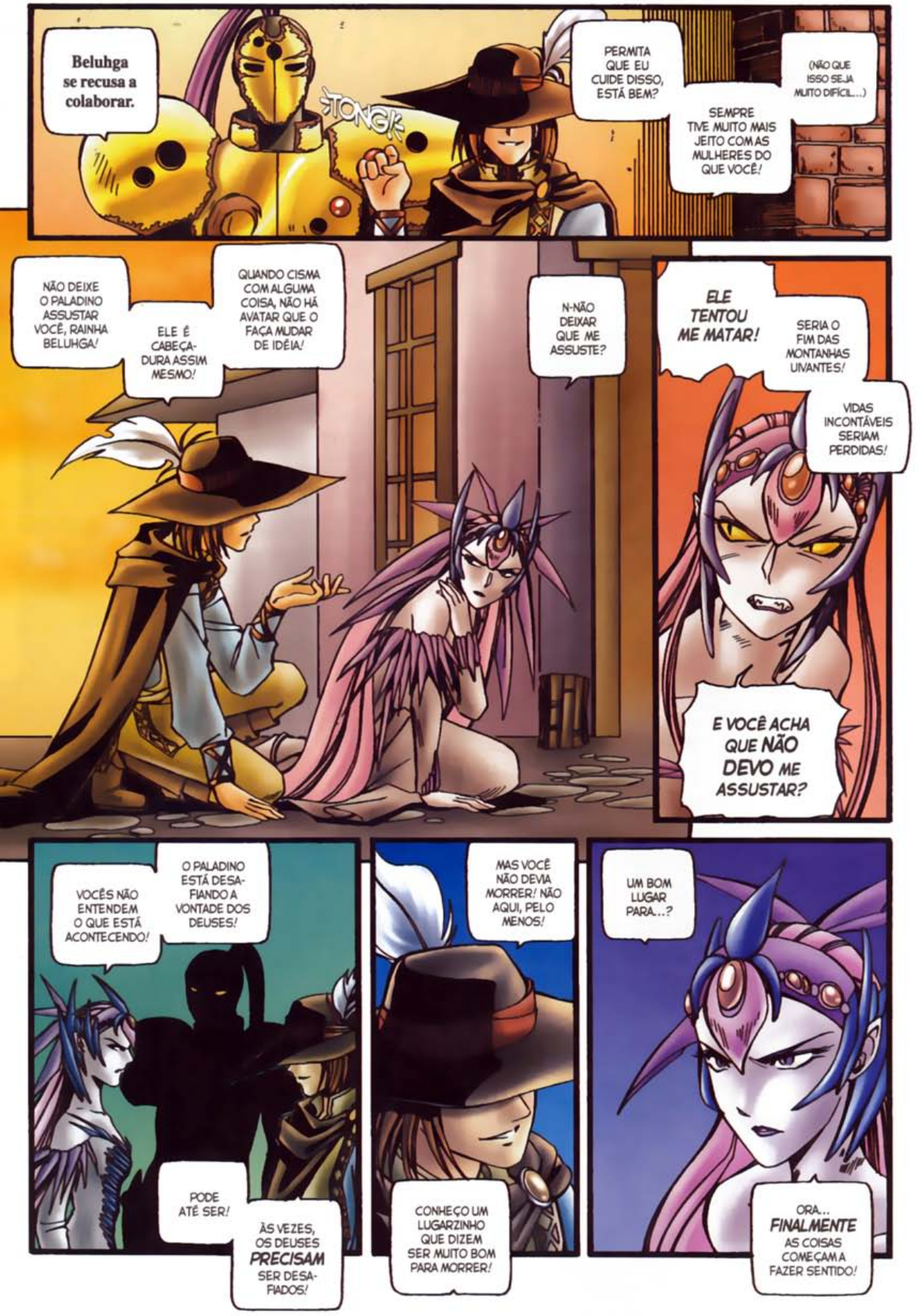
Distribuição exclusiva para todo o Brasil: Fernando Chinaglia S/A.

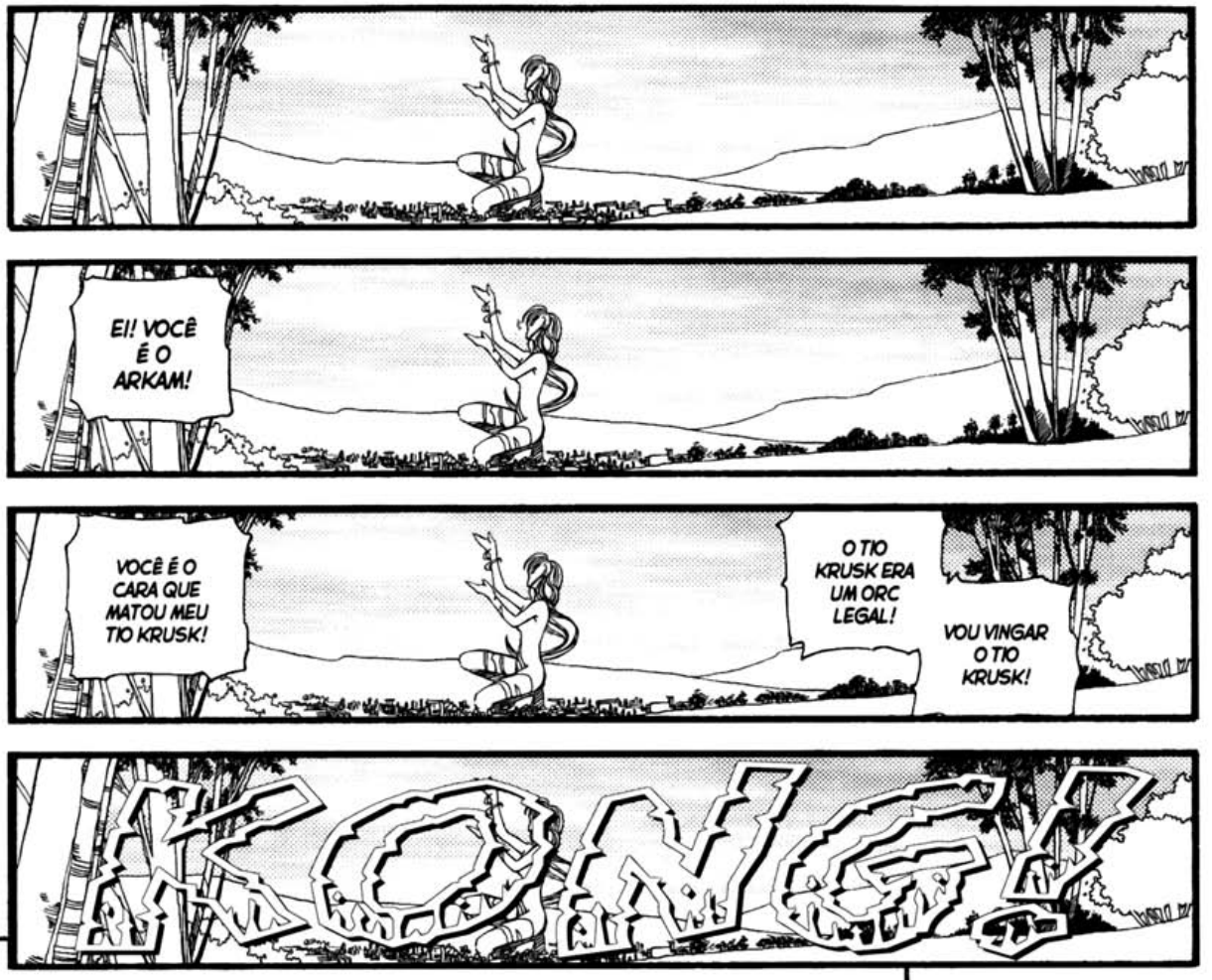
Impressão e acabamento: Lene Gráfica e Editora

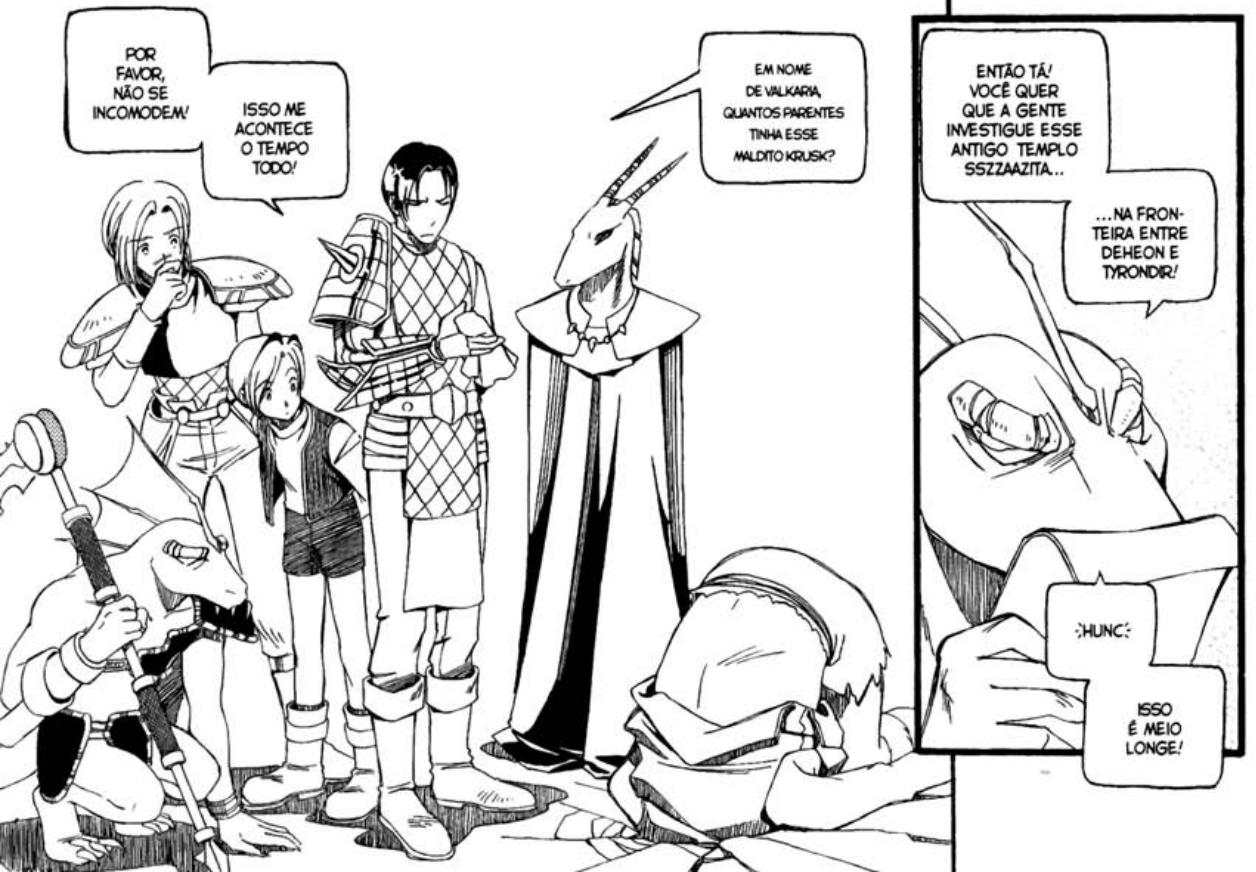

EM CARIAZ
ME SOLTA, SEU NINJA MALA!
NÃO QUERO VER FILME NENHUM!
TENHO QUE DESENHAR AS PÁGINAS DA HOLY!
TÔ ME LIXANDO!
SEMPRE QUE A HISTÓRIA PRECISAVA DE UM MACACO, VOCÊ PULOU FORA!
VOCÊ DEVE TER ALGUM TRAUMA PSICOLÓGICO COM MACACOS!
PRECISA DE UM TRATAMENTO DE CHOQUE!
VAI ASSISTIR O PLANETA DOS MACACOS!
AAAI! NÃO QUERO!
ESSE FILME É RUIM!
UM FILME COM MACACOS NÃO PODE SER BOM!
NÃO FALEI?
NÃO FALEI QUE O FILME ERA RUIM?
+4 CONTRA EDITORES.
AGORA FALTA ALUGAR KING KONG, O PODEROSO JOE, NAS MONTANHAS DOS GORILAS...


ESTOU PRONTO! VAMOS!
HÁ TEMPOS NÃO VISTO ESTA COISA!
SE MEU FILHO ESTÁ MESMO REUNINDO OS RUBIS DA VIRTUDE...
...ISSO É MAIS PROBLEMA DO QUE ELE PODE DAR CONTA!
(SE AO MENOS EU PUDESSE LEMBRAR ONDE GUARDEI MEU KAILASH...)
Excelente, Leon.
Eu apreciaria ter novamente sua companhia...
...se ainda pudesse apreciar.
UM MOMENTO!
AGORA CHEGA, PALADINO! JÁ FIQUEI AUSENTE TEMPO DEMAIS!
DEVO RETORNAR ÀS UIVANTES, OU SERÁ TARDE PARA RESTAURAR O CLIMA!
MEU ÚNICO PAPEL ATÉ AGORA FOI COMO SUA MONTARIA!
ESTOU FARTA! REVELE QUE PLANOS TEM PARA MIM, OU MATE-ME!
YUP!

Como preferir, milady.
CRUNCH!
Conforme eu disse antes...
...deixe de ser útil para mim, e estará obstruindo a justiça.
Nesse caso, não tenho qualquer razão para permitir que viva.
HEH! VOCÊ NÃO MUDA MESMO, PALADA!
FORTE FEITO UM MINOTAURO...
...E QUASE TÃO PACIENTE!
JÁ AJEITEI AS COISAS! PODEMOS PARTIR QUANDO QUISER!
MAS NÃO VEJO RAZÃO PARA ESGANAR BELUHGA!
SEM ELA, O PLANO VAI SER MAIS DIFÍCIL!
LUIGI? VOCÊ TAMBÉM?
SÓ FALTA APARECER O VLADISLAV E A... A...
POR MAIS QUE SUAS FORMAS AZULADAS FOSSEM AGRADÁVEIS AOS OLHOS, LEON...
...DUVIDO QUE VEJAMOS LENORA OUTRA VEZ!

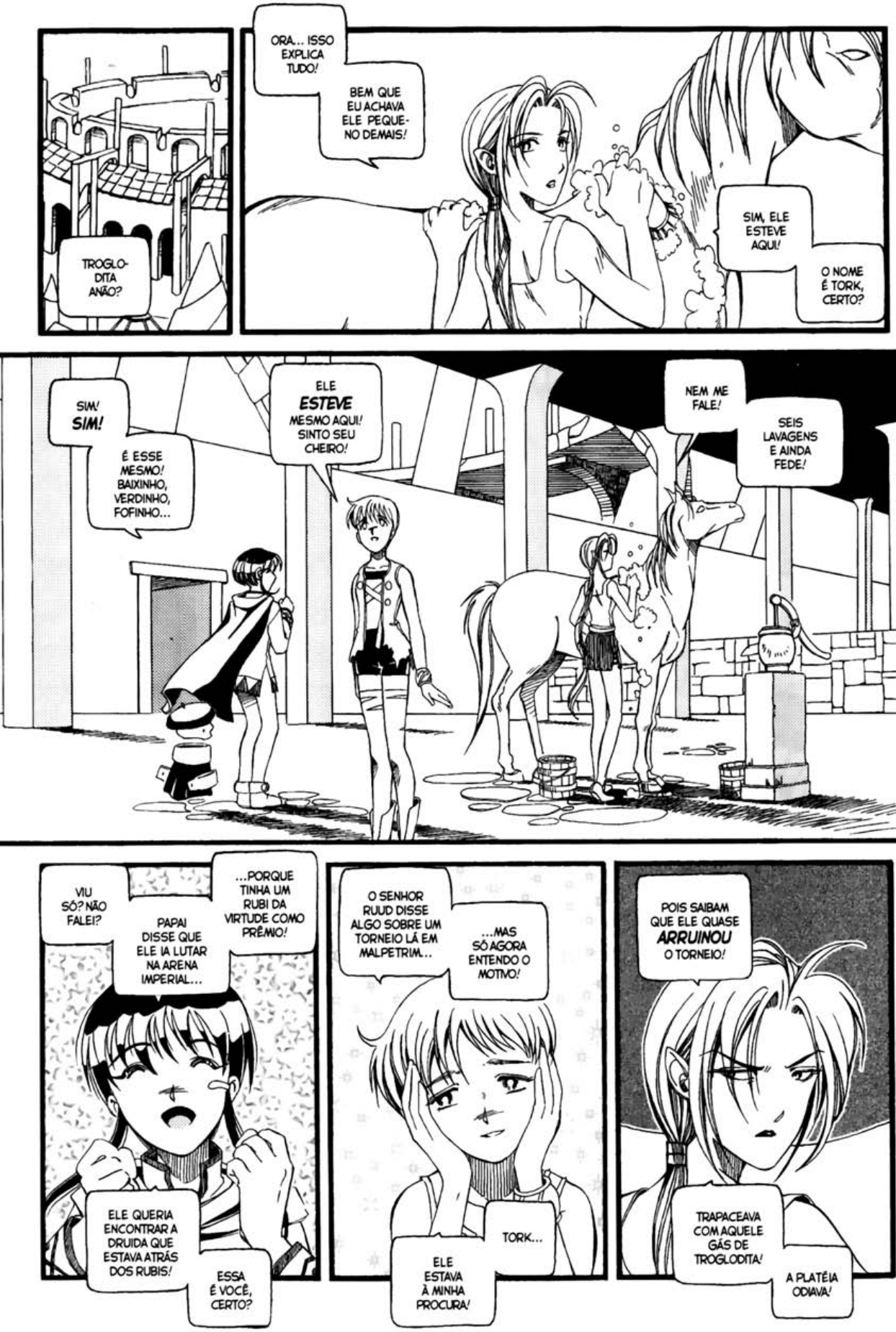

Beluhga se recusa a colaborar.
TONG!
PERMITA QUE EU CUIDE DISSO, ESTÁ BEM?
SEMPRE TIVE MUITO MAIS JEITO COM AS MULHERES DO QUE VOCÊ!
(NÃO QUE ISSO SEJA MUITO DIFÍCIL...)
NÃO DEIXE O PALADINO ASSUSTAR VOCÊ, RAINHA BELUHGA!
ELE É CABEÇA-DURA ASSIM MESMO!
QUANDO CISMA COM ALGUMA COISA, NÃO HÁ AVATAR QUE O FAÇA MUDAR DE IDÉIA!
N-NÃO DEIXAR QUE ME ASSUSTE?
ELE TENTOU ME MATAR!
SERIA O FIM DAS MONTANHAS UIVANTES!
VIDAS INCONTÁVEIS SERIAM PERDIDAS!
E VOCÊ ACHA QUE NÃO DEVO ME ASSUSTAR?
VOCÊS NÃO ENTENDEM O QUE ESTÁ ACONTECENDO!
O PALADINO ESTÁ DESAFIANDO A VONTADE DOS DEUSES!
PODE ATÉ SER!
ÀS VEZES, OS DEUSES PRECISAM SER DESAFIADOS!
MAS VOCÊ NÃO DEVIA MORRER! NÃO AQUI, PELO MENOS!
CONHEÇO UM LUGARZINHO QUE DIZEM SER MUITO BOM PARA MORRER!
UM BOM LUGAR PARA...?
ORA... FINALMENTE AS COISAS COMEÇAM A FAZER SENTIDO!

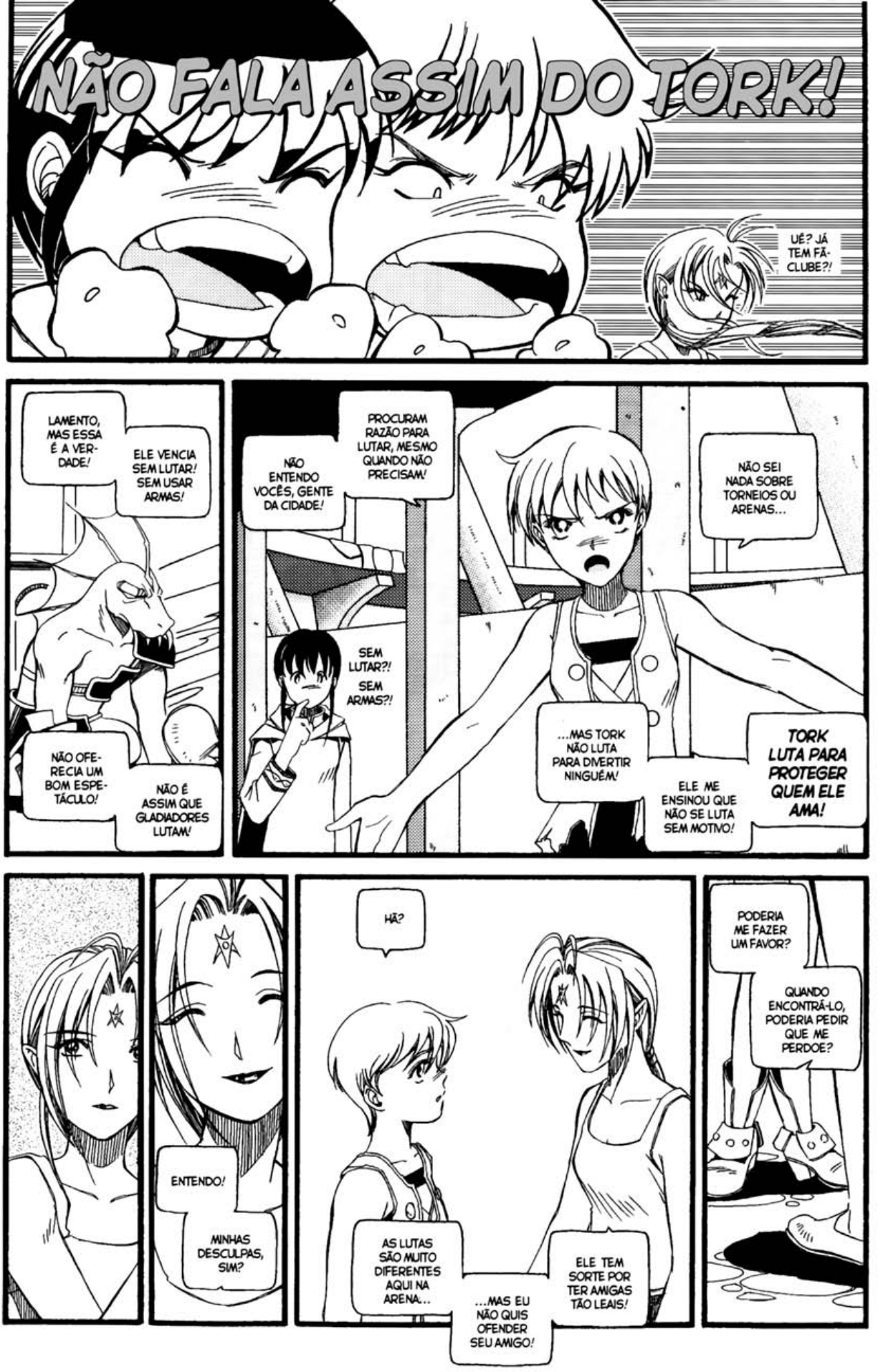

EI! VOCÊ É O ARKAM!
VOCÊ É O CARA QUE MATOU MEU TIO KRUSK!
O TIO KRUSK ERA UM ORC LEGAL!
VOU VINGAR O TIO KRUSK!
RECRUTA


POR FAVOR, NÃO SE INCOMODEM!
ISSO ME ACONTECE O TEMPO TODO!
EM NOME DE VALKARIA, QUANTOS PARENTES TINHA ESSE MALDITO KRUSK?
ENTÃO TÁ! VOCÊ QUER QUE A GENTE INVESTIGUE ESSE ANTIGO TEMPLO SSZZAAZITA...
...NA FRONTEIRA ENTRE DEHEON E TYRONDIR!
:HUNC:
ISSO É MEIO LONGE!

POR ISSO BAKULA ESTÁ AQUI CONOSCO!
ELA VAI ENVIAR VOCÊS POR TELEPORTE!
TELE... TELE...
ISSO É MESMO NECESSÁRIO?
MINHA EXPERIÊNCIA DIZ QUE ESSE TIPO DE VIAGEM NÃO É SEGURO!
É ISSO MESMO!
SE VAI SER IGUAL À MAGIA DA ELFA DOIDA, NÃO QUERO!
ME PERDI DO IRMÃOZINHO POR CAUSA DELA!
TELEPORTE NÃO É PROBLEMA PRA MIM..
...MAS A MAGA LINDONA PODIA VIR COM A GENTE!
:HUNC:
LAMENTO! TEMOS MUITOS LUGARES A VERIFICAR! DEVEMOS SER RÁPIDOS!
EU MESMO OS ACOMPANHARIA, MAS PRECISO COORDENAR OUTROS GRUPOS!
E COMO A GENTE FAZ PARA VOLTAR?
ESTE PERGAMINHO CONTÉM OUTRA MAGIA DE TELEPORTE!
BASTA LER, E RETORNARÃO A VALKARIA!
HMM... SEI...
MAIS UMA COISA!
!
PAGAMENTO ADIANTADO! PASSA O RUBI!
CASO ALGUM DESSES TELEPORTES SAIA ERRADO, SABE?

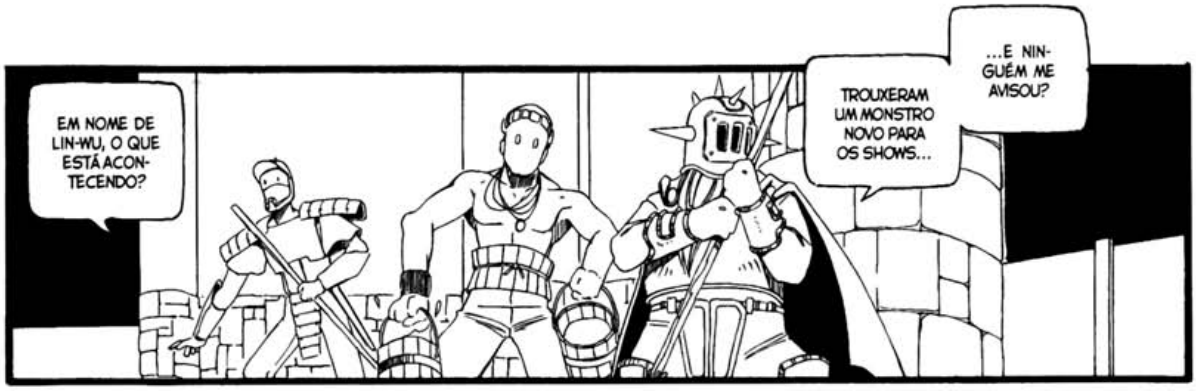
HMM... NÃO É O PROCEDIMENTO PADRÃO, MAS...
ESTÁ BEM! TOME!
ACEITAREI SUA PALAVRA DE QUE NÃO FUGIRÃO COM O RUBI!
LEMBREM-SE... SUA MISSÃO É DE SIMPLES RECONHECIMENTO!
SE ENCONTRAREM CULTISTAS, NÃO DEVEM ENFRENTÁ-LOS!
APENAS RETORNEM COM A INFORMAÇÃO O QUANTO ANTES!
DEIXEM O COMBATE POR NOSSA CONTA!
MEU TIPO FAVORITO DE MISSÃO!
DEIXA COMIGO A GENTE!
PALERMA!
?
PERFEITO! CONTO COM VOCÊS!
BAKULA, VOCÊ JÁ PODE MANDAR...
BAKULA?
ONDE ESTÁ O TROGLODITA?
NÃO SEI DIREITO, MAS...
...PARECE QUE O TORK FOI NA FRENTE!


TROGLODITA ANÃO?
ORA... ISSO EXPLICA TUDO!
BEM QUE EU ACHAVA ELE PEQUENO DEMAIS!
SIM, ELE ESTEVE AQUI!
O NOME É TORK, CERTO?
SIM! SIM!
É ESSE MESMO! BAIXINHO, VERDINHO, FOFINHO...
ELE ESTEVE MESMO AQUI! SINTO SEU CHEIRO!
NEM ME FALE!
SEIS LAVAGENS E AINDA FEDE!
VIU SÓ? NÃO FALEI?
PAPAI DISSE QUE ELE IA LUTAR NA ARENA IMPERIAL...
...PORQUE TINHA UM RUBI DA VIRTUDE COMO PRÊMIO!
ELE QUERIA ENCONTRAR A DRUIDA QUE ESTAVA ATRÁS DOS RUBIS!
ESSA É VOCÊ, CERTO?
O SENHOR RUUD DISSE ALGO SOBRE UM TORNEIO LÁ EM MALPETRIM...
...MAS SÓ AGORA ENTENDO O MOTIVO!
TORK...
ELE ESTAVA À MINHA PROCURA!
POIS SAIBAM QUE ELE QUASE ARRUINOU O TORNEIO!
TRAPACEAVA COM AQUELE GÁS DE TROGLODITA!
A PLATÉIA ODIAVA!


NÃO FALA ASSIM DO TORK!
UÉ? JÁ TEM FÃ-CLUBE?!
LAMENTO, MAS ESSA É A VERDADE!
ELE VENCIA SEM LUTAR! SEM USAR ARMAS!
NÃO OFERECIA UM BOM ESPETÁCULO!
NÃO É ASSIM QUE GLADIADORES LUTAM!
NÃO ENTENDO VOCÊS, GENTE DA CIDADE!
PROCURAM RAZÃO PARA LUTAR, MESMO QUANDO NÃO PRECISAM!
SEM LUTAR?!
SEM ARMAS?!
NÃO SEI NADA SOBRE TORNEIOS OU ARENAS...
...MAS TORK NÃO LUTA PARA DIVERTIR NINGUÉM!
ELE ME ENSINOU QUE NÃO SE LUTA SEM MOTIVO!
TORK LUTA PARA PROTEGER QUEM ELE AMA!
ENTENDO!
MINHAS DESCULPAS, SIM?
HÃ?
AS LUTAS SÃO MUITO DIFERENTES AQUI NA ARENA...
...MAS EU NÃO QUIS OFENDER SEU AMIGO!
ELE TEM SORTE POR TER AMIGAS TÃO LEAIS!
PODERIA ME FAZER UM FAVOR?
QUANDO ENCONTRÁ-LO, PODERIA PEDIR QUE ME PERDOE?

S-SIM... CLARO!
NÃO SE PREOCUPE! VOU DIZER ISSO A ELE!
TAMBÉM PEÇO DESCULPAS! EU NÃO DEVIA...
EI!
UM MOMENTO! COMO ASSIM, "QUANDO ENCONTRÁ-LO"?
ELE NÃO ESTÁ AQUI?
NÃO! O TORNEIO TERMINOU ONTEM!
NÃO FAÇO IDÉIA DE ONDE POSSA ESTAR AGORA!
NÃÃÃO...
PUXA! EU ESTAVA TÃO ANSIOSA PARA REVER TORK...
O QUE FAZEMOS AGORA, LISANDRA?
PELO MENOS SABEMOS QUE ELE TEM MAIS UM RUBI!
NÃO, ELE NÃO TEM!
TORK NÃO VENCEU O TORNEIO! ELE FOI DERROTADO NA LUTA FINAL!
O VENCEDOR FOI SANDRO!
S-SANDRO?
SANDRO GALTRAN?

HOUVE UM PEQUENO INCIDENTE DURANTE A PREMIAÇÃO...
SANDRO GALTRAN! SIM, É ESSE O NOME!
...MAS, NO FIM, ELE FICOU COM O RUBI!
ZIUF!
MENINO MAU! MENINO MAU!
NÃO VALE USAR TELE-PORTE PARA FUGIR DO BANHO!
ELE NÃO COSTUMA FAZER ISSO!
ATÉ PARECIA ASSUSTADO COM ALGUMA...
...COISA!
RRRLLLMMMMMMBBBRRRMMMM

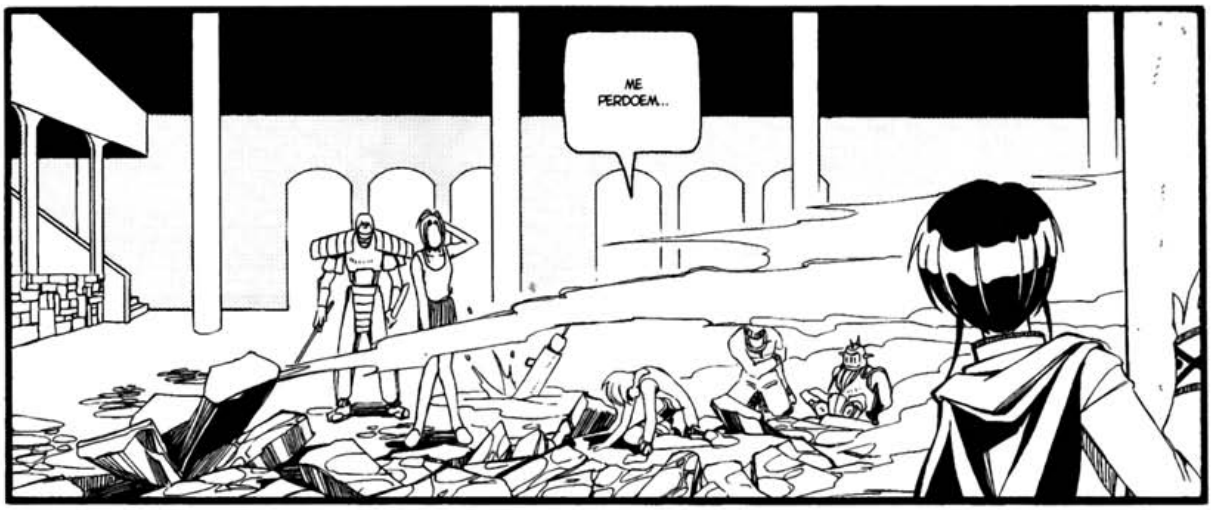

EM NOME DE LIN-WU, O QUE ESTÁ ACONTECENDO?
TROUXERAM UM MONSTRO NOVO PARA OS SHOWS...
...E NINGUÉM ME AVISOU?

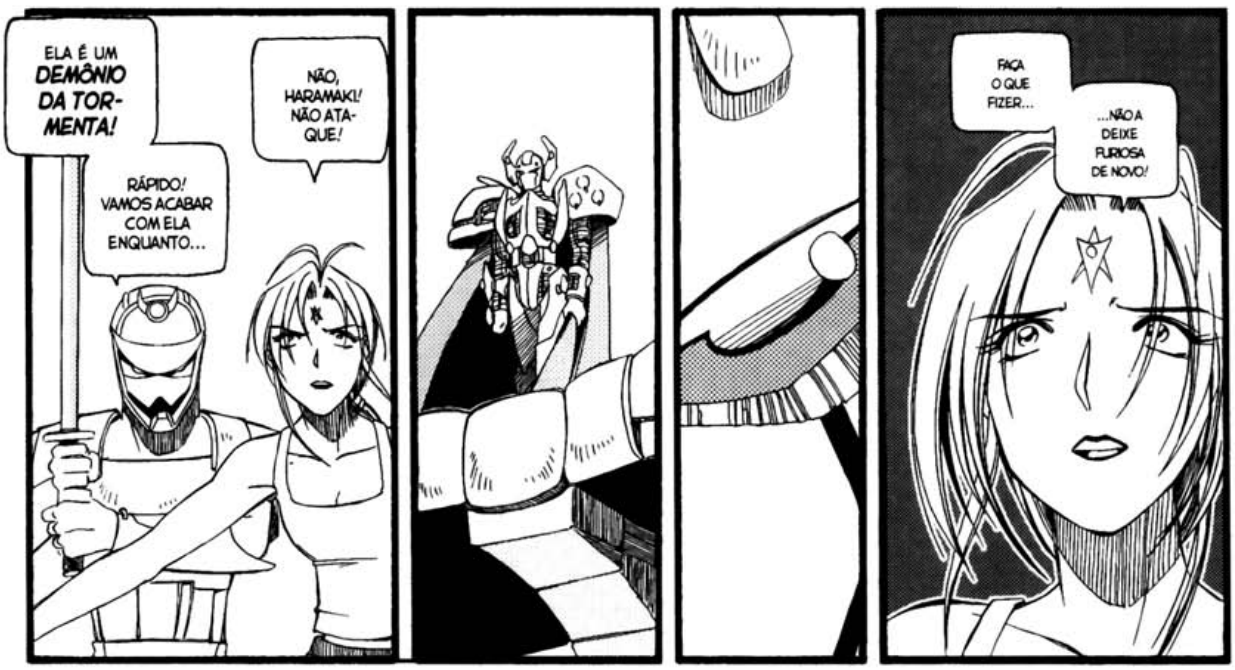
G-GRANDE LIN-WU!
KHALMYR E TENEBRA!
NÃO TINHA NADA UM POUCO *MENOR?*
UM *COLOSSO DA TORMENTA,* TALVEZ?

SAAAAANDRO!

VOCÊ DERROTOU TORK!
ROUBOU DELE UM RUBI DA VIRTUDE!
CRAK!
SHOUF!
MALDITO! DESGRAÇADO!
VOCÊ FINGIU ME AJUDAR! FINGIU SE PREOCUPAR COMIGO!
MAS SÓ ESTÁ TENTANDO ME DETER!
ROUBANDO OS RUBIS DE MIM!
ATACANDO MEUS AMIGOS!
IMPEDINDO MINHA MISSÃO!
Grrrr...
MENTIROSO! TRAIDOR!
EU CONFIAVA EM VOCÊ! NIELE GOSTAVA DE VOCÊ!
VUM!
NIELE!
VOCÊ MATOU NIELE!
MATOU MINHA AMIGA!

Encontre os Rubis da Virtude.
Castigue o ladrão traidor.
Deixe o restante comigo.
SIM!
É ISSO MESMO QUE EU VOU FAZER!
VOU MATAR VOCÊ!
LISANDRA! O QUE VOCÊ TEM?
PÁRA COM ISSO!
AGORA MESMO VOCÊ FALOU SOBRE NÃO LUTAR SEM MOTIVO!
DISSE QUE TORK ENSINOU ISSO A VOCÊ!
O TORK QUE EU CONHECI NÃO FARIA O QUE VOCÊ ESTÁ FAZENDO!
NÃO...
NÃO FARIA...


ME PERDOEM...

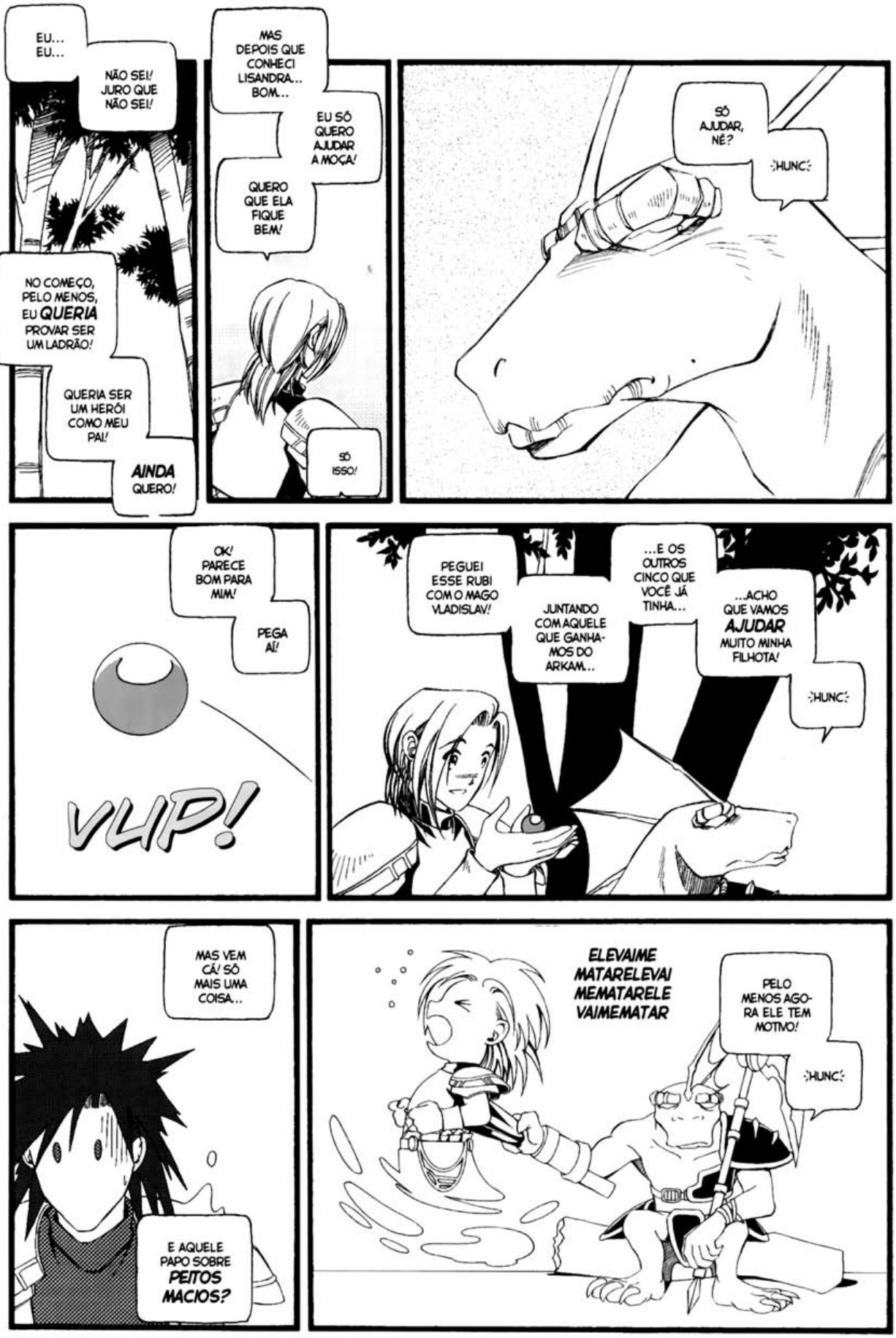

ELA É UM DEMÔNIO DA TORMENTA!
NÃO, HARAMAKI! NÃO ATAQUE!
RÁPIDO! VAMOS ACABAR COM ELA ENQUANTO...
FAÇA O QUE FIZER...
...NÃO A DEIXE FURIOSA DE NOVO!

TORK CONTOU QUE VOCÊ ERA UMA DRUIDA, MAS...
...EU NÃO SABIA QUE OS DRUIDAS PODIAM FAZER ISSO!
MAS... MAS...
ALLIHANNA ME DEIXOU! NÃO SOU MAIS SUA DRUIDA!
EU NÃO DEVIA MAIS SER CAPAZ DISTO!
SE ESTE PODER NÃO VEM DE ALLIHANNA...
...ENTÃO DE ONDE VEM?

COMO VOCÊ ESTÁ, TORK?
A CABEÇA AINDA DÓI?
Deheon
Ahlen
Collen
Tyrondir
:HUNC:
O QUE VOCÊ ACHA, PASPALHO?
A TAL BAKULA ME FEZ REAPARECER DOIS METROS ACIMA DO CHÃO...
...E DE CABEÇA PARA BAIXO!
(FAZIA TEMPO QUE EU NÃO LEVAVA UM FORA TÃO VIOLENTO!)
:HUNC:
SE VOCÊ ESTIVER MELHOR, TALVEZ A GENTE DEVA IR VER O TAL TEMPLO!
ARKAM PARECIA ESTAR COM PRESSA!
DEIXA DE SER PUXA-SACO! SÓ FALTA PEDIR AUTÓGRAFO!
A PRESSA DO ARKAM QUE SE LASQUE!
ANTES DE IR EM FRENTE, GURI, VAMOS TER UMA CONVERSA...
...DE HOMEM PARA HOMEM!
EU FALEI DE HOMEM PARA HOMEM!
QUE PARTE VOCÊ NÃO ENTENDEU, MINAZINHA?
:HUNC:
PELO QUE SEI, SOU TÃO "HOMEM" QUANTO VOCÊ!
TE ENCHO DE PORRADA!
TÁ BOM! TÁ BOM! FUI!

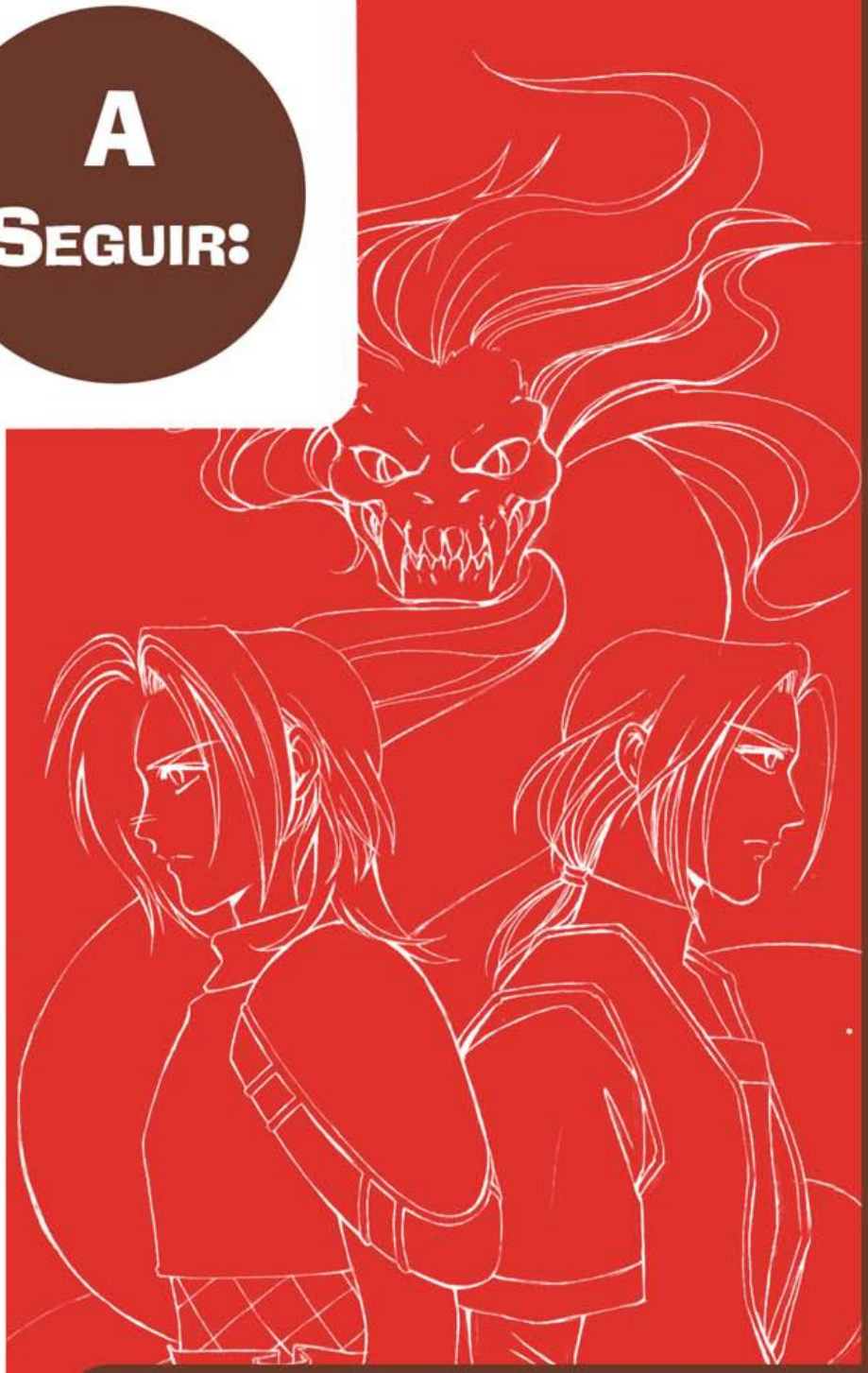
ESPERA, ANNE! VOU COM VOCÊ!
VOLTA AQUI, PASPALHO!
FICA QUIETO E ESCUTA!
JÁ OUVI FALAR MUITO DE SEU PAI, GURI!
GALTRAN! O MAIOR LADRÃO DO REINADO!
:HUNC:
ATÉ FALEI SOBRE ELE PARA MINHA FILHOTA, LÁ EM GALRASIA!
TALVEZ POR ISSO ELA TENHA PROCURADO VOCÊ PARA ENTRAR NO PALÁCIO NAXUS!
MAS MINHA FILHOTA NÃO ESTÁ ACOSTUMADA COM CIDADES! OU PESSOAS!
ACABOU PEGANDO O GALTRAN ERRADO!
:HUNC:
DEPOIS VOCÊ APARECEU NA ESTALAGEM DO MACACO CONTANDO VANTAGEM!
FALOU DE ALGUÉM QUE SE PARECIA COM MINHA FILHOTA!
EU NEM PODIA ACREDITAR QUE ELA HAVIA SAÍDO DE GALRASIA!
PENSEI QUE VOCÊ ESTAVA SACANEANDO! SE APROVEITANDO DELA!
:HUNC:
SE NÃO ESTIVESSE BÊBADO DEMAIS NAQUELA HORA...
...EU IA TE SOCAR ATÉ DIZER CHEGA!
ELEVAIMEMATARELEVAIMEMATARELEVAIMEMATAR
VOLTA, CABEÇA-DE-BAGRE!

MAIS TARDE LISANDRA CONTOU COMO VOCÊ TIROU ELA DA CADEIA...
...E AJUDOU A DESCOLAR O PRIMEIRO RUBI!
NA ARENA, QUANDO LUTAMOS, VOCÊ CAIU NO MEU TRUQUE...
...DE SOLTAR AS ARMAS PARA SALVAR A APRESENTADORA!
E NO TÚNEL, QUANDO LUTAMOS COM OS TROLLS...
...VOCÊ TENTOU SERVIR DE ISCA PARA SALVAR A MINAZINHA!
:HUNC:
NÃO DIGO ISSO PARA QUALQUER UM, CARA...
...MAS VOCÊ É SANGUE BOM!
ENTÃO NÃO VEM COM AQUELA MERDA QUE ME CONTOU LÁ NO TÚNEL!
AQUELA PALHAÇADA SOBRE "PROVAR SEU TALENTO COMO LADRÃO!"
VOCÊ É TÃO LADRÃO QUANTO EU SOU CLÉRIGO!
:HUNC:
AGORA EU QUERO A VERDADE!
POR QUE ESTÁ ATRÁS DOS RUBIS?
E O QUE VOCÊ QUER COM MINHA FILHOTA?
ELEVAIME MATARELEVAI MEMATARELE VAIMEMATAR
ISSO TÁ ENCHENDO O SACO!


EU... EU...
NÃO SEI! JURO QUE NÃO SEI!
NO COMEÇO, PELO MENOS, EU QUERIA PROVAR SER UM LADRÃO!
QUERIA SER UM HERÓI COMO MEU PAI!
AINDA QUERO!
MAS DEPOIS QUE CONHECI LISANDRA... BOM...
EU SÓ QUERO AJUDAR A MOÇA!
QUERO QUE ELA FIQUE BEM!
SÓ ISSO!
SÓ AJUDAR, NÉ?
:HUNC:
OK! PARECE BOM PARA MIM!
PEGA AÍ!
VUP!
PEGUEI ESSE RUBI COM O MAGO VLADISLAV!
JUNTANDO COM AQUELE QUE GANHAMOS DO ARKAM...
...E OS OUTROS CINCO QUE VOCÊ JÁ TINHA...
...ACHO QUE VAMOS AJUDAR MUITO MINHA FILHOTA!
:HUNC:
MAS VEM CÁ! SÓ MAIS UMA COISA...
E AQUELE PAPO SOBRE PEITOS MACIOS?
ELEVAIME MATARELEVAI MEMATARELE VAIMEMATAR
PELO MENOS AGORA ELE TEM MOTIVO!
:HUNC:

NÃO TENHO COMO ME DESCULPAR PELO QUE FIZ!
SE QUISEREM ME CASTIGAR...
NÃO É NECESSÁRIO! NINGUÉM SE FERIU...
...MUITO!
APENAS PROMETA UMA COISA...
EVITE QUE ISSO ACONTEÇA OUTRA VEZ DENTRO DE VALKARIA!
SE A GUARDA IMPERIAL DESCOBRIR SOBRE ESSE SEU PODER...
E-ENTENDO!
JÁ ESTIVE NA MASMORRA!
VAMOS INDO, ENTÃO! LISANDRA! TARSO!
AGRADECEMOS POR TUDO, LORIANE!
ACHA ISSO CORRETO, LORIANE?
ESSA GAROTA PARECE MUITO PERIGOSA!
NÃO DEVÍAMOS MESMO AVISAR A GUARDA?
NÃO, HARAMAKI!
ISSO É A PIOR COISA QUE PODERÍAMOS FAZER!
MEU PALPITE...
...É QUE NÃO SOBRARIA GUARDA ALGUMA!

A Seguir:



A Nova Geração

MENSAGENS SAGRADAS

HOLY AVENGER · Caixa Postal 19113 · CEP 04505-970 · SP/SP · dragaobrasil@uol.com.br

Bênçãos de Allihanna a todos vocês, amados leitores. Aos que ainda não me conhecem, permitam que eu me apresente. Sou Odara, honrada clériga da Mãe Natureza e xamã dos centauros da floresta. Há algum tempo tive minha vida salva pelos heróis Sandro e Niele — e agora tenho o prazer e o privilégio de retribuir, respondendo às cartas e e-mails de vocês, leitores de HOLY AVENGER. Escrevam, portanto, pois estarei aqui sempre que precisarem.

Elfo Negro

Venho eu, por meio desta, congratular toda a equipe envolvida em um trabalho de tamanha qualidade e sucesso que usa como base este mundo ao qual fui arrastado e hoje chamo de lar. Eu mesmo não imaginava que algumas pessoas (?) com as quais cruzei eventualmente em minhas caminhadas pelo grande continente tivessem de fato aventuras tão extasiantes como aqui me são descritas. Imagino que sejas tão bonita como realmente cantam seus adoradores, fato que, infelizmente, não garanto poder conferir um dia.

Seja como for, sirvo de intermediário a fazer um pedido, que considerei um tanto quanto estranho, mas hei de cumprir o que me foi educadamente requisitado. Como era... algo do tipo... "há a previsão de disponibilizar as... fichas (?) do pessoal de Holy Avenger e, por que não, de todo o pessoal de Arton na versão D&D 3ª Edição (???) para breve?" Suponho que fosse algo assim, por mais estranho que a mim também tenha soado.

Seja como for, se algum dia voltar a passar nas cercanias de Malpetrim, tentarei fazer-lhe uma visita, para que possamos conversar. Você me parece uma jovem muito simpática, e acredito ter algumas histórias interessantes para dividir contigo.

Sem mais delongas.

Ana "Pauladina" dos Santos, Diadema/SP

Ágon, o único drow em Arton (segundo Shinta, meu amigo e companheiro de viagens), e-mail

Muitíssimo grata por sua carta tão educada e gentil, bom Ágon. Um "drow", você diz? Se não estou enganada, é como são chamados os elfos negros. De fato, essa não é uma raça nativa de Arton — mas existem alguns por aqui, vindos de outros mundos.

Você pergunta sobre **D&D 3ª Edição?** Bem, receio que minha resposta vai soar ainda mais estranha para você. A edição #76 da revista DRAGÃO BRASIL já trouxe as fichas dos personagens principais de HOLY AVENGER para o sistema **D20**, aquele utilizado em **D&D**. Em breve teremos mais material.

Dividir histórias é o que mais aprecio fazer, bom Ágon. Apareça quando quiser. Ficarei muito feliz em explicar o que significam coisas como "fichas", "D&D" e demais termos do RPG.

Quem quer viver para sempre?

Olá, pessoal da HOLY AVENGER! Meu

pedido é muito simples: gostaria que vocês não terminassem a HQ no número 40, pois poucas revistas brasileiras alcançaram um sucesso tão majestoso. Terminar assim seria uma perda muito grande para nós, leitores!

Se isso não for possível, pelo menos façam aventuras mensais de nossos heróis preferidos, sem vínculo com a revista após seu término. Seria uma tristeza nos afastar do que acontece com nossos heróis preferidos.

Parabéns a vocês, e que HOLY AVENGER seja muito mais que uma simples revista!

Fábio Pop, e-mail

Minhas desculpas se isso aborrece você, Fábio, mas HA realmente deve se encerrar na edição #40. É assim que precisa ser, assim é a ordem natural das coisas. Tudo o que nasce, morre. Tudo o que começa, termina. Assim ensina Allihanna, nossa querida Mãe Natureza. Aquilo que ultrapassa seu tempo natural de vida apenas degenera, regride. Tal como acontece com os mortos-vivos.

Podemos ver isso em quadrinhos que trazem histórias com os mesmos personagens insistentemente após 50 ou 60 anos; essas histórias não conseguem ser tão agradáveis como eram no início. Isso está provocando uma grave crise nos quadrinhos norte-americanos.

Pense em como fazem os japoneses. **Evangelion**, **Escaflowne**, **Rurouni Kenshin**, **Lodoss War**... todas tiveram um final. Mas será que continuariam tão boas caso se arrastassem durante décadas? Manteriam sua qualidade?

Não fique triste. Arton é um mundo de muitas histórias. É certo que, quando HA terminar, teremos outra grande aventura e outros heróis para nos emocionar como Lisandra, Sandro e os demais têm feito.

Mangás vs. Holy

Saudações a todos dessa sensacional revista, em especial ao grande Cassaro e à elétrica Awano-chan, que vêm realizando esse ótimo trabalho. Rasgação de sede à parte, vamos ao que interessa.

1) Teremos algo do tipo HA em anime? Ou eu posso levantar da cama que não adianta sonhar?

2) Cadê as edições especiais de HA?

3) Que tal matérias sobre o processo de criação de HA?

4) Com tantos mangás desembarcando no Brasil, como fica a situação da HQ nacional?

5) O dólar e o petróleo subiram, e a revista continua com o mesmo preço. Que tipo de magia é essa?

6) Que tipo de influência o racionamento terá sobre nosso heróis?

Cristiano, o Mago, Formosa

1) Nunca desista de perseguir seus sonhos, bom Cris. HOLY AVENGER já atingiu alturas que seus autores nunca imaginaram. Talvez, um dia, tenhamos realmente uma produção animada de HA.

2) Acredito que a primeira delas, trazendo Sandro como astro, estará nas bancas no próximo mês de outubro.

3) Uma excelente idéia! Vamos tratar de produzir algo assim nos próximos números. Muitíssimo grata, bom Cris.

4) Espero que isso não soe ofensivo para outros autores, mas argumentar que "as bancas estão cheias de mangás" não me parece motivo para cruzar os braços e desistir. HA continua indo muito bem, com ou sem mangás. Então, eu creio, não deveria ser diferente para outras boas produções nacionais.

5) Bem... eu não saberia dizer. Meu conhecimento sobre magia é modesto.

6) Racionamento?! Não fui informada sobre isso. O que, exatamente, está sendo racionado?

Kamila Souto Dalmédico, Campinas/SP

Jones Nunes Faria, Itu/SP

Odara? É você?

Querida Odara, lamento muito pelo incidente ocorrido com Nielendorane. Se você precisa de um ombro amigo para desabafar, estou à disposição.

Estou orando muito a Thyatis para que ele ressuscite nossa querida Niele. E não se preocupe com o maldito Camaleão, ele vai pagar por ter feito você chorar. Estou promovendo uma caçada ao verme, e convido todo tipo de criatura em Arton a participar. Os interessados compareçam à Estalagem do Macaco Caolho (Empalhado) e falem com Necrovitch.

Necrovitch, o Oráculo Caçador, Porto Alegre/RS

Muito agradecida pela apoio, bom Necrovitch... hã... você não seria um necromante, seria? Espero muitíssimo que não. Necromantes fazem coisas que minha deusa não aprecia.

Perdoe minha falta de confiança, mas não acredito que sua caçada ao Camaleão tenha sucesso. Ele é um mestre dos disfarces e ilusões. A esta altura o vilão poderia estar transformado em qualquer pessoa, ou qualquer criatura. Alguém de quem você jamais desconfiaria.

Ora... poderia até mesmo ser eu...

HOLY avenger

Tudo sobre a primeira edição especial!

Hoje, com esta edição 23, HOLY AVENGER está próxima de completar dois anos. Uma longevidade jamais alcançada por uma série mensal brasileira em quadrinhos nas últimas décadas — e a prova máxima de que é possível produzir HQ no Brasil, sem temer a rivalidade dos títulos importados.

Com tamanho sucesso, seria esperado ver nas bancas uma enxurrada de novos títulos derivados de HOLY AVENGER — mas não é bem assim que trabalhamos. Aumentar a quantidade significaria sacrificar a qualidade, e disso seus autores não abrem mão. HA vai seguir exatamente como está, até seu final, na edição de número 40.

Sim, seu final. Outra decisão dos autores de HOLY AVENGER é que a história VAI acabar. Não vai continuar indefinidamente, mesmo com seu bom desempenho comercial. Ainda que não se trate de um mangá legítimo, HA segue alguns padrões dos quadrinhos japoneses — e um dos mais importantes deles é que as histórias DEVEM terminar. O povo japonês acredita em ciclos, em períodos de vida e morte, em inícios e fins. Faz parte de sua filosofia. E essa é uma filosofia que nós também partilhamos. Uma história nunca estará completa sem um final. Manter uma história seguindo para sempre faz apenas com que ela perca seu brilho.

Contudo, existe algo diferente que podemos fazer.

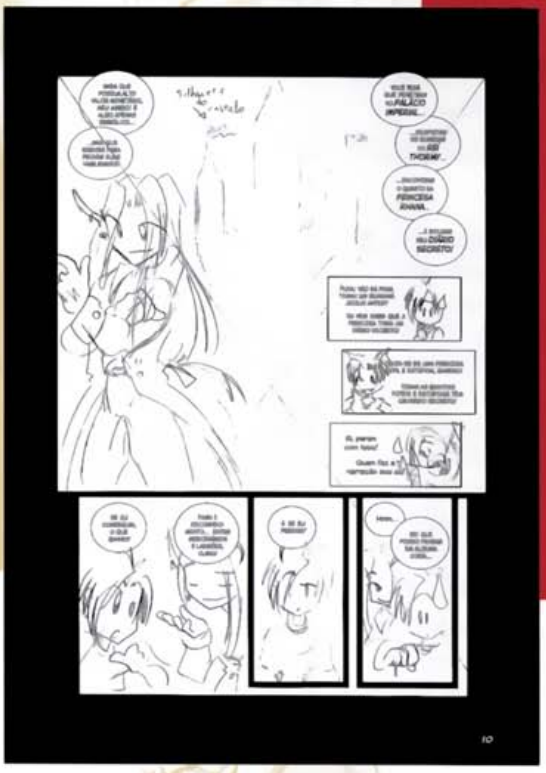
Diante de pedidos dos leitores, há algum tempo a Trama Editorial prometeu uma série de edições especiais de HOLY AVENGER, cada uma enfocando um de seus personagens principais: Lisandra, Sandro, Niele, Tork e outros. Pois bem, temos o prazer de informar que a primeira dessas histórias já foi concluída — trazendo como astro ninguém menos que o ladrão mais famoso, atrapalhado e apaixonado da série!

Pontos de Vista

A história "Uma Grande Roubada" foi originalmente concebida por Petra Leão "Urameshi" e Fran Elles Paz com apenas doze páginas, destinada a ser parte de outra revista em quadrinhos. Mais tarde ela foi ampliada por Marcelo Cassaro para ocupar uma revista completa.

Cronologicamente, a história acontece logo antes de HOLY AVENGER #1. Ela funciona como um prólogo para a saga, uma espécie de "Parte 0". Enquanto a primeira parte de HA abordava a chegada da druida Lisandra à cidade de Valkaria, esta nova história explica o que estava acontecendo com Sandro naquele mesmo dia. Sandro aparecia para Lisandra (e para o leitor) como um ladrão famoso e habilidoso, o que hoje sabemos não ser bem verdade! Então, de que presepadas ele teria participado antes de resgatar da masmorra sua adorada druida?

Partes do roteiro original de HOLY AVENGER ESPECIAL 01, com texto final de Cassaro e rascunhos de Petra



Se aquele foi um dia difícil para Lisandra, para Sandro também não foi lá muito sossegado. Ele teve, mais de uma vez, suas "habilidades de ladrão" colocadas à prova.

Ao aceitar uma aposta impensada com uma dupla de mercenários que duvidam de seus talentos ladinos, Sandro precisa provar que é um verdadeiro ladrão. O teste não é fácil: invadir o castelo do rei Thormy — o governante de todo o Reinado — dentro das próximas 24 horas e roubar dali um certo artefato. Para isso ele conta apenas com o pouco que aprendeu com seu famoso pai e sua própria inteligência (o que não é de muita ajuda...). Ainda assim, ele não pode falhar, pois se perder a aposta algo muito, muito, MUITO ruim lhe acontecerá... e mais que isso não podemos contar sem entregar a surpresa!

Além de apresentar uma história inédita e novos personagens, este especial traz também algumas explicações e curiosidades. Afinal, o que Sandro fazia na cidade de Valkaria justamente quando Lisandra o procurava, já que sua "base de operações" seria na distante Malpetrim? Quem eram os amigos e parceiros de Sandro antes de seu envolvimento na caça aos Rubis da Virtude? Que motivos realmente o levaram a querer ajudar a druida? E o que essa a tal princesa Rhana (rapidamente mencionada em alguns pontos da saga) tem a ver com tudo isso?

Personagens Novos e Antigos

Além do próprio Sandro, esta HOLY AVENGER Parte 0 apresenta uma profusão de outros personagens, lugares e fatos. Alguns são velhos conhecidos dos fãs do mundo de TORMENTA (para quem não sabe, o cenário de RPG em que foi baseado todo o mundo de Arton). Outros são totalmente novos, criados para esta história.

Estudos de Lydia Megumi para Puck, a lobisomem louca...

Entre os tipos novos temos o narrador **Tellerimm.** Ele é clérigo de Tanna-Toh, a Deusa do Conhecimento, e também guardião do Helladarion, um artefato inteligente que reúne quase todo o conhecimento do mundo. Os clérigos desta ordem nunca podem mentir, nem se recusar a responder uma pergunta (e você vai descobrir agora como é difícil viver assim...).

O Helladarion é um dos artefatos mais importantes do mundo de Arton. Através dele, toda e qualquer pergunta pode ser respondida, já que ele segue os preceitos da própria Deusa — uma vez feita, uma pergunta não deve permanecer sem resposta.

O Helladarion constitui-se de um globo transparente e inquebrável, apoiado em uma estrutura de ouro. Seu interior enevoado e brilhante contém todo o conhecimento dos grandes sábios de Arton. O Helladarion é comandante máximo da ordem de Tanna- Toh, pois possui consciência e

inteligência próprias.

O que nos leva ao anão Tellerimm, guardião da Caverna do Saber, onde fica o artefato — o que nem sempre se torna uma tarefa agradável, já que o Helladarion parece ter uma predileção especial por fazer perguntas capisciosas para o anão, apenas para ter o prazer de lhe passar algumas punições. Sim, pois todos os sacerdotes de Tanna-Toh são obrigados a falar a verdade, e Tellerimm não é exemplo da melhor conduta que um clérigo deve ter...

O nome Tellerimm vem da palavra "Teleri", que é usada no livro **O Senhor dos Anéis** para designar uma certa linhagem de elfos; e também de "teller", do inglês "narrador". O sufixo "imm" é simplesmente para seguir a tradição de **Dragonlance**, um famoso cenário de campanha para jogos de RPG, onde muitos nomes anões terminam assim.

...e para Domenik Windslasher, um elfo com preferências "exóticas"...

Temos também dois personagens que se tornarão importantes para entender o porque do tremendo esforço que Sandro. Eles são **Domenik Windslasher**, um cínico elfo espadachim que não esconde suas preferências sexuais (e sua "quedinha" por Sandro!) e sua amiga **Puck**, uma insana garota lobisomem, sempre acompanhada por **Kabof**, um ladrão kobold gordo e mudo. Domenik (ou Domi, para os íntimos), Puck e Kabof são mercenários "amigos" de Sandro, que no entanto não se incomodam nem um pouco em ridicularizá-lo ou metê-lo em enrascadas.

O nome Domenik foi escolhido por ser um comum ao gêneros masculino e feminino, combinando com a aparência andrógina do personagem. Por ser de procedência francesa, delicado e ao mesmo tempo marcante, combina com o elfo vaidoso e afetado. Windslasher — algo como "Cortador do Vento" em inglês — é um sobrenome adequado para um espadachim ágil.

Puck provém da peça **Sonho de um Noite de Verão**, de William Shakespeare, que mostra um duendezinho louco de mesmo nome. Por outro lado, Puck também é uma palavra usada para designar criaturas mágicas do folclore irlandês, que têm a capacidade de adotar formas animais — assim como a própria personagem, que é uma lobisomem. E Kabof é apenas a onomatopéia ("efeito sonoro" de quadrinhos) para algo consideravelmente macio e pesado caindo ao chão...

Uma curiosidade sobre estes personagens é que eles apareceram, inicialmente, assinando cartas na sessão de correspondência de HOLY AVENGER (publicadas nas edições #7 e #10). Eles são parte de um antigo projeto de suas autoras, envolvendo um grupo de aventureiros — até agora com o título

provisório de "Mercenários".

Entre os personagens já conhecidos de Arton, temos breves participações do Rei Thormy, sua esposa Rhavana e por último um velho conhecido das páginas da DRAGÃO BRASIL: **Katabrok, o Bárbaro,** primo de Sandro Galtran.

Criado por Rogério Saladino, Katabrok já foi citado diversas vezes durante a série HOLY AVENGER — e chegou a fazer uma aparição rápida em HA #13, juntamente com seu ajudante Tasloi —, mas até agora não teve grande participação na saga.

Katabrok é um guerreiro pouco brilhante que odeia kobolds, pois eles vivem fazendo-o de idiota. Ganha a vida como quase todo herói aventureiro: aceitando missões diversas que envolvem boa habilidade de combate. O que, neste caso, faz com que seu caminho se cruze com o de seu parente, Sandro — ambos em lados opostos da lei!

Katabrok é um nome perfeito para um bárbaro propenso a começar lutas sem motivo. Seu nome também vem de uma onomatopéia: soa como alguém rolando escada abaixo (o tipo de coisa que acontece com Katabrok regularmente...).

regular de HA —, esta edição especial tem uma equipe de produção diferenciada.

O roteiro inicial é de **Petra Leão,** que já trabalhou com histórias curtas do Capitão Ninja e recentemente assinou VICTORY II; e **Fran Elles Paz,** que já teve trabalhos publicados em parceria com Petra na antiga revista DEFESORES DE TÓQUIO, na DRAGÃO BRASIL e também colaborou em VIC II. **Marcelo Cassaro** reformulou e ampliou o roteiro original.

A arte completa, incluindo desenho, arte final, capa, cores de capa e reticulas, ficou totalmente por conta de **Lydia Megumi Oide.** Uma das mangá-ka (desenhistas de mangá) mais conhecidas e queridas entre os fãs de HQ japonesa, Lydia já ficou conhecida pelos leitores de HOLY AVENGER através da HQ on-line DADO SELVAGEM, disponível na home-page da revista em **www.holyavenger.com.br**. Embora já tenha atuado em fazines e como ilustradora, esta é sua estréia produzindo HQ em uma revista de circulação nacional.

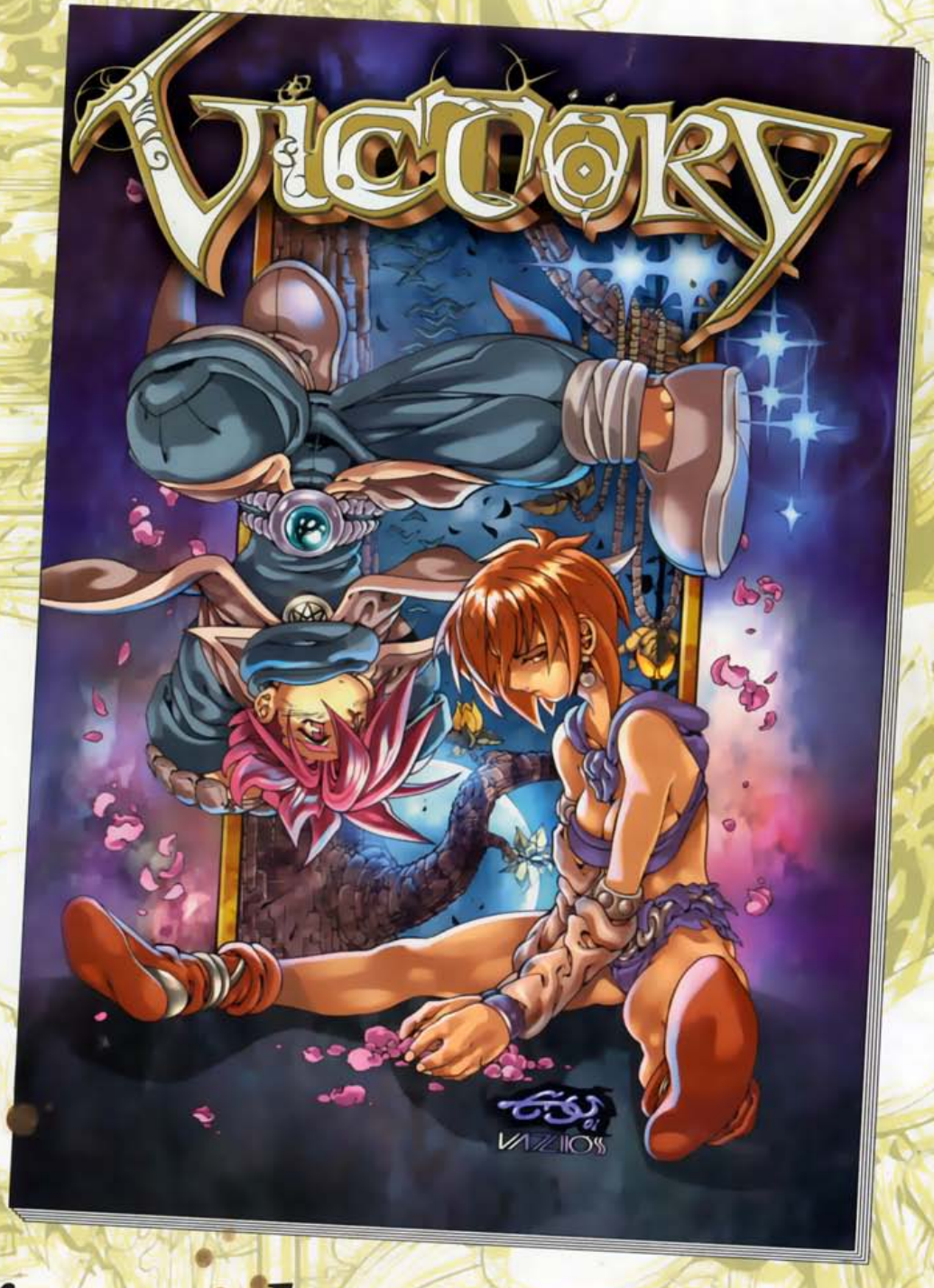
Com esta primeira HA ESPECIAL terminada, agora espera-se produzir no mínimo outras três — com Lisandra, Niele e Tork — antes da conclusão da série, o que deve ocorrer dentro dos próximos 18 meses.

Os Autores

Uma vez que ainda não foi possível clonar Erica Awano e Marcelo Cassaro — a desenhista e o roteirista da série

Primeiros rascunhos de Domenik e Puck, respectivamente por Fran E. Paz (à esquerda) e Petra Leão (à direita)

É apenas sua imaginação...



Já nas bancas

TRAMA

HOLY avenger

24

TRAMA

ANO 2 • Nº 24 • R$ 2,80

www.holyavenger.com.br

cassaro

awano

riamonde

vazzios

Imprópria para menores de 12 anos

O Elenco

Lisandra
Fica nervosa quando ouve falar em Sandro (e ela não é do tipo que fica linda quando está nervosa...)

Sandro
Fica nervoso quando precisa enfrentar monstros. E guardas. E masmorras. E Lisandra.

Petra
Fica nervosa quando imagina que Tork possa estar magoado com ela.

Tork
Fica nervoso quando está com fome, com sede, com sono, com pouco dinheiro, com tédio, com coceira...

Vladislav
Fica nervoso quando algum colega aventureiro morre (porque é ele quem paga pela ressurreição...)

Leon
Fica nervoso sempre que um dragão-rei resolve colocar uma recompensa por sua captura.

Lenora
Fica nervosa quando passa mais de dois dias sem banho (o que é bem desconfortável para uma elfa-do-mar)

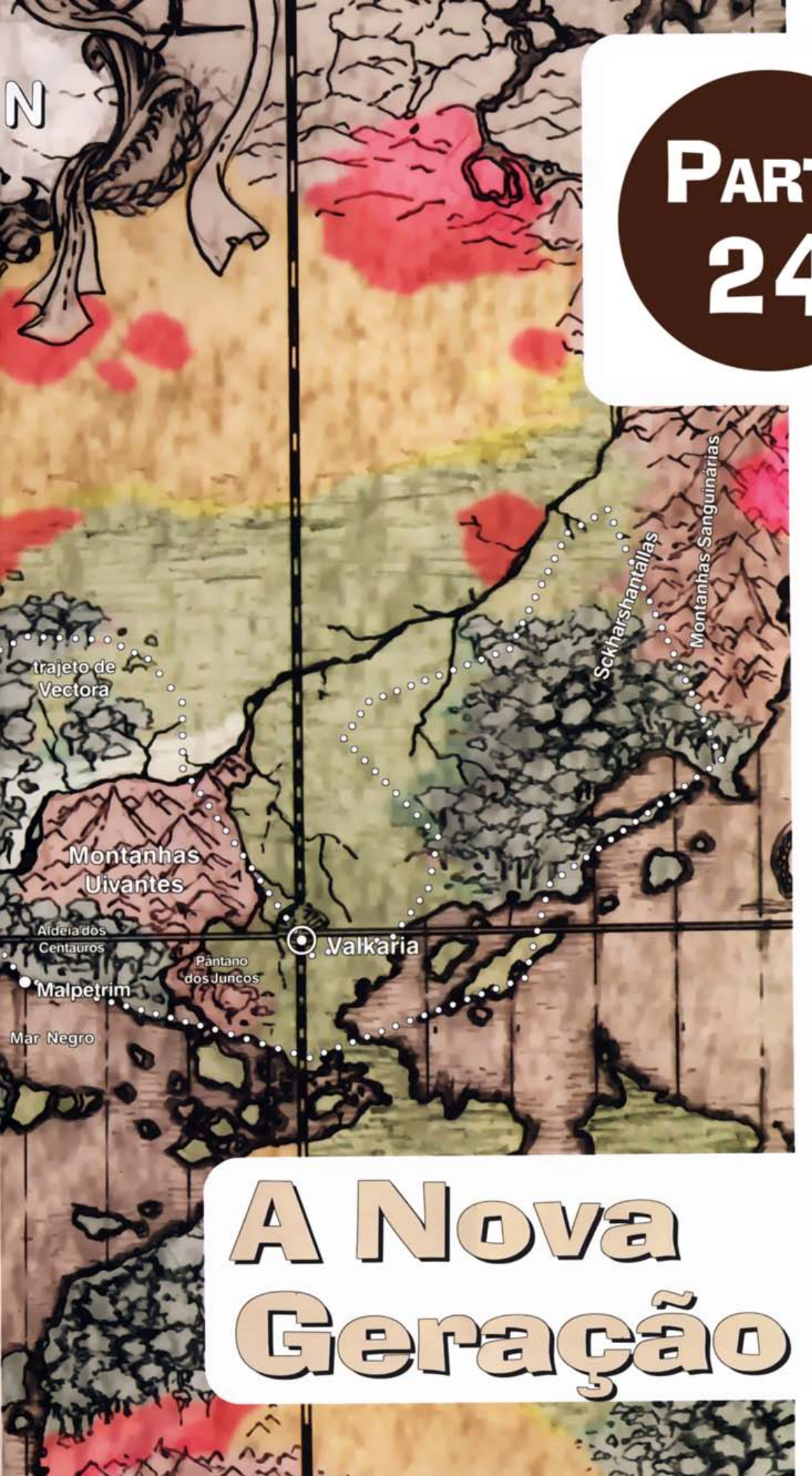
Luigi
Fica nervoso quando... hmm... pensando bem, parece que esse aí NUNCA fica nervoso.

Até Agora...

Lisandra e Petra procuram por Tork na Arena Imperial de Valkaria — onde acreditavam que ele estaria competindo por um Rubi da Virtude. Mas elas chegam tarde, pois o Torneio de Gladiadores já terminou. Ficam sabendo, através da gladiadora Loriane, que Tork foi vencido por Sandro. Lisandra se enfurece com a notícia e mais uma vez manifesta poderes monstruosos, por pouco não matando Loriane e os outros gladiadores. A cena é testemunhada por Mestre Arsenal, que parece mostrar grande interesse na garota...

Tork, Sandro e a pequena Anne estão longe dali. A serviço do Protetorado do Reino, eles investigam rumores sobre cultistas do deus Sszzaas.

Leon Galtran, pai de Sandro, decide acompanhar o Paladino, Beluhga e Luigi Sortudo para evitar que seu filho se meta em encrenca. Leon, Vladislav, Lenora, Luigi e o Paladino já foram colegas aventureiros no passado, atuando em eventos que só agora mostram suas reais conseqüências...



Parte 24

A Nova Geração

HOLY avenger

Criação
MARCELO CASSARO
ROGÉRIO SALADINO
J.M.TREVISAN

Roteiro
MARCELO CASSARO

Desenho e Arte-Final
ERICA AWANO

Cores
RICARDO RIAMONDE

Retículas
JAE H. WOO

Capa
ERICA AWANO & ANDRÉ VAZZIOS

DIRETOR
Ruy Pereira

EDITOR
Marcelo Cassaro

PRODUTOR GRÁFICO
Roberto Avelino

CONTATO
Lourdes Maurício

SCANNER
Edilson Gedo • Wagner F. Nunes

DIAGRAMAÇÃO
Dawis Roos • Márcia Braga

HOLY AVENGER é uma publicação
mensal da Trama Editorial Ltda.

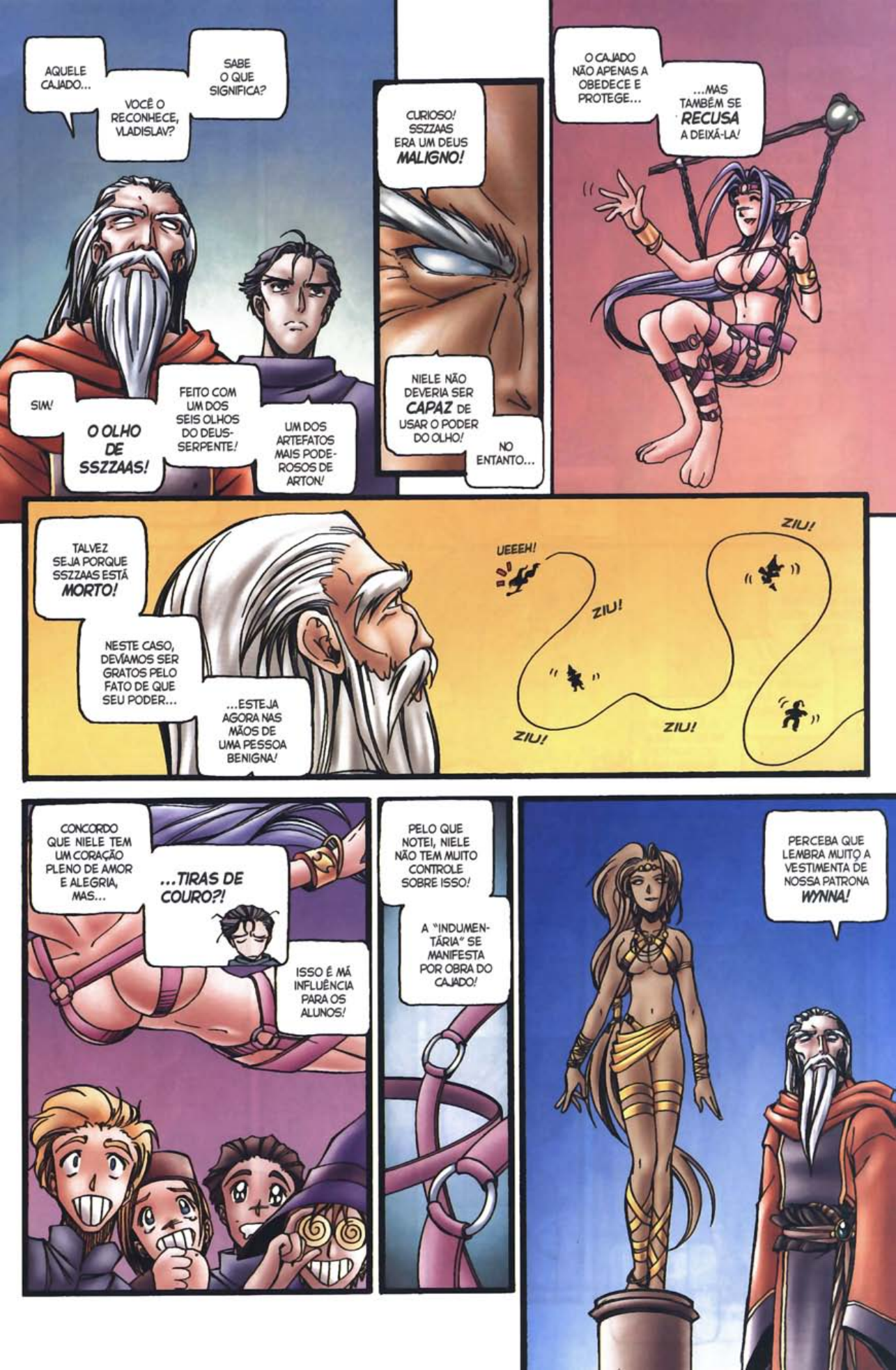
Administração, redação, assinaturas e publicidade:
R. Comendador Miguel Calfat, 421, 04537-081,
SP/SP. Telefax (011) 3849-2266. dragaobrasil@uol.com.br

Distribuição exclusiva para todo o Brasil: Fernando Chinaglia S/A.

Impressão e acabamento: Lene Gráfica e Editora

NIELE?
MORTA?
HAHAHAHAHAHAHAHAHAHAHAHAHAHA
PETRA TPISH...
...SOU GRATA A VOCÊ POR ME OFERECER AJUDA, ME ACOMPANHAR ATÉ VALKARIA...
...E POR ME ENTREGAR UM RUBI DA VIRTUDE!
MAS NÃO PERMITO QUE CAÇOE DA MORTE DE MINHA AMIGA!
CALE-SE!
HAHAHA... HANNN...
NNF... DESCULPE!
MAS ISSO SÓ PODE SER ALGUMA BRINCADEIRA!
VOCÊ DISSE QUE NIELE MORREU?
ISSO É IMPOS-SÍVEL!
NIELE É INVENCÍVEL! IMORTAL!
VOCÊ...
...CONHECIA NIELE?
AH, SIM! CONHEÇO!
EU A CONHECI ANTES MESMO DE ME MUDAR PARA MALPETRIM!
E FOI AQUI EM VALKARIA!

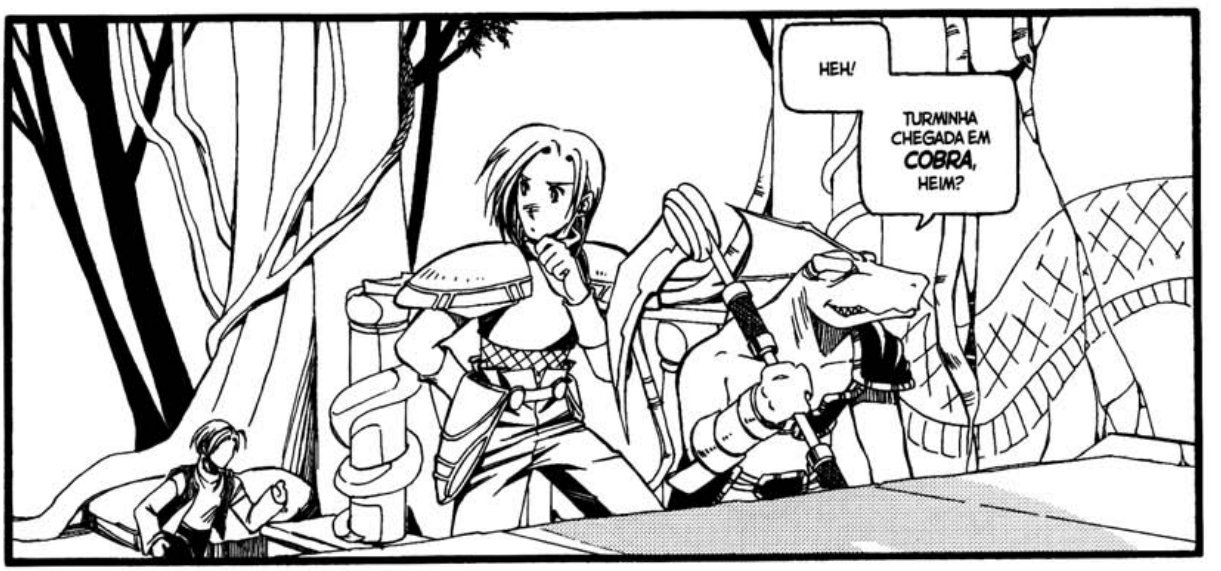
NA VERDADE, FOI NA GRANDE ACADEMIA ARCANA DE VALKARIA!
ALGUNS DOS MAIORES MAGOS DO MUNDO ENSINAM LÁ!
A MAIOR ESCOLA DE MAGIA DE ARTON!
"INCLUINDO MEU PAPAI!"
"FOI LÁ QUE CONHECI NIELE!"
ME DÁ UM T
ME DÁ UM A
ME DÁ UM L
ME DÁ UM U
ME DÁ UM D
ME DÁ UM E
TALUDE! TALUDE! TALUDE!
"QUANDO EU AINDA MORAVA AQUI EM VALKARIA, ÀS VEZES ELE ME LEVAVA PARA VISITAR A ACADEMIA!"
"PAPAI ME EXPLICOU QUE ELA NÃO ERA NEM ALUNA, NEM PROFESSORA..."
"...MAS UM TIPO DE CONVIDADA ESPECIAL!"
"TINHA MAIS PODER MÁGICO QUE QUALQUER UM NA ACADEMIA!"
"TALVEZ ATÉ MAIS QUE O GRANDE TALUDE!"
"O MESTRE MÁXIMO DA MAGIA! FUNDADOR DA ACADEMIA ARCANA!"


AQUELE CAJADO...
VOCÊ O RECONHECE, VLADISLAV?
SABE O QUE SIGNIFICA?
SIM!
O OLHO DE SSZZAAS!
FEITO COM UM DOS SEIS OLHOS DO DEUS-SERPENTE!
UM DOS ARTEFATOS MAIS PODEROSOS DE ARTON!
CURIOSO! SSZZAAS ERA UM DEUS MALIGNO!
NIELE NÃO DEVERIA SER CAPAZ DE USAR O PODER DO OLHO!
NO ENTANTO...
O CAJADO NÃO APENAS A OBEDECE E PROTEGE...
...MAS TAMBÉM SE RECUSA A DEIXÁ-LA!
TALVEZ SEJA PORQUE SSZZAAS ESTÁ MORTO!
NESTE CASO, DEVÍAMOS SER GRATOS PELO FATO DE QUE SEU PODER...
...ESTEJA AGORA NAS MÃOS DE UMA PESSOA BENIGNA!
UEEEH!
ZIU!
ZIU!
ZIU!
ZIU!
CONCORDO QUE NIELE TEM UM CORAÇÃO PLENO DE AMOR E ALEGRIA, MAS...
...TIRAS DE COURO?!
ISSO É MÁ INFLUÊNCIA PARA OS ALUNOS!
PELO QUE NOTEI, NIELE NÃO TEM MUITO CONTROLE SOBRE ISSO!
A "INDUMENTÁRIA" SE MANIFESTA POR OBRA DO CAJADO!
PERCEBA QUE LEMBRA MUITO A VESTIMENTA DE NOSSA PATRONA WYNNA!

VERDADE, NÃO? CURIOSO!
MESMO A PERSONALIDADE DELAS É SIMILAR!
ALEGRES... CAPRICHOSAS... DESINIBIDAS... CHEIAS DE ENERGIA...
MAS QUE LIGAÇÃO PODERIA HAVER ENTRE O DEUS DA TRAIÇÃO E A DEUSA DA MAGIA?
NÃO SEI AINDA!
PERGUNTAREI A WYNNA EM NOSSO PRÓXIMO ENCONTRO PARA O CHÁ!
MANDE LEMBRANÇAS MINHAS!
É POR ISSO QUE NIELE NÃO PODE ESTAR MORTA!
PAPAI E TALUDE SEMPRE DISCUTIAM SOBRE O PODER DE NIELE!
FIQUEI FELIZ QUANDO ELA SE MUDOU PARA MALPETRIM!
ELA CANTAVA NA ESTALAGEM DO MACACO! EU GOSTAVA DE OUVIR!
ATÉ APRENDI ALGUMAS CANÇÕES!
EU QUERIA ACREDITAR EM VOCÊ, PETRA! QUERIA MUITO!
MAS NIELE ESTÁ MESMO MORTA!
EU A ENTERREI COM MINHAS PRÓPRIAS MÃOS!
NAAAAH! QUE NADA!
É TUDO UM ENGANO! VOCÊ VAI VER!
ILUSÕES MÁGICAS! RESSURREIÇÕES! NIELE SEMPRE FAZ DESSAS COISAS!
ELA VAI VOLTAR LOGO! CERTO, TARSO?
TARSO?!

:HUNC:
ENTÃO TÁ! ESTE É O LUGAR!
TÃO FÁCIL DE ACHAR?
ENGRAÇADO O PRÓPRIO ARKAM DEIXAR ISSO POR NOSSA CONTA, NÉ?
VOCÊ OUVIU O HOMEM, ANNE!
SÃO MUITOS RUMORES! MUITOS LUGARES SUSPEITOS!
O PROTETORADO NÃO TEM TEMPO PARA VERIFICAR CADA LUGAR!
OU, VAI VER, OS CARAS SE ACHAM BONS DEMAIS PARA UM POUCO DE DUNGEON CRAWL!
(NÃO ACREDITO QUE AQUELA DRAGOA METIDA ME ESNOBOU!)
:HUNC:
GÍRIA DOS AVENTUREIROS PARA EXPLORAÇÃO DE MASMORRAS!
PODIA SER MESMO UM TEMPLO SSZZAAZITA...
...MAS NÃO TEM TRILHAS FRESCAS! NEM ALGUM SINAL DE USO RECENTE!
AH, QUE SE DANE!
SE O CARA LIBEROU UM RUBI DA VIRTUDE SÓ PRA GENTE OLHAR UM TEMPLO VAZIO...
...QUEM SOU EU PARA RECLAMAR? VAMBORA!
:HUNC:
HÃ... MAS A GENTE PRECISA MESMO ENTRAR?
DEPOIS DO CASTELO NAXUS E O TEMPLO DO INSETO-REI...
...ACHO QUE JÁ FIZ PASSEIOS SUFICIENTES EM RUÍNAS CHEIAS DE MONSTROS!

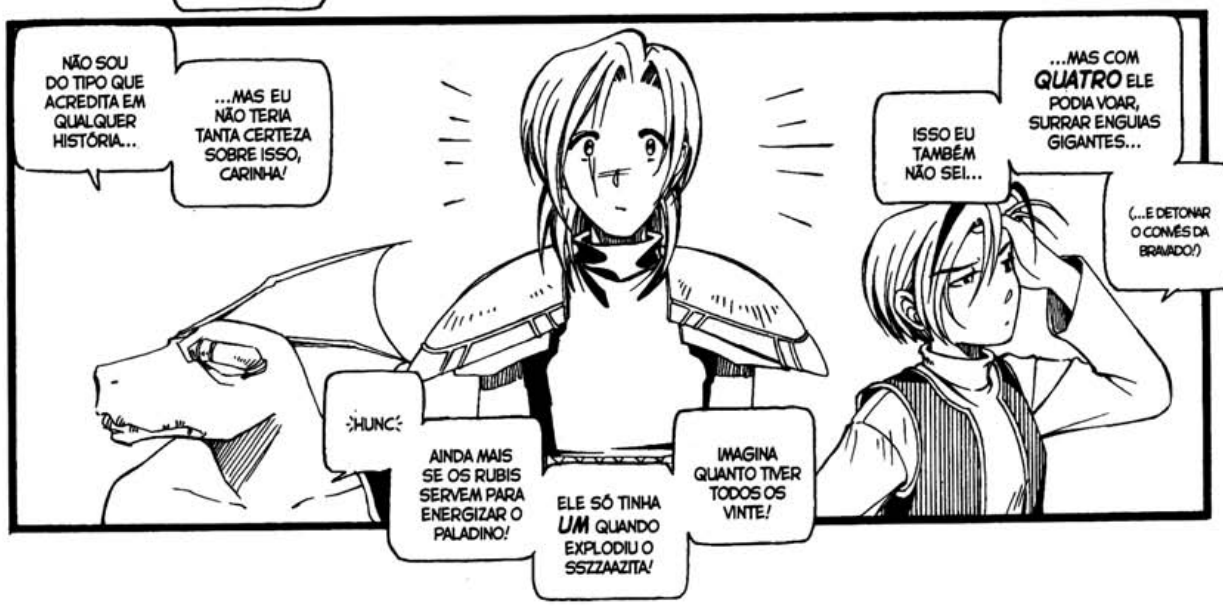
ENTÃO TÁ, BUNDA-MOLE! FICA CUIDANDO DA GURIA!
:HUNC:
EU VOU ENTRAR!
TÔ MUITO A FIM DE SABER MAIS SOBRE ESSES CLÉRIGOS DE MERDA!
AINDA MAIS DEPOIS QUE UM DELES TRETOU COM A GENTE LÁ EM GALRASIA!
QUEM SABE ASSIM NÃO ACABO TROMBANDO COM MINHA FILHOTA?
HÃ... VOCÊ NÃO SE IMPORTA, CERTO, ANNE?
QUE VOCÊ FIQUE AQUI TOMANDO CONTA DE MIM?
HIHIHI! CLARO QUE NÃO!
FICO ATÉ ADMIRADA!
ATÉ AGORA, SEMPRE QUE APARECIA UMA CHANCE DE AGARRAR UM DESSES RUBIS...
...VOCÊ PULAVA DE CABEÇA FEITO UM KOBOLD DOIDO!
SÓ PRA SER HERÓI E AJUDAR A TAL DRUIDA QUE VOCÊ GOSTA!
ATÉ QUE ENFIM VOCÊ MOSTRA UM PINGO DE JUÍZO!
ACHO ATÉ QUE VOCÊ NÃO...
NÃO...
TOOOOOOOOOOOORRRK!
MUDEI DE IDÉIA!
FUI!
...NÃO É TÃO BURRO ASSIM!

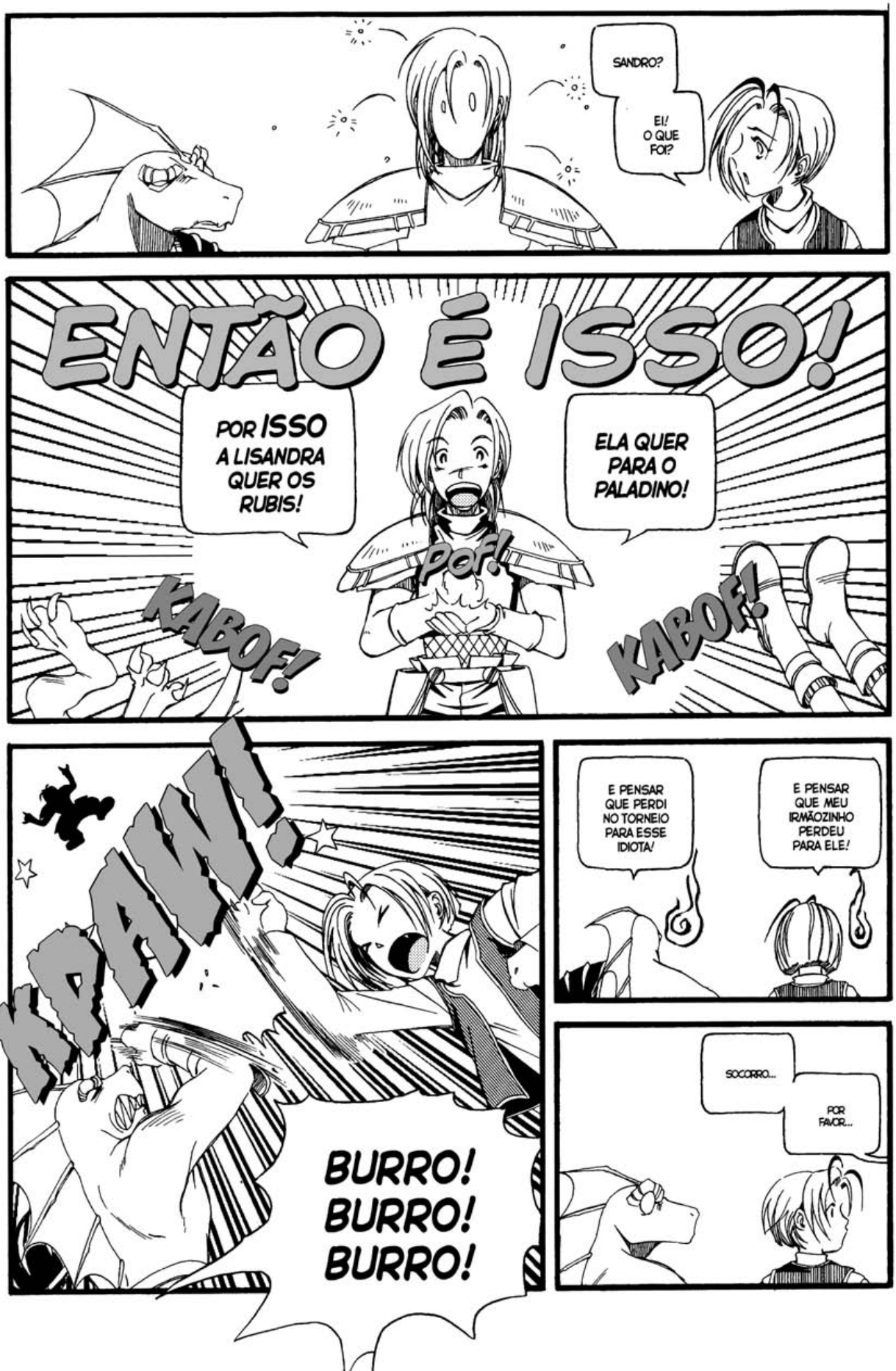

HEH!
TURMINHA CHEGADA EM COBRA, HEIM?

ISTO ME LEMBRA DE QUANDO ESTIVE NA ALDEIA DOS CENTAUROS!
A XAMÃ ODARA CONTOU UMA HISTÓRIA SOBRE SSZZAAS!
TINHA LIGAÇÃO COM OS RUBIS!
ELA DISSE QUE CADA GEMA TINHA O PODER DE UM DOS VINTE DEUSES...
...E SSZZAAS FOI DESTRUÍDO PORQUE ROUBOU TODAS ELAS!

ENTÃO TODOS OS CLÉRIGOS DE SSZZAAS FORAM CAÇADOS PELOS DEMAIS!
DO JEITO QUE ARKAM FALOU!
E OS RUBIS NUNCA FORAM ACHADOS!

MAS ODARA TAMBÉM DISSE QUE ISSO NÃO ERA VERDADE!
SÓ UMA INVENÇÃO DE JOALHEIRO PARA VALORIZAR AS GEMAS!


NÃO SOU DO TIPO QUE ACREDITA EM QUALQUER HISTÓRIA...
...MAS EU NÃO TERIA TANTA CERTEZA SOBRE ISSO, CARINHA!
:HUNC:
AINDA MAIS SE OS RUBIS SERVEM PARA ENERGIZAR O PALADINO!
ELE SÓ TINHA UM QUANDO EXPLODIU O SSZZAAZITA!
IMAGINA QUANTO TIVER TODOS OS VINTE!
ISSO EU TAMBÉM NÃO SEI...
...MAS COM QUATRO ELE PODIA VOAR, SURRAR ENGUIAS GIGANTES...
(...E DETONAR O CONVÉS DA BRAVADO!)


SANDRO?
EI! O QUE FOI?
ENTÃO É ISSO!
POR ISSO A LISANDRA QUER OS RUBIS!
ELA QUER PARA O PALADINO!
POF!
KABOF!
KABOF!
KRAW!
BURRO! BURRO! BURRO!
E PENSAR QUE PERDI NO TORNEIO PARA ESSE IDIOTA!
E PENSAR QUE MEU IRMÃOZINHO PERDEU PARA ELE!
SOCORRO...
POR FAVOR...

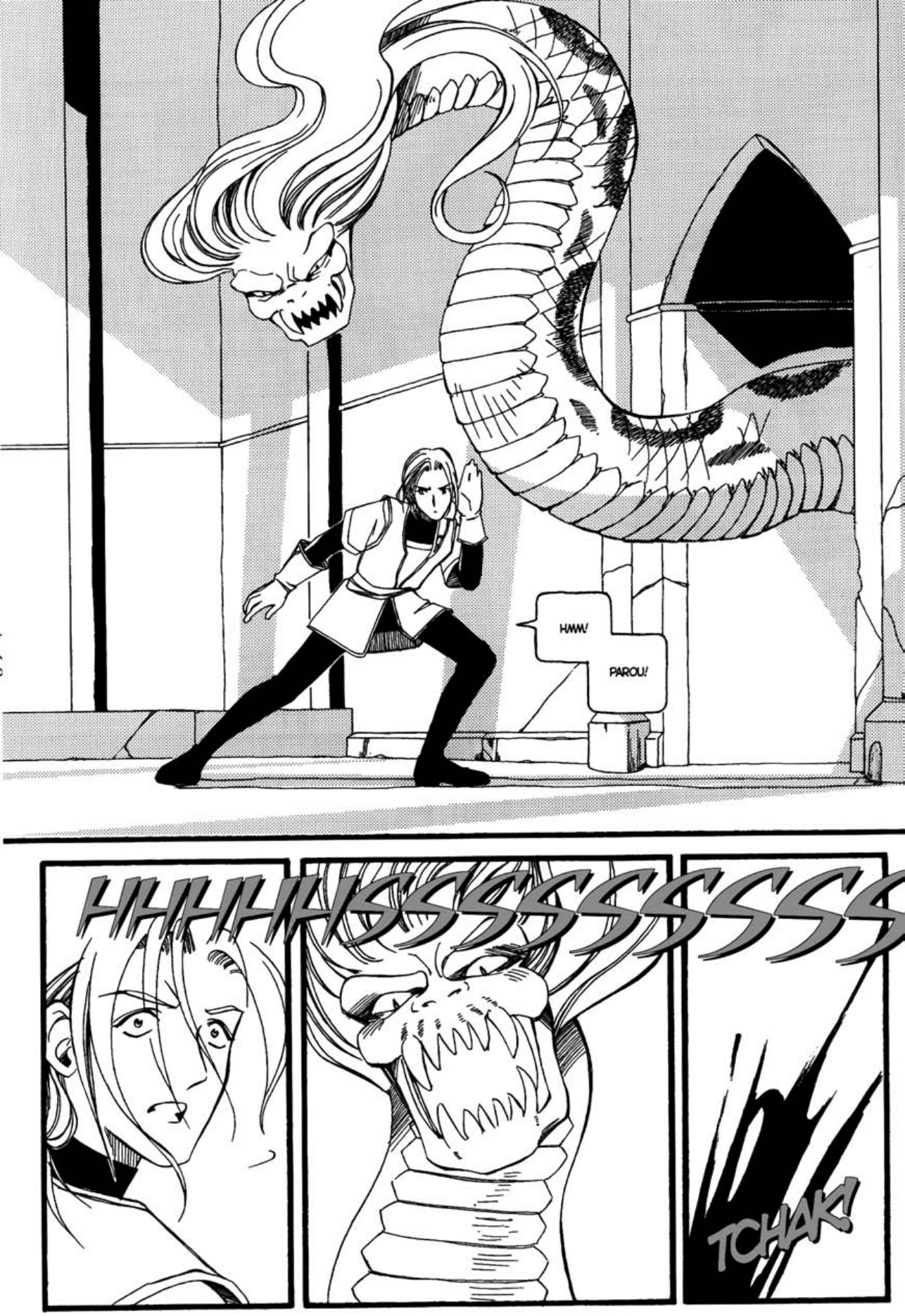
VOCÊS OUVIRAM ISS...?
CALA-BOCA!
PELO JEITO, O TEMPLO NÃO ESTÁ TÃO VAZIO QUANTO VOCÊ ACHOU!
GRANDE RASTREADOR VOCÊ É, HEIM?
:HUNC:
ESPERA AÍ! TENHO CERTEZA QUE...
YIKES! KOBOLDS ME MORDAM!
TENEBRA ME CARREGUE!
(POR QUE VOCÊS NÃO DIZEM "NOSSA" E "PUXA" COMO TODO MUNDO?)
AJUDEM-ME...
EM NOME DE TODOS OS DEUSES...
SOLTEM-ME...
POR FAVOR...
QUEM...? QUEM...? QUEM...?
NÃO LEMBRA DO QUE O ARKAM DISSE?
OS SSZZAA-ZITAS FAZIAM SACRIFÍCIOS HUMANOS!
ELA DEVE SER UMA VÍTIMA!
VUM!
:HUNC:
NÃO É MAIS!

TCHAK!
TCHAK!
TCHAK!
TCHAK!
TCHAK!
QUEM DIRIA? ACHAMOS MESMO ATIVIDADE SSZZAAZITA!
E AINDA LIVRAMOS A CARA DE UMA CATIVA!
HEH! ACHO QUE VOU COBRAR UM EXTRA DO ARKAM POR ISSO!
COISA DE MERCENÁRIO, SABE COMO É...
NÃO QUERO PARECER INGRATA, MAS...
...SERÁ QUE VOCÊ PODIA...?
CHEGA AQUI, TIA!
!!!!!!
PODIA...?
DIGO... BEM...
AARGH!

MERDA! BOSTA!
EU TOQUEI NOS PEITOS DELA! EU TOQUEI!
MAMÍFEROS NOJENTOS! AAARRGH!
LIGA NÃO, TIA!
VAMOS LOGO EMBORA ANTES QUE OS CLÉRIGOS VOLTEM, TÁ?
COMO VOCÊ SE CHAMA?
ENTRAR NESTE TEMPLO FOI UM ERRO!
NÃO DEVÍAMOS ESTAR AQUI SEM O PALADINO!
COMO DISSE, LEON?
EU DISSE QUE NÃO FOI BOA IDÉIA ENTRAR AQUI!
ISTO É UM TEMPLO MALIGNO! DEVE TER MALDIÇÕES, MORTOS-VIVOS E TUDO O MAIS!
NÃO É LEGAL LUTAR COM ESSAS COISAS SEM UM CLÉRIGO OU PALADINO!
E NOSSO PALADA AINDA ESTÁ MORTO!

CASO TENHA SE ESQUECIDO, LEON, O QUE É PERFEITAMENTE POSSÍVEL...
RESSUSCITAR, UMA VEZ MAIS, NOSSO COLEGA PALADINO DE JALLAR!
...ESSE FOI JUSTAMENTE O MOTIVO DE NOSSA VINDA!
E VOCÊS, DO MUNDO SECO, AINDA FALAM DE ENJÔO NO MAR!
O PALADINO FOI E VOLTOU DO GRANDE ABISMO TANTAS VEZES QUE NEM POSSO CONTAR!
OS CLÉRIGOS DE THYATIS, O DEUS DA RESSURREIÇÃO, TRADICIONALMENTE SE INCUMBEM DA TAREFA!
JÁ TROUXERAM DE VOLTA NOSSO FINADO AMIGO INÚMERAS VEZES, EM TROCA DE UMA COMPENSAÇÃO MONETÁRIA!
NA VERDADE, PENSO DEVIAM OFERECER UM DESCONTO PARA CLIENTES REGULARES COMO NÓS!
POIS EU TAMBÉM NÃO CONSIGO CONTAR, LENORA...
...E SOU LIGEIRAMENTE MAIS CULTO QUE VOCÊ!
SERÁ QUE VOCÊ CONTINUA TÃO ESPERTO NA PONTA DO TRIDENTE?
O FATO É QUE, DESTA VEZ, OS CLÉRIGOS NÃO QUEREM ACEITAR DINHEIRO!
ÀS VEZES, NO CASO DE AVENTUREIROS COMO NÓS...
...O PAGAMENTO DEVE SER UMA MISSÃO!
HEH! INTERESSANTE!
PENSEI QUE FAZIAM ISSO APENAS COM AVENTUREIROS NOVATOS!
OU DUROS!

TRATANDO-SE DELES, SERÁ SEMPRE DIFÍCIL COMPREENDER PLENAMENTE AS RAZÕES!
THYATIS É TAMBÉM O DEUS DA PROFECIA E DOS ORÁCULOS!
SEUS CLÉRIGOS COSTUMAM TER VISÕES DO FUTURO!
TÁ! CERTO! CLARO!
MAS POR QUE MANDARAM A GENTE PARA CÁ?
CONFORME VOCÊ LEMBROU, LEON, ESTE É UM TEMPLO MALDITO!
NÃO APENAS ISSO! É UM ANTIGO LOCAL DE ADORAÇÃO AO DEUS-SERPENTE SSZZAAS!
DEVE EXISTIR AQUI ALGUM MAL A SER EXPURGADO!
NESSE CASO, É MESMO MELHOR O PALADINO ESTAR AUSENTE!
ELE TEM CRISES DE ESPIRROS QUANDO ENTRA EM LUGARES MALIGNOS!
(E ISSO NÃO É BONITO QUANDO SE USA ELMO!)
ATCHÔ! ATCHÔ! ATCHÔ!
ES... PIRROS?
É ASSIM QUE VOCÊS CHAMAM AQUELE SOM ENGRAÇADO?
SILÊNCIO! TODOS VOCÊS!
ESTOU OUVINDO ALGUMA COISA! NESTA PASSAGEM!
ESTÁ SE APROXIMANDO!
LEON...
DEVO AVISAR QUE...
SILÊNCIO, EU JÁ DISSE!
QUASE OUÇO SUA RESPIRAÇÃO!
ESTÁ MUITO PERTO AGORA!


HMM!
PAROU!
HHHHHSSSSSSSSS
TCHAK!

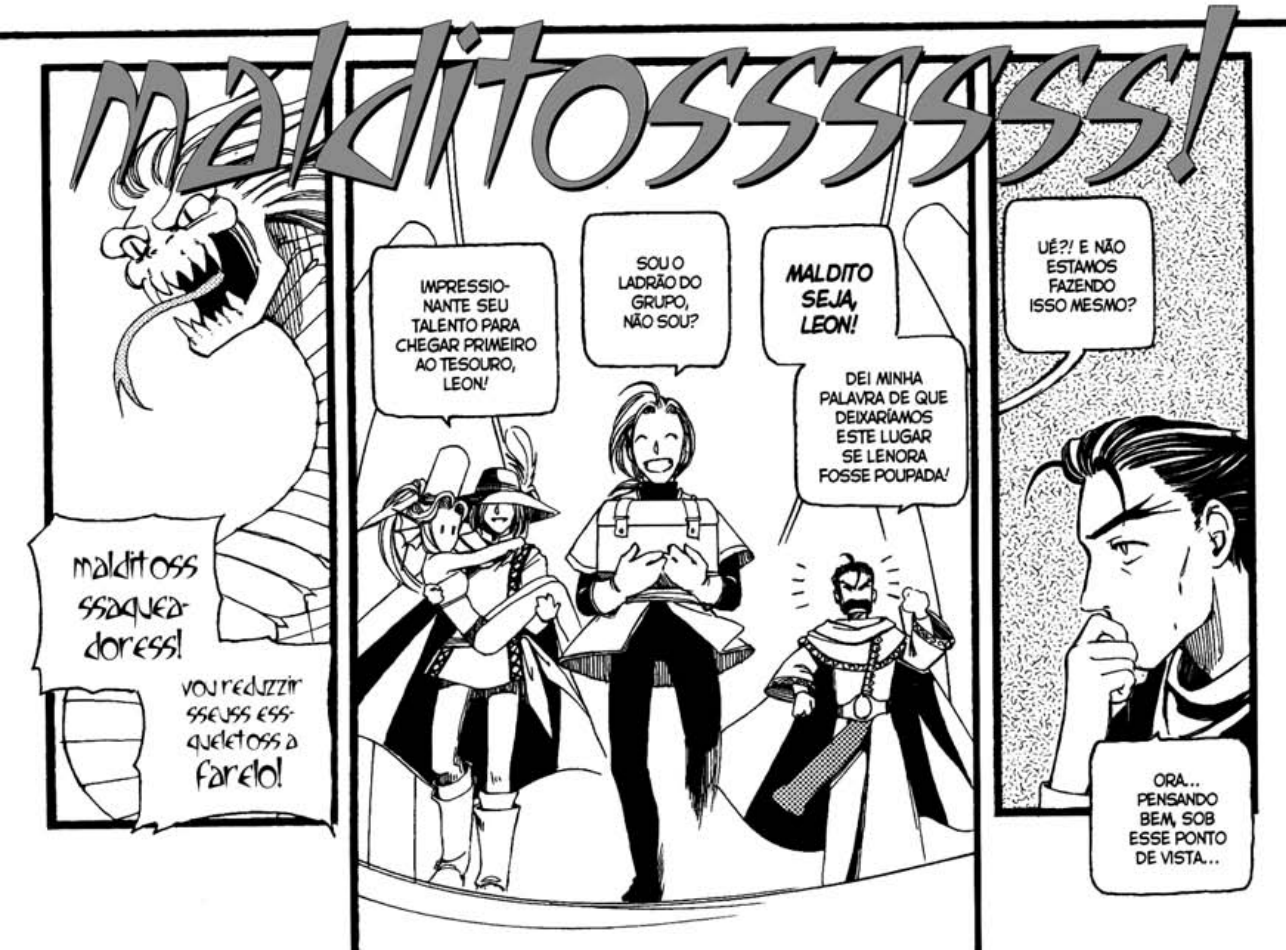
HSSS!
GRANDE ERRO, MORÉIA DO MUNDO SECO!
NÃO PRETENDO DEIXAR QUE SE APROVEITE DA TOLICE DE MEU COLEGA!
ORA, MUITO OBRIGAD...
EEEI!
AFASTEM-SE, AMIGOS! SEM O PALADINO ENTRE NÓS...
...SOU A ÚNICA VERDADEIRA GUERREIRA NO GRUPO!
ESTA BATALHA É MINHA!
HEH! LENORA ÀS VEZES AGE COMO O PRÓPRIO PALADINO!
É COMO SEMPRE DIGO! UM GRUPO NÃO ESTÁ COMPLETO SEM GUERREIROS VALOROSOS...
...OU UMA LINDA ELFA EM TRAJES MÍNIMOS!
E ONDE VOCÊ FOI BUSCAR ESSA IDÉIA, LUIGI?
TENHA CUIDADO, LENORA!
RECONHEÇO O MONSTRO! É UMA NAGA!
UMA CRIATURA APARENTADA COM OS HOMENS-SERPENTE DE LAMNOR!
NÃO POSSUI VENENO! É UMA SERPENTE DO TIPO CONSTRITORA!
QUANDO CONSEGUE EFETUAR SEU PRIMEIRO ATAQUE, USA O PRÓPRIO CORPO PARA SE ENROLAR NA PRESA E...

E...
E...
muito asstuto, mago!
mass talvezz tivessse maiss ssucessso ao prevenir sseuss amigoss...
...ussando menosss palavrasss!
EU TAMBÉM ACHO!
MAGO FALADOR MALDITO!
esstou indisposstta para lutass, mago! eiss meu acordo...
partam em pazz como vieram, e devolvo ssua amiga com vida!
recussem...
...e vou triturar todosss oss ossssos de sseu corpo...
...para depoiss devorar com muita calma!
UNNNGH...
DUVIDO QUE O PESSOAL DE THYATIS ACEITE FAZER DUAS RESSURREIÇÕES, VLAD!
É BEM PIOR QUE ISSO, LUIGI!
TAL PROCEDIMENTO EXIGE UM CADÁVER...
...ALGO QUE NÃO TEREMOS QUANDO A NAGA TERMINAR SEU PROCESSO DIGESTIVO!

POIS BEM... AHAM... MADAME!
SOLICITO, PORTANTO, QUE LIBERTE NOSSA AMIGA OCEÂNICA!
SUAS CONDIÇÕES SÃO BASTANTE RAZOÁVEIS! ACEITAMOS O ACORDO!
ah, perfeito! essstou diante de aventureiross ssenssatoss!
partam, portanto! e nunca retornem!
WOA! DEVAGAR, MOÇA!
VOCÊ PODE SER DO MAR, MAS NÃO TEM OSSOS DE CARTILAGEM!
ASSIM FAREMOS! VLADISLAV TPISH HONRA SUA PALAVRA!
HUMILHAÇÃO! FRACASSO! APANHADA FEITO PEIXE NO ANZOL!
SOU UMA VERGONHA PARA MEU MESTRE DAS PROFUNDEZAS!
HEH! DEIXE DISSO!
COMO SE FOSSE NOSSA PRIMEIRA FUGA DE UMA BRIGA!
É... VAMOS ESPERAR QUE OS CLÉRIGOS TENHAM ALGUMA OUTRA COISA PARA A GENTE FAZER!
SOU BEM CAPAZ DE MENSURAR O DESAPONTAMENTO DELES!
AS NAGAS SÃO CRIATURAS GUARDIÃS!
ENCARREGADAS DE PROTEGER OS LOCAIS OU ITENS MAIS SAGRADOS DE SSZZAAS!
SÃO MONSTROS MUITO RAROS! ESPECIALMENTE DENTRO DO REINADO!
SE ELA ESTÁ AQUI, EXISTE ALGO DE TREMENDA IMPORTÂNCIA NESTE TEMPLO!
UM TESOURO... UM GRIMÓRIO... UM ARTEFATO...

E AGORA JAMAIS SABEREMOS O QUE É!
EI! MAS ONDE ESTÁ O...?

PEGUEI O TESOURO! PEGUEI!
VAMBORA, PESSOAL!
VRRRROOOOMMM


malditosssssss!
maldit oss ssaquea- doress!
voj reduzzir sseuss ess- queletoss a farelo!
IMPRESSIONANTE SEU TALENTO PARA CHEGAR PRIMEIRO AO TESOURO, LEON!
SOU O LADRÃO DO GRUPO, NÃO SOU?
MALDITO SEJA, LEON!
DEI MINHA PALAVRA DE QUE DEIXARÍAMOS ESTE LUGAR SE LENORA FOSSE POUPADA!
UÉ?! E NÃO ESTAMOS FAZENDO ISSO MESMO?
ORA... PENSANDO BEM, SOB ESSE PONTO DE VISTA...

toloss!
desconhecem o real valor daquilo que roubaram!
devolvam, ou sofram o castigo de meu messtre SSZZaas!
PRIMEIRO SCKHAR! AGORA SSZZAAS! Ô VIDA DURA!
A GENTE NÃO PRECISA DE MAIS VINGANÇA, PÔXA VIDA!
EU DIRIA, VLAD, QUE ESTE É O MOMENTO PARA UM DE SEUS TELEPORTES!
BOM CONSELHO, LUIGI!
DIGAM, PORTANTO, ADEUS A ESTE LUGAR!
parem, malditoss! parem!
voltem!
ZIUF!
voltem... por favor...
era meu trabalho proteger o tessouro!
SSZZaas vai me punir por esste fracassso!
sserei prissioneira pela eternidade!
por favor...
POR FAVOR...

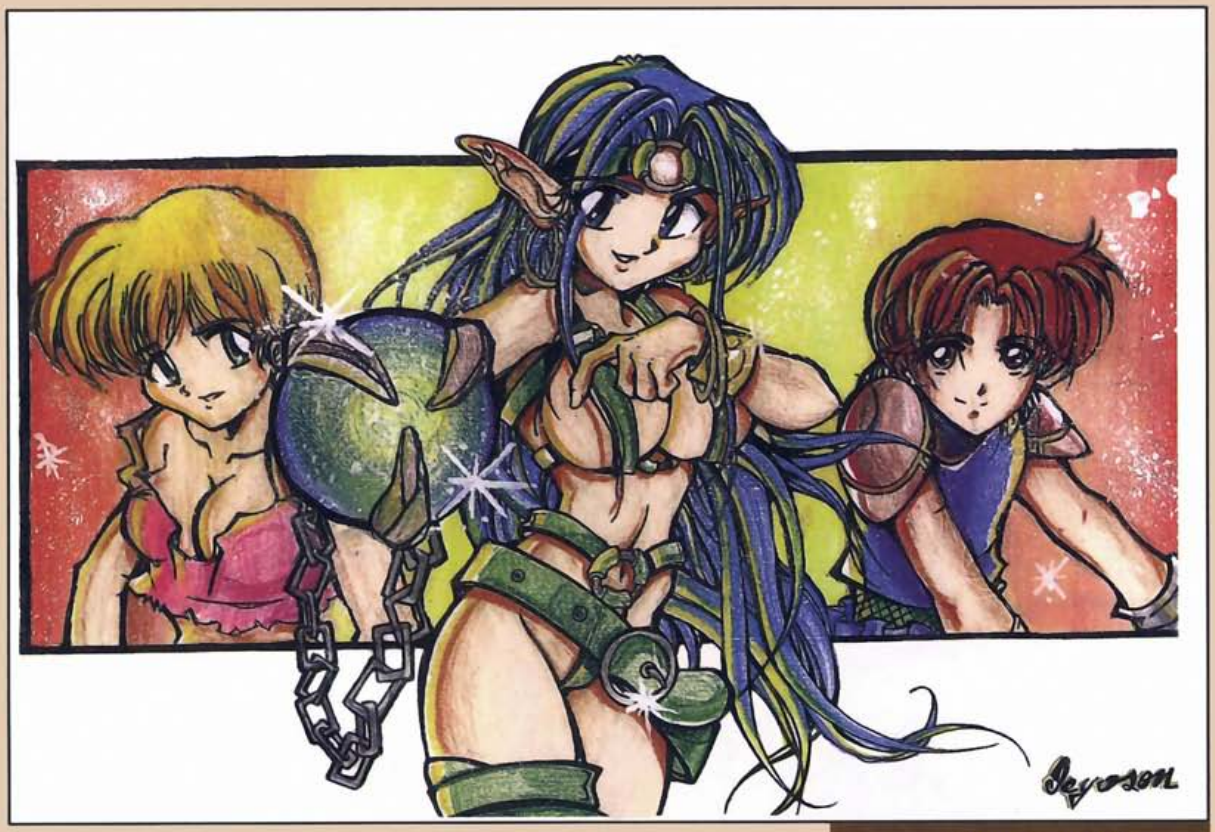
POR FAVOR...
MAMÍFEROS MALDITOS! NOJENTOS!
METI A MÃO NA PORCARIA DOS PEITOS DELA!
VOU TER QUE TOMAR BANHO!
CALMA, TIA! TÁ TUDO BEM!
NINGUÉM AQUI VAI MACHUCAR VOCÊ!
SÓ PERGUNTEI SEU NOME!
MEU... NOME?
É... É ASPIS!
MUITO OBRIGADA POR ME SALVAREM!
FOI NADA NÃO, TIA!
AGORA É MELHOR A GENTE SUMIR DAQUI, CERTO?
ANTES QUE OS BANDIDOS VOLTEM!
BANDIDOS, VOCÊ DISSE?
ACHO QUE NÃO PRECISA SE PREOCUPAR COM ISSO!
ELES NÃO VÃO VOLTAR! NUNCA MAIS!
NÃO TENHO TANTA SORTE!

A Seguir:

Navio Fantasma

MENSAGENS SAGRADAS

HOLY AVENGER · Caixa Postal 19113 · CEP 04505-970 · SP/SP · e-mail dragaobrasil@uol.com.br



Deyrson Ribeiro, Barueri/SP

Mais uma vez trago bênçãos de Allihanna, a Mãe Natureza, a todos os leitores de HOLY AVENGER. Aos que não me conhecem, apresento-me agora: sou Odara, xamã da deusa Allihanna, e líder espiritual dos centauros da floresta. Além de zelar pelo bem e pela paz de minha aldeia, também tenho o dever de responder às cartas e e-mails de vocês, amados leitores. Faço isso com alegria, em agradecimento aos heróis Sandro e Niele, que salvaram minha vida em tempos recentes. E devo dizer também que tem sido maravilhoso manter esse contato com pessoas tão amáveis. Agradeço a todos.

Kobold!

Saudações, Odara, a bela centaura que nos honra todos os meses respondendo nossas dúvidas, atendendo nossas súplicas e escutando nossas críticas. Tenho certeza do orgulho de Allihanna com tão nobre clériga. Uma pena não poder preencher todo o espaço das Mensagens Sagradas (que seria pequeno) louvando suas tão preciosas qualidades.

Mas com tristeza devo retornar ao assunto que me faz escrever-lhe esta carta. Com certeza já foi notada a grande admiração que tenho por você (e por todos os responsáveis por esse maravilhoso trabalho chamado HOLY AVENGER), mas sinto uma dor imensa quando ouço você falando de kobolds. Sei que sofreu muito nas mãos de um bando próximo à sua vila, e que eles lhe tiraram seu pai. Mas não aceito que uma centaura tão gentil e bondosa seja tão rancorosa com uma raça inteira.

Digo isso por ser eu mesmo um kobold. Desde cheguei a este mundo através do Deserto da Perdição, tenho encontrado grandes dificuldades que poderiam desmotivar qualquer kobold iniciante a seguir o caminho do bem. Portanto, venho pedir que me ajude a extinguir esse preconceito para que, não apenas eu, mas qualquer outro kobold tenha uma chance de mostrar seu valor.

Ragnar (não, já disse que não sou avatar, agora sai do meu pé...), o Kobold Guerreiro de 11º Nível (se cuida, Katabrok), e-mail

Kobolds! Oh, deusa... eles tomaram a vida de meu querido pai e por pouco não tomaram também a minha. Espero que to-

dos entendam o quanto é difícil para mim falar sobre esse assunto.

Ragnar (um nome muito infeliz, se me permite dizer), peço milhões de desculpas se em algum momento me expressei mal. Apesar de tudo que me fizeram, não odeio kobolds. Tudo o que tenho feito é tentar viver em harmonia com eles. Não lhes desejo mal algum.

De acordo com seu próprio relato, percebo que você é um kobold especial, nativo de outro mundo. Até onde sei, não existem em Arton kobolds inteligentes o bastante para escrever, ou mesmo falar a língua humana. Eles são considerados pestes, quase animais — e realmente se comportam como tal. Imagino, então, como deve ser difícil a vida de alguém como você.

Sua carta me alegrou muito, Ragnar. Quando eu já perdia as esperanças de paz com os kobolds, você surge e oferece sua amizade. Desde o início de minha missão nesta sessão de cartas, foram raras as vezes em que fiquei tão comovida. Para sempre serei grata a você por este precioso momento. Portanto, se algum dia precisar de uma amiga ou de um lugar para descansar, será bem vindo em minha aldeia.

(Mas avise antes, sim? Os caçadores da aldeia costumam receber com flechas qualquer kobold que se aproxime...)

Bong-Bongs

Triste, inconsolado, desamparado, inconformado... tudo isso é como estou me sentindo por ver Niele morta! Nunca imaginei que ela tivesse um destino tão trágico. Sentirei saudades de ver seus "Bong-Bongs!" pelas páginas da revista. Depois desse acontecimento inesperado, não sei mais o que esperar de Marcelo Cassaro.

Por favor, peço-lhe que traga Niele de volta! Sem ela a revista vai perder um pouco de seu charme! E os fãs, o prazer de ver Niele mostrando toda a sua graça e beleza.

Alexandre Gomes da Silva, João Pessoa/PB

Estamos todos tristes com a trágica perda de Niele, bom Alex. Todos sentimos sua falta. Mas agora seu espírito deve estar ao lado de Glórienn, a Deusa dos Elfos. Vamos orar para que ela seja bondosa com Niele, que trouxe tanta alegria, amor e encanto a este mundo.

Cristiano gomes, Formosa/GO

Devoção

Cara Odara, envio esta mensagem para declarar meu amor a você. Sim, eu sei que provavelmente está cheia dessas cartas de amor, e que você é linda, blá, blá, blá. Mas, se você me deixar ficar na sua aldeia e provar meu amor, protegerei seu povo com minha vida!

Sou mercenário e não trabalho de graça, mas por sua beleza farei uma exceção. E não amo você apenas pela beleza, mas também por sua personalidade: doce, meiga e gentil.

Sou três quartos draconiano, um quarto elfo. Robusto, ágil, clérigo de Allihanna, e com os poderes do meio-elfo chamado Camaleão. Posso me transformar em qualquer criatura do mundo de Arton e além. Você decepcionou muitos outros, e espero que não faça isso comigo. Por favor, me aceite. Por favor!

Carmenhamele, e-mail

Oh, deusa querida... fico tão sem graça...

Não existe a menor necessidade de provar seu amor, bom amigo. Se diz que me ama, acredito em você. Especialmente se está disposto a proteger minha aldeia apenas para estar ao meu lado. É uma honra sem igual para mim.

Mas fico triste por não ser capaz de retribuir esse amor que você e tantos outros me oferecem. Meu coração pertence à natureza, ao meu povo, e a ninguém mais. Eu não poderia ser devotada a outra pessoa. Você também é um clérigo de Allihanna — um druida ou xamã, suponho. Deveria ser capaz de entender.

Não sei se compreendo bem que tipo de pessoa você é. Draconiano... nunca ouvi falar. Um mercenário? Nós, servos da Mãe Natureza, não trabalhamos por dinheiro — isso não tem qualquer valor para nós. E também não abandonamos nossos deveres por amor. Seja cuidadoso, bom amigo. Não se esqueça do que aconteceu com a pobre Lisandra: ela ignorou suas obrigações como druida em nome de sua paixão pelo Paladino, e Allihanna não teve escolha a não ser deixá-la.

Elfinha, Porto Alegre/RS

160 Heróis!

O MANUAL DO AVENTUREIRO e o MANUAL 3D&T (abaixo): o melhor combo do RPG medieval

160 kits de heróis e vilões no novo suplemento para TORMENTA e 3D&T

A primeira edição do livro básico de Tormenta — lançada em conjunto com a revista DRAGÃO BRASIL #50 — marcou o nascimento daquele que se tornaria o mais jogado cenário de RPG do país. O mundo de Arton está, hoje, nas mesas de jogo da grande maioria dos RPGistas brasileiros.

Uma das coisas que tornaram Arton acessível foi o fato de que este cenário podia ser usado em conjunto com muitos sistemas de RPG. A primeira versão continua regras para **Advanced Dungeons & Dragons**, **GURPS** e **3D&T**; a segunda, apenas regras para **3D&T**; e a terceira, para **3D&T** e o **Sistema Daemon**. Enquanto as duas primeiras eram apenas suplementos, este último traz, no próprio livro básico, regras completas de construção de personagens.

A adoção de dois sistemas de regras para um mesmo cenário também tinha como objetivo satisfazer dois tipos diferentes de público. Enquanto o **3D&T** favorece heróis extravagantes e combates exagerados em estilo anime/mangá, o **Daemon** — também adotado nos jogos **Arkanun**, **Trevas** e **Invasão** — é bem mais sóbrio e realista. Essa divisão foi mantida no **Guia dos Monstros de Arton**, o primeiro bestiário para **Tormenta**; suas criaturas têm estatísticas de jogo para os dois sistemas.

Ainda que a idéia seja boa, ela tem um problema: obriga o jogador a adquirir material de um sistema que ele não joga. Essa política também vai contra uma das mais importantes diretrizes dos jogos **3D&T** e **Tormenta**, que é oferecer material de campanha a preços mais acessíveis.

Portanto, um acordo entre a Trama e a Daemon estabelece que todos os próximos livros e suplementos para o mundo de **Tormenta** serão lançados em duas versões: uma compatível com **3D&T**, pela Trama Editorial, vendida em bancas e com preço mais acessível; e uma Daemon, disponível em livrarias e com um tratamento mais refinado.

O primeiro título a receber esse tratamento será o **Guia de Aventureiros de Arton**. Sua versão **3D&T** vai se chamar simplesmente **Manual do Aventureiro**.

Não Apenas um Guerreiro

O **Manual do Aventureiro** é uma grande coleção de kits de personagem. Mas o que são kits?

Originalmente uma invenção do clássico jogo **AD&D**, os kits servem para ajudar a tornar um personagem mais exclusivo. Digamos que, no jogo original, existia a classe Guerreiro. Havia o perigo de que, em grupos com vários guerreiros, como ficassem muito parecidos. Então veio **The Complete Fighter's Handbook** (lançado no Brasil como o **Livro do Guerreiro**), que oferecia variantes como o Gladiador, o Domador de Feras, o Mirmidão e outros. Agora, com o **D&D 3ª Edição**, os kits foram abolidos — substituídos pelas Prestige Classes.

Da mesma forma que não apareciam nos livros básicos de **AD&D**, os kits também não existem no **Manual 3D&T**. Eles foram vistos pela primeira vez na revista TORMENTA #7, na matéria "Heróis da Natureza". Funcionam de forma similar a uma Vantagem ou Desvantagem Única; cada personagem pode adotar apenas um kit, se puder pagar por ele (a grande maioria dos kits custa 0 pontos).

Os kits servem para remediar duas deficiências do **3D&T**. A primeira está no fato de que, como sistema genérico, muitas vezes as opções de construção de personagens deixam o jogador perdido. Você junta as Características, Vantagens e Desvantagens, mas no final não tem muita certeza do que conseguiu. Então, os kits servem para dar uma "cara" ao aventureiro quando o jogador está sem idéias.

A segunda, uma vez que **3D&T** é próprio para heróis poderosos, está na dificuldade que se tem em sobreviver com personagens novatos (feitos com 5 pontos). Os kits melhoram suas chances, pois oferecem algumas habilidades extras por um custo menor em pontos.

Por essa razão, kits são

A Gladiadora e o Primitivo: Guerreiros diferentes

proibidos para personagens com pontuação maior, uma vez que estes já têm poder suficiente.

Os Grupos

Grande parte dos kits contidos no **Manual do Aventureiro** representam figuras comuns nas histórias de fantasia medieval, como o Bárbaro, o Arqueiro, o Ladrão e outros. Eles podem ser usados em qualquer outro cenário parecido. Outros, contudo, são exclusivos deste mundo — como o Cavaleiro de Namalkah, o Lenhador de Tollon e o Doutor de Sallistick.

Os kits são agrupados em quatro grandes categorias. A primeira, **Guerreiros**, inclui todos os personagens que lutam usando sua própria força, armas e técnicas de combate variadas. Aqui temos desde clássicos como o Cavaleiro, o Ranger e o Samurai a tipos exóticos como o Artilheiro Halfling, o Mestre-de-Armas e o Pistoleiro (você vai finalmente descobrir porque a pólvora não é popular em Arton...). Há também um grupo especial de guerreiros com técnicas de combate ligadas aos seis elementos: Água, Ar, Fogo, Luz, Terra e Trevas.

O grupo dos **Servos dos Deuses** inclui os clérigos, paladinos, druidas, xamãs e outros heróis que recebem poder de entidades superiores. Aqui vamos encontrar todos os clérigos dos deuses do Panteão, já vistos no **Manual 3D&T** e outros livros — mas agora totalmente reformulados, como novos Poderes Garantidos. Alguns clérigos foram separados em dois ou mais kits. Temos, por exemplo, o Clérigo da Serpente e o Clérigo de Tauron — ambos devotos da mesma divindade, mas com poderes diferentes. Também vemos pela primeira vez os paladinos específicos de cada deus, todos com habilidades diferentes dos clérigos. O Paladino de Thyatis, por exemplo, não pode lançar magias de ressurreição como faz o clérigo. Em compensação, ele próprio é imortal!

No grupo dos **Magos** encontramos, é claro, os estudiosos e praticantes de magia. Graças aos kits Alquimista, Artífice e Escriba de Pergaminhos você vai saber melhor como são fabricadas as poções, itens e pergaminhos mágicos, respectivamente. Temos um grande número de

O Guerreiro Capanga: mais barato para Minotauros

Magos Elementalistas, cada um especializado em um dos Caminhos da Magia — ou dois Caminhos, no caso dos Elementalistas Secundários.

Mas talvez o grupo mais interessante seja aquele formado pelos **Especialistas**, onde encontramos os que não se encaixam bem em nenhuma das três categorias anteriores. Aqui estão todos os ladinos (o Assassino, o Espião, o Ladrão, o Bardo, o Ninja...) e também aventureiros que usam táticas pouco comuns. Destaque para o Engenhoqueiro Goblin, que pode simular efeitos de magias com suas engenhocas; o Sabotador, que usa explosivos; e a Drogadora, uma curandeira que produz drogas a partir do próprio corpo.

No total, são 160 arquétipos — o maior compêndio de kits disponível em língua portuguesa. O leitor mais atento vai notar que nem todos são destinados a jogadores, como o Curandeiro, o Escravo, o Punguista e o Escudeiro. Estes são simplesmente alguns "profissionais" importantes no mundo de Arton. Embora seja possível jogar com eles, é mais provável que o Mestre deseje empregá-los como NPCs.

Por outro lado, alguns kits são terminantemente proibidos para jogadores: o Antipaladino, o Sszzaazita e o Xamã Monstro de Megalokk são exemplos.

Duas Faces, Mesmo Livro

Você vai reconhecer no **MdA** kits correspondentes a quase todos os personagens de HOLY AVENGER: Lisandra (Druida de Allihanna), Tork (Bárbaro), Niele (Impostora), Odara (Xamã de Allihanna), Vladislav (Necromante), Loriane (Gladiadora), James K. (Pirata), Luigi Sortudo (Bardo) e outros. Menos Sandro Galtran, é claro — que não é ladrão e nunca vai ser...

O **Manual do Aventureiro** será lançado em bancas, com 112 páginas, a R$ 9,90. Sua versão equivalente pela Daemon terá 128 de páginas, a R$ 25,00. **Atenção:** os dois livros têm, basicamente, o mesmo conteúdo — mudam apenas as regras. Se você não joga **3D&T**, por exemplo, então não vai precisar do **MdA**, apenas do **Guia dos Aventureiros de Arton.**

A partir do **MdA**, a Trama Editorial tem planos para lançar um suplemento a cada dois meses. Estes títulos passam a substituir a própria revista TORMENTA, que deve ser interrompida por período indeterminado. Os próximos títulos serão **Reinado**, que na versão **3D&T** virá em duas partes — enquanto a versão Daemon será formada por um único volume em capa dura.

MANUAL DO AVENTUREIRO • todos os kits

Guerreiros

Amazona
Arqueiro
Artilheiro Halfling
Artista Marcial
Bárbaro
Berserker
Caçador
Caçador de Fantasmas
Caçador de Magos
Caçador de Vampiros
Capanga
Cavaleiro
Cavaleiro dos Céus
Cavaleiro de Namalkah
Cavaleiro da Morte
Domador das Ondas
Gladiador
Guarda
Guardião
Guerreiro Comum
Guerreiro do Deserto
Guerreiro do Gelo
Guerreiro da Luz
Guerreiro da Serpente
Guerreiro das Sombras
Herói dos Ventos
Lanceiro
Legionário
Lenhador de Tollon
Máquina de Combate
Marinheiro Minotauro
Matador de Goblins
Matador de Dragões
Matador de Gigantes
Matador de Pestes
Matador de Trolls
Mestre-de-Armas
Nômade
Pacificador
Pirata
Pistoleiro
Primitivo
Ranger
Ranger das Cavernas
Rei da Montanha
Samurai
Senhor das Chamas
Soldado-Morto
Swashbuckler
Vingador

Servos dos Deuses

AntiPaladino
Druida de Allihanna
Druida de Megalokk
Clérigo de Azgher
Clérigo de Glórienn
Clérigo de Hyninn
Clérigo de Keenn
Clérigo de Khalmyr
Clérigo de Lin-Wu
Clérigo da Mãe Noite
Clérigo de Marah
Clérigo Menor
Clérigo de Nimb
Clérigo do Oceano
Clérigo do Panteão
Clérigo de Ragnar
Clérigo da Serpente
Clérigo de Tanna-Toh
Clérigo de Tauron
Clérigo de Tenebra
Clérigo de Thyatis
Clérigo de Valkaria
Clérigo de Wynna
Espada de Glórienn
Garra de Tenebra
Guerreiro de Azgher
Noiva-Sacrifício
Paladino dos Deuses
Paladino de Khalmyr
Paladino de Lena
Paladino de Marah
Paladino de Tanna-Toh
Paladino de Thyatis
Paladino Único
Paladino de Valkaria
Sacerdote Negro
Sacerdotisa de Lena
Samurai de Lin-wu
Sszzaazita
Xamã de Allihanna
Xamã do Grande Animal
Xamã de Megalokk
Xamã Monstro de Megalokk

Magos

Acadêmico
Adepta de Wynna
Alquimista
Artífice
Bruxo
Demonologista
Elementalista da Água
Elementalista da Fumaça
Elementalista da Lama
Elementalista da Luz
Elementalista da Terra
Elementalista das Cinzas
Elementalista das Cores e Brilhos
Elementalista das Trevas
Elementalista do Ar
Elementalista do Fogo
Elementalista do Magma
Elementalista do Pó e Corrosão
Elementalista do Vácuo
Elementalista do Vapor
Elementalista do Veneno
Elementalista dos Cristais
Encantor
Escriba de Pergaminhos
Feiticeiro
Ilusionista
Invocador
Mago do Caos
Mago de Combate
Mago Comum
Mago Glacial
Mago Mensageiro
Mago da Mente
Mago do Relâmpago
Mago Planar
Mago das Tormentas
Membro da Academia Arcana
Necromante
Shinobi
Teleporter
Wu-Jen
Visionário

Especialistas

Assassino
Baloeiro Goblin
Bardo
Batedor
Bucaneiro
Bufão
Curandeiro
Doutor de Sallistick
Drogadora
Dungeon Crawler
Engenhoqueiro Goblin
Escravo
Escudeiro
Espião
Explorador da Tormenta
Impostor
Infiltrador
Jogador
Ladrão
Malabarista
Mercador de Vectora
Ninja
Punguista
Sabotador
Vigilante

ENGENHOQUEIRO GOBLIN

Custo: *2*

Restrições: *apenas Goblins*

Vantagens: *recebe Genialidade e Máquinas gratuitamente*

Desvantagens: *nenhuma*

Pontos de Vida: *3*

Exceto pelo famoso Lorde Niebling, não há gnomos em Arton. Mas há razoáveis substitutos.

Como na maioria dos mundos, o goblin artoniano é totalmente incapaz de lidar com magia arcana — eles nunca podem ser magos. Apesar disso, um goblin pode ser tão inteligente quanto qualquer humano. Como resultado, essa deficiência em magia incentivou a raça na busca por soluções alternativas para seus problemas. Da mesma forma que seus primos hobgoblins, muitos goblins se especializam na criação de engenhocas mecânicas para variados fins.

Para resolver problemas simples que os humanos costumam solucionar com mágica, os goblins recorrem a aparelhos de eficiência duvidosa. Sem dúvida o mais famoso exemplo disso são seus balões de ar quente; uma vez que goblins nunca podem voar através de magia, balões são uma alternativa razoável. Quase ninguém confia em um dispositivo feito por goblins — mas, quando meios mágicos não estão disponíveis, muitas vezes esses inventos são a única opção.

O Engenhoqueiro Goblin pode produzir artefatos tecnológicos muito acima do nível técnico de Arton: máquinas a vapor, armas de fogo, pólvora, imprensa e até aparelhos elétricos rudimentares, como o telégrafo. Podem parecer feitos impressionantes — mas não quando a mágica pode substituir todos eles de forma mais simples, segura e barata.

Em termos de jogo, o Engenhoqueiro pode produzir em algumas horas um aparelho capaz de simular os efeitos de qualquer magia, mas sempre de forma não mágica. Ele pode, por exemplo, construir um veículo a vapor capaz de carregar pessoas (Transporte), uma máquina voadora (Vôo), um autômato (Criatura Mágica), uma flauta hipnótica (O Canto de Sereia) e quaisquer outras.

O tempo necessário para construir a engenhoca é igual ao Focus total da magia, em horas. Então, para uma arma de dardos tranqüilizantes capaz de imitar a magia Desmaio (Luz, Terra ou Trevas 1), ele gasta uma hora. Para uma arma elétrica que dispare um Enxame de Trovões (Ar 3, Luz 1) ele gasta quatro horas, e assim por diante. Ao fim desse tempo, o Engenhoqueiro deve fazer um teste da Perícia Máquinas (Fácil, Médio ou Difícil, dependendo do Mestre). Não esqueça de incluir +2 por Genialidade.

Caso seja concluída com sucesso, a engenhoca funciona corretamente — uma vez. Para cada nova tentativa, o Engenhoqueiro faz um novo teste de Perícia com redutor cumulativo de -1. Em caso de falha, a coisa desmantela toda ou explode (em geral, dano de 1d). Para imitar magias sustentáveis, cada hora de funcionamento conta como uma tentativa.

O dano ou efeito de uma engenhoca nunca será considerado mágico: um Ataque Mágico de fogo (provavelmente feito com um lança-chamas) NÃO vai ferir criaturas que sejam vulneráveis apenas a magia.

Uma engenhoca goblin só pode simular magias cujo Focus máximo seja igual ou inferior à Habilidade do Engenhoqueiro. Então, se ele deseja construir um capacete que ofereça Armadura Mental (Terra 3), só poderá fazê-lo se tiver H3 ou mais. No caso de magias que tenham mais de um Caminho, vale o Focus mais alto.

São apenas goblins, mas... que armas estranhas!

HOLY AVENGER

25

TRAMA

ANO 3 • Nº 25 • R$ 2,80

www.holyavenger.com.br

cassaro

awano

riamonde

vinnye

Imprópria para menores de 12 anos

O Elenco

Lisandra
Ex-druida, atualmente uma garota angustiada, de pavio curto e poderes muito perigosos.

Sandro
Ex-ladrão (não que ele tenha sido algum dia...), atualmente um aventureiro apaixonado e meio burro-burro-burro.

Tork
Ex-mercenário, atualmente acompanhando Sandro e Anne em busca de sua filhota Lisandra.

Petra
Ex-cozinheira da Estalagem do Macaco Caolho, atualmente companheira de viagem de Lisandra

Paladino
Ex-guerreiro lendário, atualmente alguém que está provando não ser assim tão heróico quanto dizem...

Beluhga
Ex-regente das Montanhas Uivantes, atualmente refém e montaria do Paladino.

Niele
Ex-maior e mais querida arquimaga elfa de Arton, atualmente morta e enterrada perto de Valkaria.

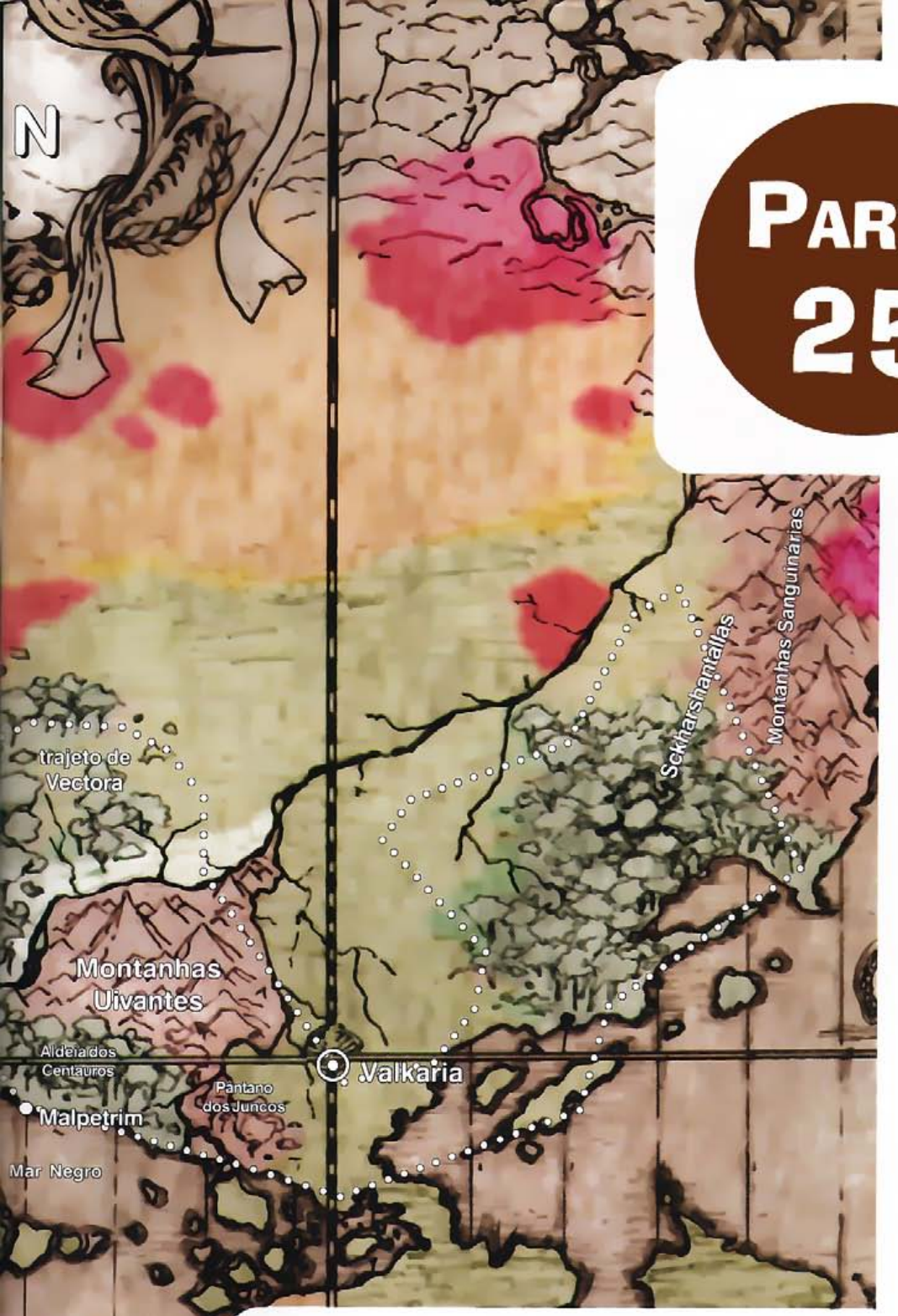
James K.
Ex-companheiro de Niele, atualmente um pirata muito mais tranqüilo (ou assim ele pensa...)

Até Agora...

Ainda em Valkaria, Lisandra e Petra conversam sobre Niele. Petra explica como conheceu a elfa na Grande Academia Arcana, onde os magos Vladislav e Talude tentavam desvendar o segredo de seu poder.

A serviço do Protetorado do Reino, Tork, Sandro e Anne investigam um antigo templo de Sszzaas. Lá eles encontram Aspis, aparentemente uma prisioneira dos cultistas, e a libertam de suas correntes.

Anos antes, o mesmo templo havia sido visitado pelo grupo de Leon (pai de Sandro), Vladislav, Luigi Sortudo e Lenora, a mando dos clérigos de Thyatis. Após combater uma naga — tipo de criatura-serpente guardiã —, eles conseguiram fugir com um baú de tesouro. Aflita, a naga se revela como sendo a própria Aspis; Sandro e os outros não sabem que sua nova companheira é, na realidade, um monstro...



Parte 25

Navio Fantasma

HOLY avenger

Criação
MARCELO CASSARO
ROGÉRIO SALADINO
J.M.TREVISAN

Roteiro
MARCELO CASSARO

Desenho e Arte-Final
ERICA AWANO

Cores
RICARDO RIAMONDE

Retículas
JAE H. WOO

Capa
ERICA AWANO & MARCUS VINICIUS

DIRETOR
Ruy Pereira

EDITOR
Marcelo Cassaro

PRODUTOR GRÁFICO
Roberto Avelino

CONTATO
Lourdes Maurício

SCANNER
Edilson Gedo • Wagner F. Nunes

DIAGRAMAÇÃO
Dawis Roos • Márcia Braga

HOLY AVENGER é uma publicação
mensal da Trama Editorial Ltda.

Administração, redação, assinaturas e publicidade:
R. Comendador Miguel Calfat, 421, 04537-081,
SP/SP. Telefax (011) 3849-2266. dragaobrasil@uol.com.br

Distribuição exclusiva para todo o Brasil: Fernando Chinaglia S/A.

Impressão e acabamento: Lene Gráfica e Editora

"THYATIS!"
"A FÊNIX FLAMEJANTE! A CHAMA DA PROFECIA!"
"UM DOS MAIS MISTERIOSOS DEUSES DO PANTEÃO!"
"NINGUÉM CONHECE SUA APARÊNCIA REAL, POIS VER SUA VERDADEIRA FACE É MORTE CERTA!"
"MAS, POR ESTRANHO QUE PAREÇA, THYATIS NÃO É UM DEUS DA MORTE!"
"QUANDO UMA VIDA É PERDIDA ANTES DO DEVIDO TEMPO, ELE DESEJA CORRIGIR ESSA INJUSTIÇA!"
"ELE É UM DEUS DA VIDA! O DEUS DA RESSURREIÇÃO!"
"POR ISSO, A MAGIA DOS CLÉRIGOS DE THYATIS É PODEROSA..."
"...QUANDO SE TRATA DE DEVOLVER VIDAS PERDIDAS INJUSTAMENTE!"
"MAS ESSA DÁDIVA TEM UM PREÇO!"
"RESSUSCITAR É UMA CHANCE DE MELHORAR! EVOLUIR! REALIZAR UM GRANDE OBJETIVO!"
"QUANDO VOLTA À VIDA PELAS MÃOS DE THYATIS, MUITAS VEZES VOCÊ RECEBE UMA MISSÃO!"
"E ESSA MISSÃO SERÁ REVELADA PELOS CLÉRIGOS DE THYATIS, POIS ELES TÊM O DOM DA PROFECIA!"
"ASSIM ACONTECEU COM KRILOS, UM DOS MAIORES CLÉRIGOS DE ARTON!"

"SEGUINDO ORDENS DE THYATIS, KRILOS LIDEROU UMA CARAVANA ATRAVÉS DO REINO DE HONGAR!"
"ALI, HÁ QUASE 400 ANOS, ELE FUNDOU O VILAREJO DE TRIUNPHUS!"
"UM LUGAR ONDE OS HUMANOS VIVIAM EM PAZ COM OS HALFLINGS NATIVOS!"
"CEM ANOS MAIS TARDE, TRIUNPHUS ERA UMA DAS MAIORES CIDADES DE ARTON..."
"E UM DESCENDENTE DE KRILOS ERA O SUMO-SACERDOTE DE THYATIS!"
"MAS ELE, MESMO COM SEU DOM DE PROFECIA..."
"...NÃO PREVIU A DESGRAÇA QUE VIRIA!"
MMOOOOCK
"O DESPERTAR DO MOÓCK!"

"O ATAQUE DO MONSTRO FOI TERRÍVEL!"
"TODOS EM TRIUNPHUS FORAM MORTOS..."

"...EXCETO O PRÓPRIO SACERDOTE KRILOS!"
"ELE ESTAVA ANGUSTIADO! CONFUSO!"

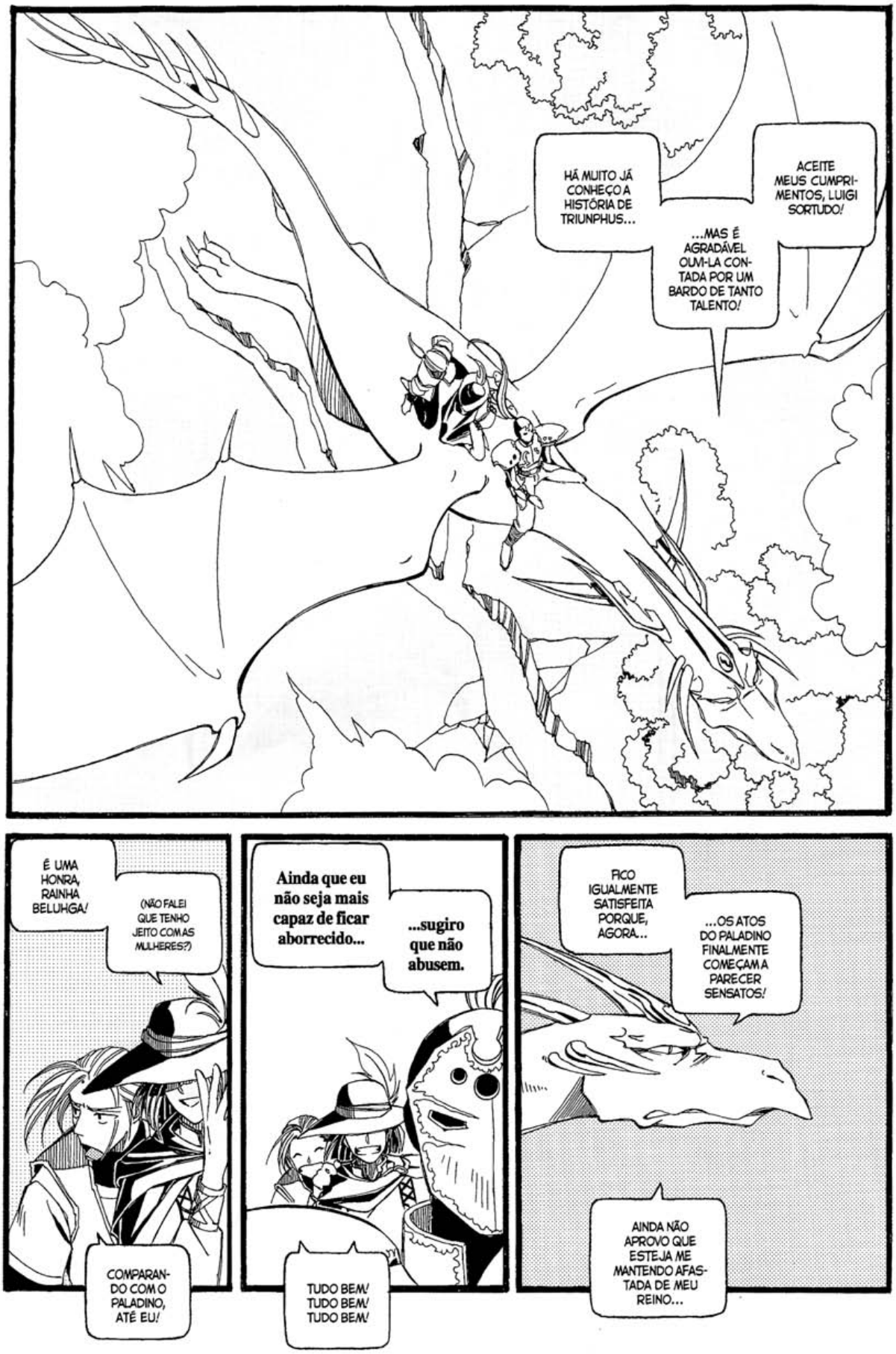
"POR QUE THYATIS NÃO ALERTOU SEU PROFETA SOBRE O ATAQUE?"
"E POR QUE O MOÓCK ERA TÃO PARECIDO COM O PÁSSARO DE FOGO QUE REPRESENTA SEU DEUS?"

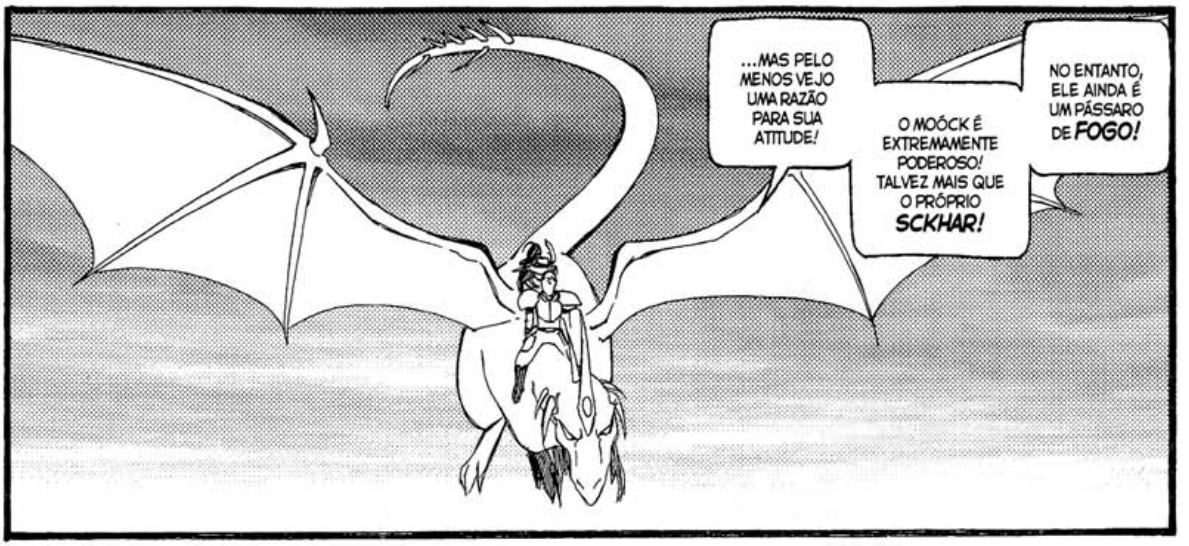
"INCAPAZ DE ACEITAR A PERDA DE SEU POVO, KRILOS FEZ ALGO TOTALMENTE PROIBIDO POR SUA FÉ..."
"ELE OFERECEU A PRÓPRIA VIDA EM SACRIFÍCIO A THYATIS!"

"SE O DEUS DA RESSURREIÇÃO APRECIOU OU ODIOU ESSE GESTO, ATÉ HOJE NÃO SABEMOS..."
"...POIS, NAQUELE DIA, TRIUNPHUS RECEBEU UMA BÊNÇÃO..."

"...QUE ERA TAMBÉM UMA MALDIÇÃO!"

"EXCETO PELO PRÓPRIO KRILOS..."
"...TODAS AS VÍTIMAS DO ATAQUE DO MOÖCK MILAGROSAMENTE VOLTARAM À VIDA!"
"DESDE ENTÃO, TODO AQUELE QUE MORRE EM TRIUNPHUS POR CAUSAS NÃO NATURAIS..."
"...VOLTA A VIVER EM POUCOS DIAS!"
"O MOÖCK VOLTOU A ATACAR MUITAS E MUITAS VEZES..."
"...E SUAS VÍTIMAS SEMPRE RESSUSCITARAM!"
"INFELIZMENTE, COMO EU DISSE, A BÊNÇÃO ERA TAMBÉM UMA MALDIÇÃO!"
"AQUELES QUE VOLTAM À VIDA PELO PODER DE TRIUNPHUS JAMAIS PODEM DEIXAR A CIDADE!"
"SE TENTAREM, MORREM!"
"HOJE TRIUNPHUS É UMA DAS MAIS PODEROSAS CIDADES-FORTALEZAS DE ARTON!"
"SUA CAVALARIA DE GRIFOS É INVEJÁVEL!"
"HÁ SÉCULOS ELES RESISTEM ÀS INVESTIDAS DO MOÖCK..."
"...ATÉ QUE ALGUÉM O DESTRUA..."
"...OU DESVENDE O MISTÉRIO DE SEUS ATAQUES!"

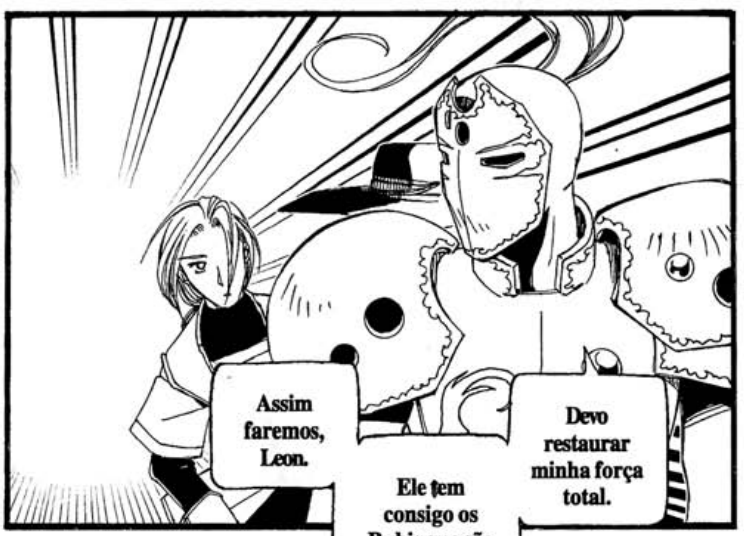

HÁ MUITO JÁ CONHEÇO A HISTÓRIA DE TRIUNPHUS...
...MAS É AGRADÁVEL OUVI-LA CONTADA POR UM BARDO DE TANTO TALENTO!
ACEITE MEUS CUMPRIMENTOS, LUIGI SORTUDO!
É UMA HONRA, RAINHA BELUHGA!
(NÃO FALEI QUE TENHO JEITO COM AS MULHERES?)
COMPARANDO COM O PALADINO, ATÉ EU!
Ainda que eu não seja mais capaz de ficar aborrecido...
...sugiro que não abusem.
TUDO BEM! TUDO BEM! TUDO BEM!
FICO IGUALMENTE SATISFEITA PORQUE, AGORA...
...OS ATOS DO PALADINO FINALMENTE COMEÇAM A PARECER SENSATOS!
AINDA NÃO APROVO QUE ESTEJA ME MANTENDO AFASTADA DE MEU REINO...


...MAS PELO MENOS VEJO UMA RAZÃO PARA SUA ATITUDE!
O MOÖCK É EXTREMAMENTE PODEROSO! TALVEZ MAIS QUE O PRÓPRIO SCKHAR!
NO ENTANTO, ELE AINDA É UM PÁSSARO DE FOGO!

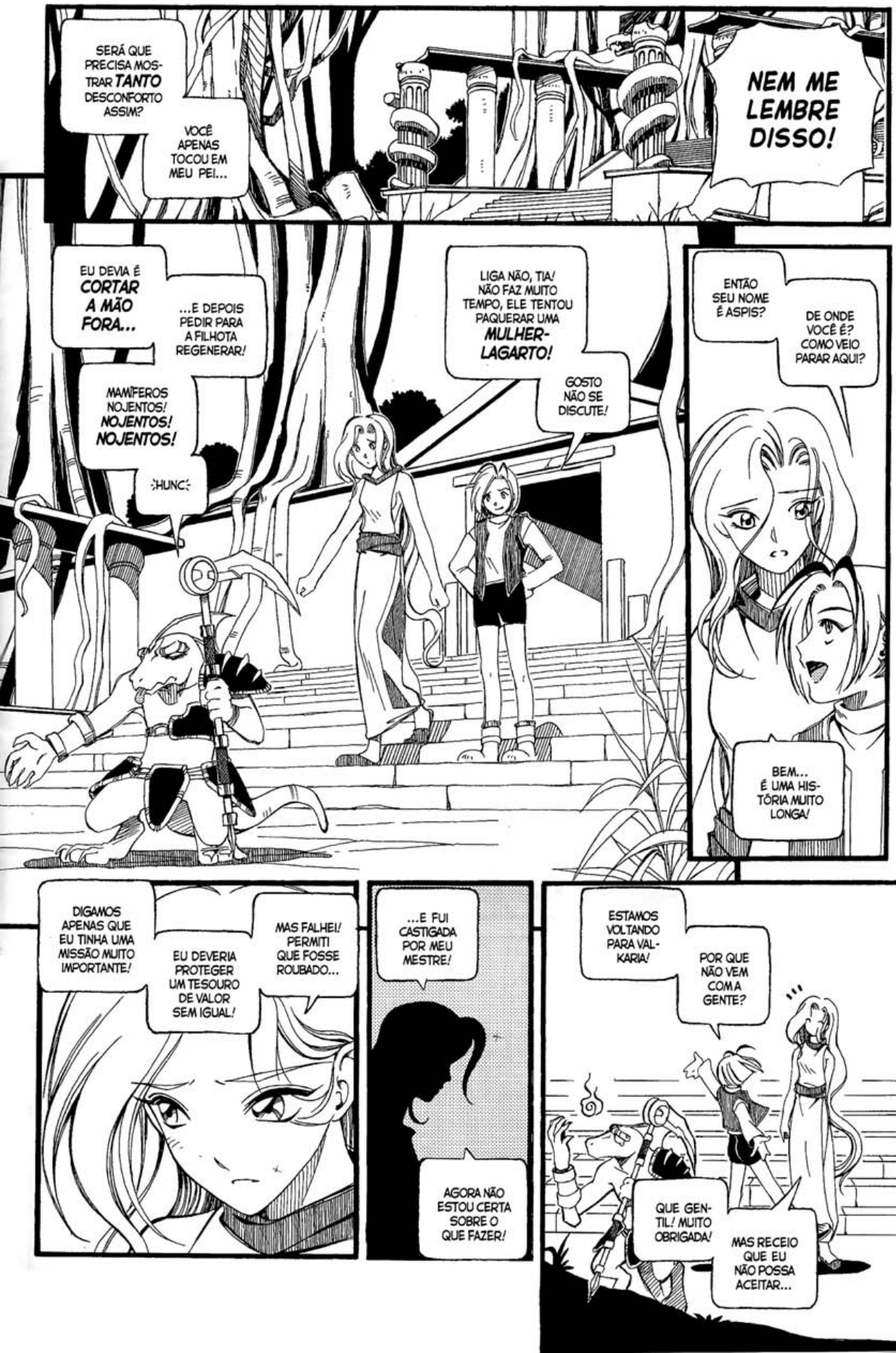
QUEM, ALÉM DA RAINHA DOS DRAGÕES DO GELO, SERIA ADVERSÁRIO CONTRA ELE?
VOCÊ PRETENDE DESTRUIR O MOÖCK! SALVAR TRIUNPHUS!
E DESEJA QUE EU SEJA SUA MONTARIA NESSA BATALHA!

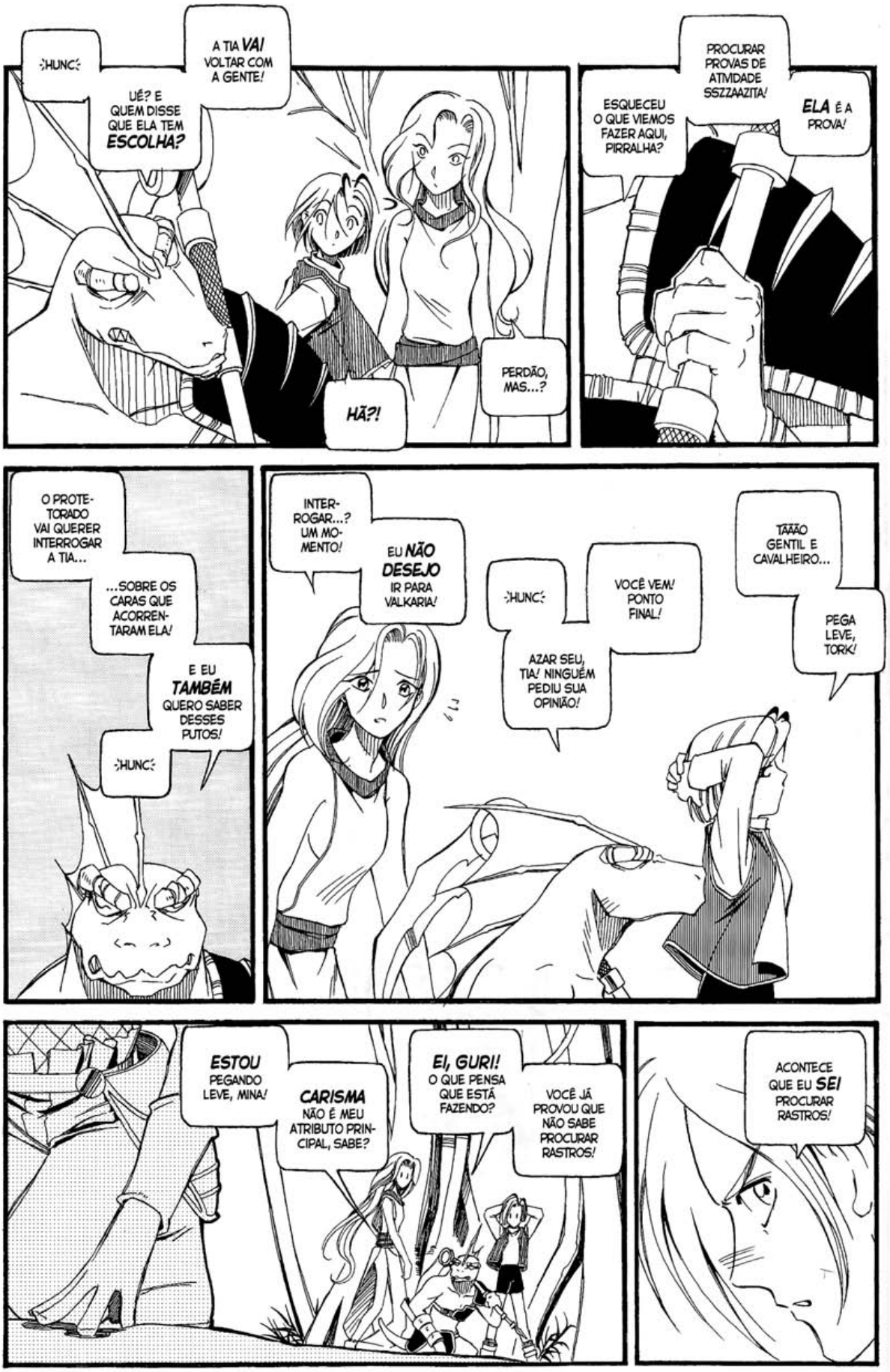
PRIMEIRO, AO ME LIBERTAR, VOCÊ DESAFIOU KHALMYR!
AGORA, DESAFIA THYATIS!
ATITUDES OUSADAS! MAS, PELO MENOS, SÃO ATITUDES DE NOBREZA!
SÃO O TIPO DE COISA QUE OS PALADINOS FAZEM!

OLHA, PALADA... NÃO TENHO NADA CONTRA COMBATER O MAL E TUDO O MAIS...
...MAS PENSEI QUE ÍAMOS PROCURAR MEU FILHO SANDRO!


Assim faremos, Leon.
Ele tem consigo os Rubis que são parte de mim.
Devo restaurar minha força total.

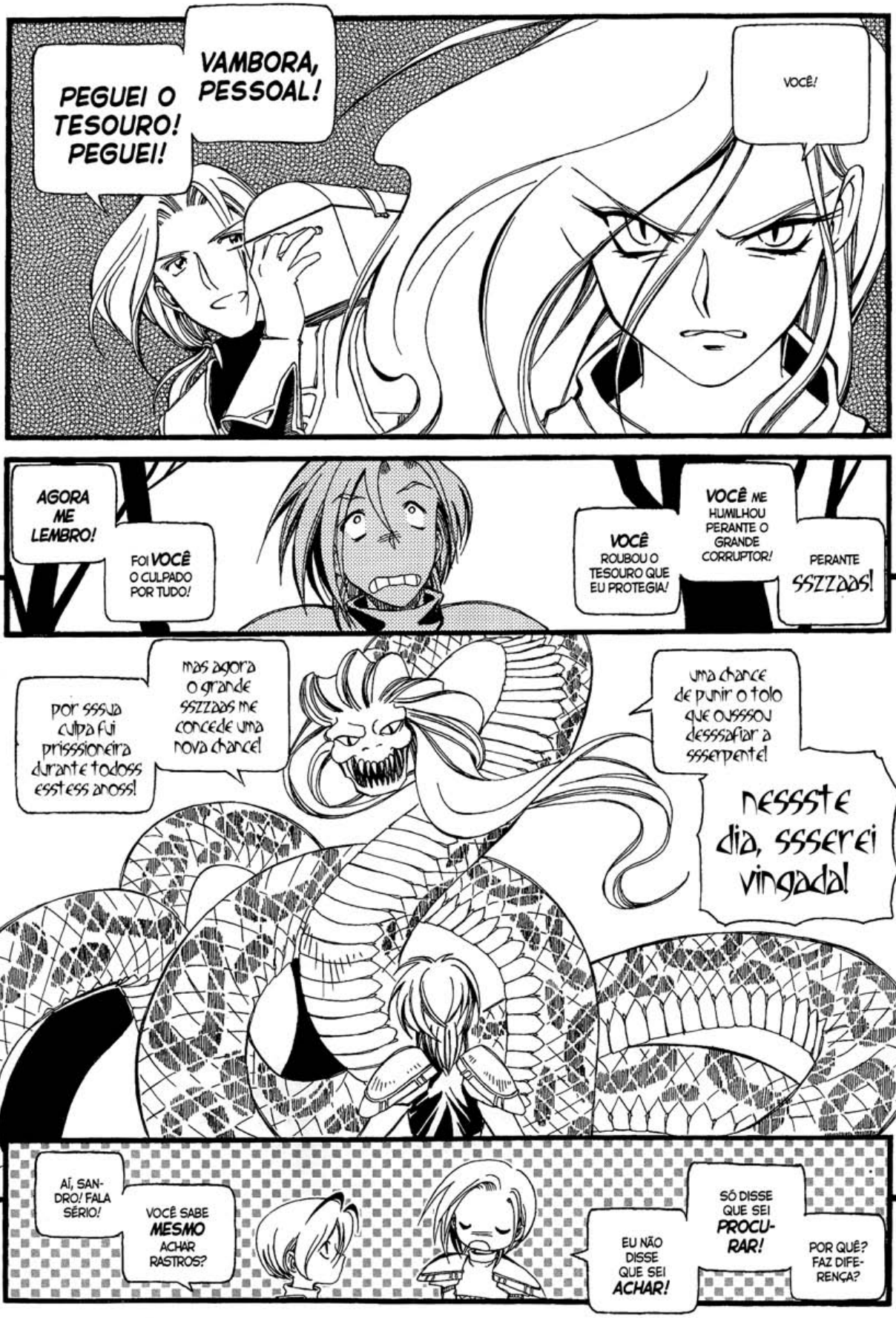
Vamos encontrar seu filho.
Nenhum poder em Arton vai nos impedir disso.


SERÁ QUE PRECISA MOSTRAR TANTO DESCONFORTO ASSIM?
VOCÊ APENAS TOCOU EM MEU PÉ!...
NEM ME LEMBRE DISSO!
EU DEVIA É CORTAR A MÃO FORA...
...E DEPOIS PEDIR PARA A FILHOTA REGENERAR!
MAMÍFEROS NOJENTOS! NOJENTOS! NOJENTOS!
:HUNC:
LIGA NÃO, TIA! NÃO FAZ MUITO TEMPO, ELE TENTOU PAQUERAR UMA MULHER-LAGARTO!
GOSTO NÃO SE DISCUTE!
ENTÃO SEU NOME É ASPIS?
DE ONDE VOCÊ É? COMO VEIO PARAR AQUI?
BEM... É UMA HISTÓRIA MUITO LONGA!
DIGAMOS APENAS QUE EU TINHA UMA MISSÃO MUITO IMPORTANTE!
EU DEVERIA PROTEGER UM TESOURO DE VALOR SEM IGUAL!
MAS FALHEI! PERMITI QUE FOSSE ROUBADO...
...E FUI CASTIGADA POR MEU MESTRE!
AGORA NÃO ESTOU CERTA SOBRE O QUE FAZER!
ESTAMOS VOLTANDO PARA VALKARIA!
POR QUE NÃO VEM COM A GENTE?
QUE GENTIL! MUITO OBRIGADA!
MAS RECEIO QUE EU NÃO POSSA ACEITAR...

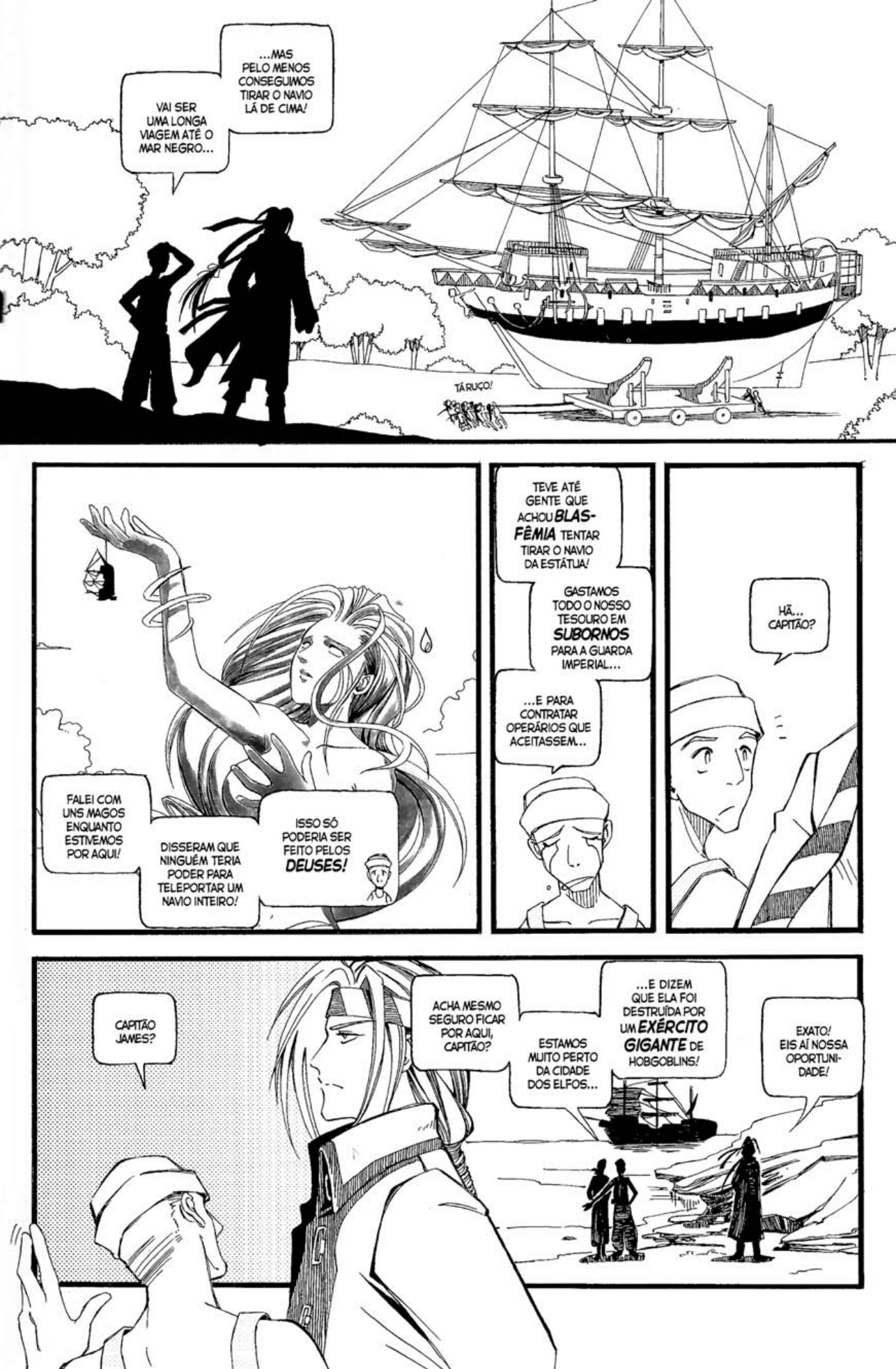

:HUNC:
A TIA VAI VOLTAR COM A GENTE!
UÉ? E QUEM DISSE QUE ELA TEM ESCOLHA?
HÃ?!
PERDÃO, MAS...?
PROCURAR PROVAS DE ATMDADE SSZZAAZITA!
ESQUECEU O QUE VIEMOS FAZER AQUI, PIRRALHA?
ELA É A PROVA!
O PROTE-TORADO VAI QUERER INTERROGAR A TIA...
...SOBRE OS CARAS QUE ACORREN-TARAM ELA!
E EU TAMBÉM QUERO SABER DESSES PUTOS!
:HUNC:
INTER-ROGAR...? UM MO-MENTO!
EU NÃO DESEJO IR PARA VALKARIA!
:HUNC:
VOCÊ VEM! PONTO FINAL!
AZAR SEU, TIA! NINGUÉM PEDIU SUA OPINIÃO!
TAÃO GENTIL E CAVALHEIRO...
PEGA LEVE, TORK!
ESTOU PEGANDO LEVE, MINA!
CARISMA NÃO É MEU ATRIBUTO PRIN-CIPAL, SABE?
EI, GURI! O QUE PENSA QUE ESTÁ FAZENDO?
VOCÊ JÁ PROVOU QUE NÃO SABE PROCURAR RASTROS!
ACONTECE QUE EU SEI PROCURAR RASTROS!

FOI UMA DAS POUCAS "COISAS DE LADRÃO" QUE PAPAI ME ENSINOU!
ISSO EU SEI FAZER MUITO BEM!
E TENHO CERTEZA DE QUE NINGUÉM ENTRA OU SAI DESTE TEMPLO HÁ MUUUITO TEMPO!
ASPIS!
HÁ QUANTO TEMPO VOCÊ ESTAVA ACORRENTADA?
BEM... ACHO QUE NÃO ADIANTA MAIS ESCONDER!
MINHA MEMÓRIA NÃO É FIEL, MAS CREIO QUE FORAM PELO MENOS...
...DEZ ANOS!
YES!
EU SABIA!
SABIA QUE EU TINHA RAZÃO!
EU ESTAVA CERTO!
E VOCÊS SÓ SABEM ME CHAMAR DE BURRO-BURRO-BURRO!
MAS AGORA EU ACERTEI, E VOCÊS ERRARAM!
POIS É ISSO AÍ!
VAMBORA, PESSOAL!

BURRO!
BURRO!
BURRO!
NINGUÉM SOBREVIVE ACORRENTADA EM UM TEMPLO VAZIO DURANTE DEZ ANOS!
QUEM É VOCÊ, TIA? O QUE VOCÊ...?
COM LICENÇA...
IGNORADOS
REPITA O QUE DISSE!
HÃ? REPETIR O QUÊ?
REPITA O QUE DISSE!
YES!
EU SABIA!
SABIA QUE EU TINHA RAZÃO!
EU ESTAVA CERTO!
E VOCÊS SÓ SABEM ME CHAMAR DE BURRO-BURRO-BURRO!
MAS AGORA EU ACERTEI, E VOCÊS ERRARAM!
POIS É ISSO AÍ!
VAMBORA, PESSOAL!

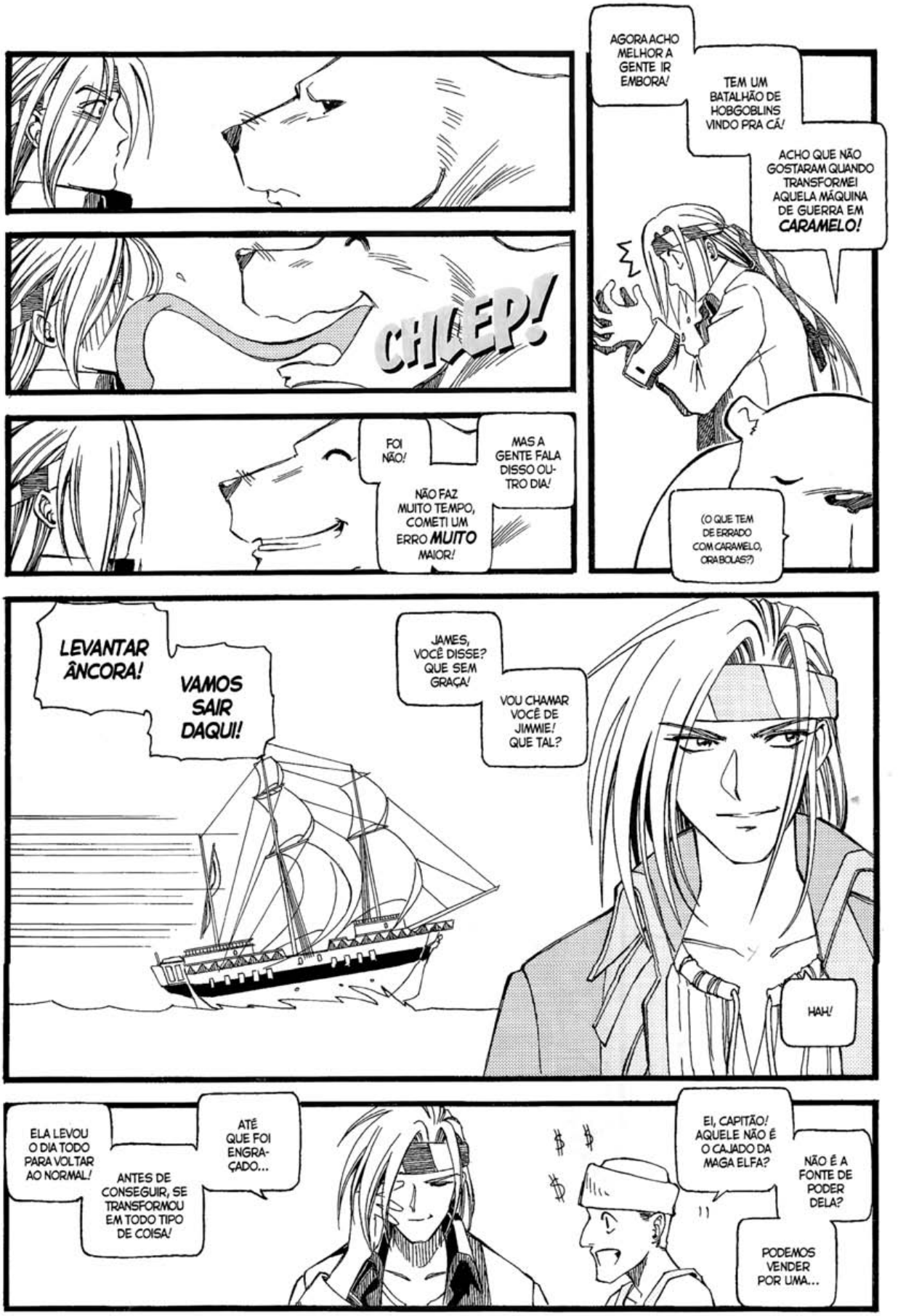

PEGUEI O TESOURO! PEGUEI!
VAMBORA, PESSOAL!
VOCÊ!
AGORA ME LEMBRO!
FOI VOCÊ O CULPADO POR TUDO!
VOCÊ ROUBOU O TESOURO QUE EU PROTEGIA!
VOCÊ ME HUMILHOU PERANTE O GRANDE CORRUPTOR!
PERANTE SSZZaas!
POR SSSUA CULPA FUI PRISSSIONEIRA DURANTE TODOSS ESSTESS ANOSS!
MAS AGORA O GRANDE SSZZaas ME CONCEDE UMA NOVA CHANCE!
UMA CHANCE DE PUNIR O TOLO QUE OUSSSOU DESSSAFIAR A SSSERPENTE!
NESSSTE DIA, SSSEREI VINGADA!
AÍ, SANDRO! FALA SÉRIO!
VOCÊ SABE MESMO ACHAR RASTROS?
EU NÃO DISSE QUE SEI ACHAR!
SÓ DISSE QUE SEI PROCURAR!
POR QUÊ? FAZ DIFERENÇA?

ORA, QUEM DIRIA?
PARECE QUE VOCÊ FINALMENTE TEVE O QUE MERECIA!
E ASSIM SE ENCERRA A CARREIRA DA "MAIOR MAGA DE ARTON!"
FICO PENSANDO SE VAI SER BEM RECEBIDA PELA DEUSA DOS ELFOS...
...LEVANDO EM CONTA QUE VOCÊ AJUDOU A QUASE EXTERMINAR SEU POVO!
ENGRAÇADO!
DEPOIS DE FAZER VOCÊ ANDAR NA PRANCHA TANTAS VEZES...
...EU ESTAVA COMEÇANDO A ACREDITAR QUE ERA MESMO IMORTAL!
QUE VOCÊ NUNCA IA ME DEIXAR EM PAZ!
CAPITÃO! CAPITÃO!
A BRAVADO ESTÁ PRONTA PARA SEGUIR!

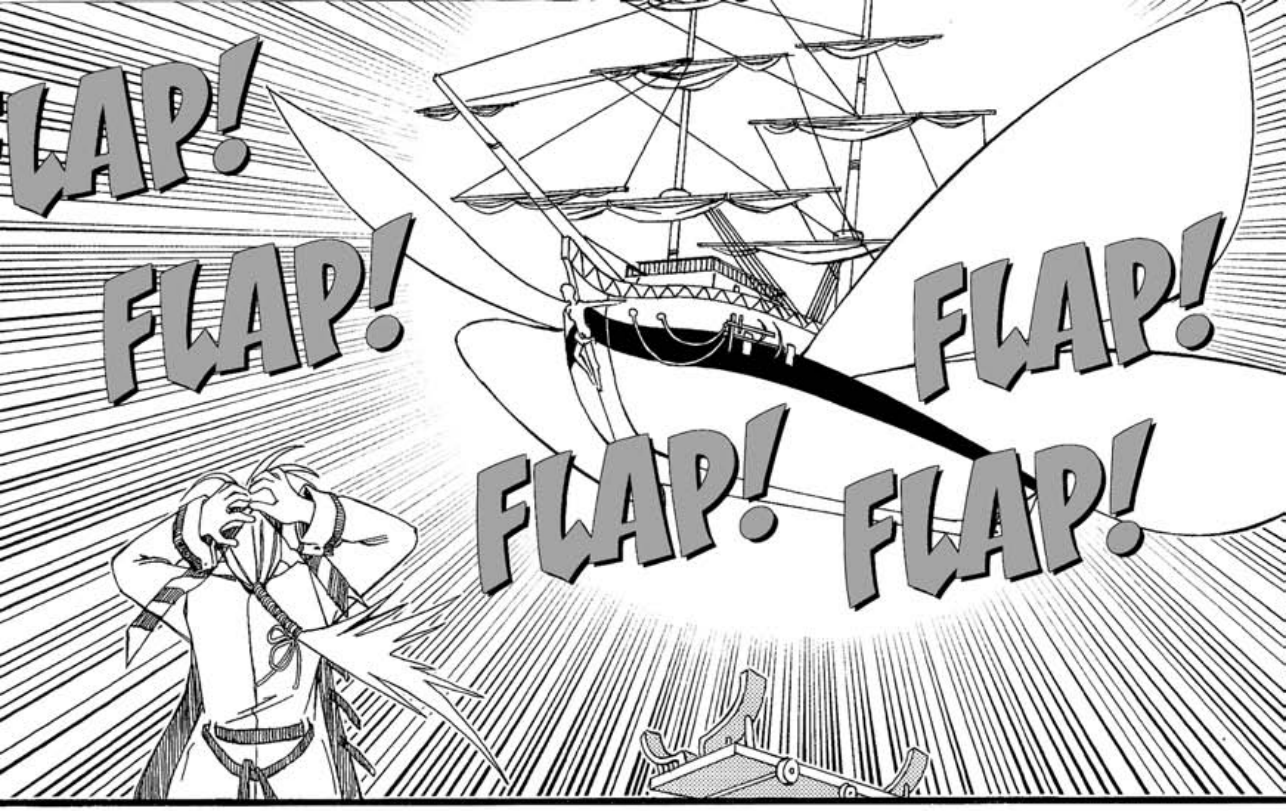

VAI SER UMA LONGA VIAGEM ATÉ O MAR NEGRO...
...MAS PELO MENOS CONSEGUIMOS TIRAR O NAVIO LÁ DE CIMA!
TÁRUÇO!
FALEI COM UNS MAGOS ENQUANTO ESTIVEMOS POR AQUI!
DISSERAM QUE NINGUÉM TERIA PODER PARA TELEPORTAR UM NAVIO INTEIRO!
ISSO SÓ PODERIA SER FEITO PELOS DEUSES!
TEVE ATÉ GENTE QUE ACHOU BLASFÊMIA TENTAR TIRAR O NAVIO DA ESTÁTUA!
GASTAMOS TODO O NOSSO TESOURO EM SUBORNOS PARA A GUARDA IMPERIAL...
...E PARA CONTRATAR OPERÁRIOS QUE ACEITASSEM...
HÃ... CAPITÃO?
CAPITÃO JAMES?
ACHA MESMO SEGURO FICAR POR AQUI, CAPITÃO?
ESTAMOS MUITO PERTO DA CIDADE DOS ELFOS...
...E DIZEM QUE ELA FOI DESTRUÍDA POR UM EXÉRCITO GIGANTE DE HOBGOBLINS!
EXATO! EIS AÍ NOSSA OPORTUNIDADE!

ESTE É O DIÁRIO DE BORDO DAQUELE NAVIO QUE AFUNDAMOS!
DIZ AQUI QUE ELES ESTAVAM A CAMINHO DESTE PONTO NA COSTA DE LAMNOR...
...PARA RECOLHER SOBREVIVENTES DO MASSACRE!
OS ELFOS TINHAM RIQUEZAS INCRÍVEIS NAQUELA CIDADE!
IMAGINE SÓ, MARUJO!
UMA CARAVANA DE REFUGIADOS ÉLFICOS, LEVANDO CONSIGO SEUS MAIS VALIOSOS PERTENCES!
HAHAHAHAHAHAHA
VAMOS PILHAR TODOS E AINDA VENDÊ-LOS COMO ESCRAVOS!
ENTÃO VAMOS COMPRAR COMIDA?
NÃO AGUENTO MAIS SOPA DE REDE DE PESCA!
HAHAHAHAHAHA
OI, ZENTÊ!
BONG!
VOCÊS SÃO A MINHA CARONA, NÉ?
FICO FELIZ QUE TENHAM RECEBIDO MINHA MENSAGEM!
AINDA NÃO SEI FAZER TELEGRAMA ILUSÓRIO MUITO BEM!
TEM MUITA COISA QUE PRECISO APRENDER!

OUVI FALAR DE UMA TAL ACADEMIA ARCANA EM VALKARIA!
TALVEZ EU APAREÇA POR LÁ!
ENTÃO? PODEMOS IR?
CÊ VIU?
E NÃO?
ESPERE AÍ! VIEMOS BUSCAR UMA CARAVANA DE ELFOS!
ONDE ESTÃO OS OUTROS?
E QUEM É VOCÊ?
IH, FOI MAU! DEVE TER SIDO UM ERRO NA MENSAGEM!
NÃO HÁ OUTROS! SÓ EUZINHA!
NIELENDO-RANE! OU NIELE PARA OS AMIGOS!
E VOCÊ?
NÃO HÁ OUTROS?!
NÃO HÁ OUTROS?!
UÉ? GOSTA TANTO ASSIM DE ELFOS?
NINGUÉM FAZ DE IDIOTA O CAPITÃO JAMES K, ELFA!
ESSE FOI SEU MAIOR E ÚLTIMO ERRO!

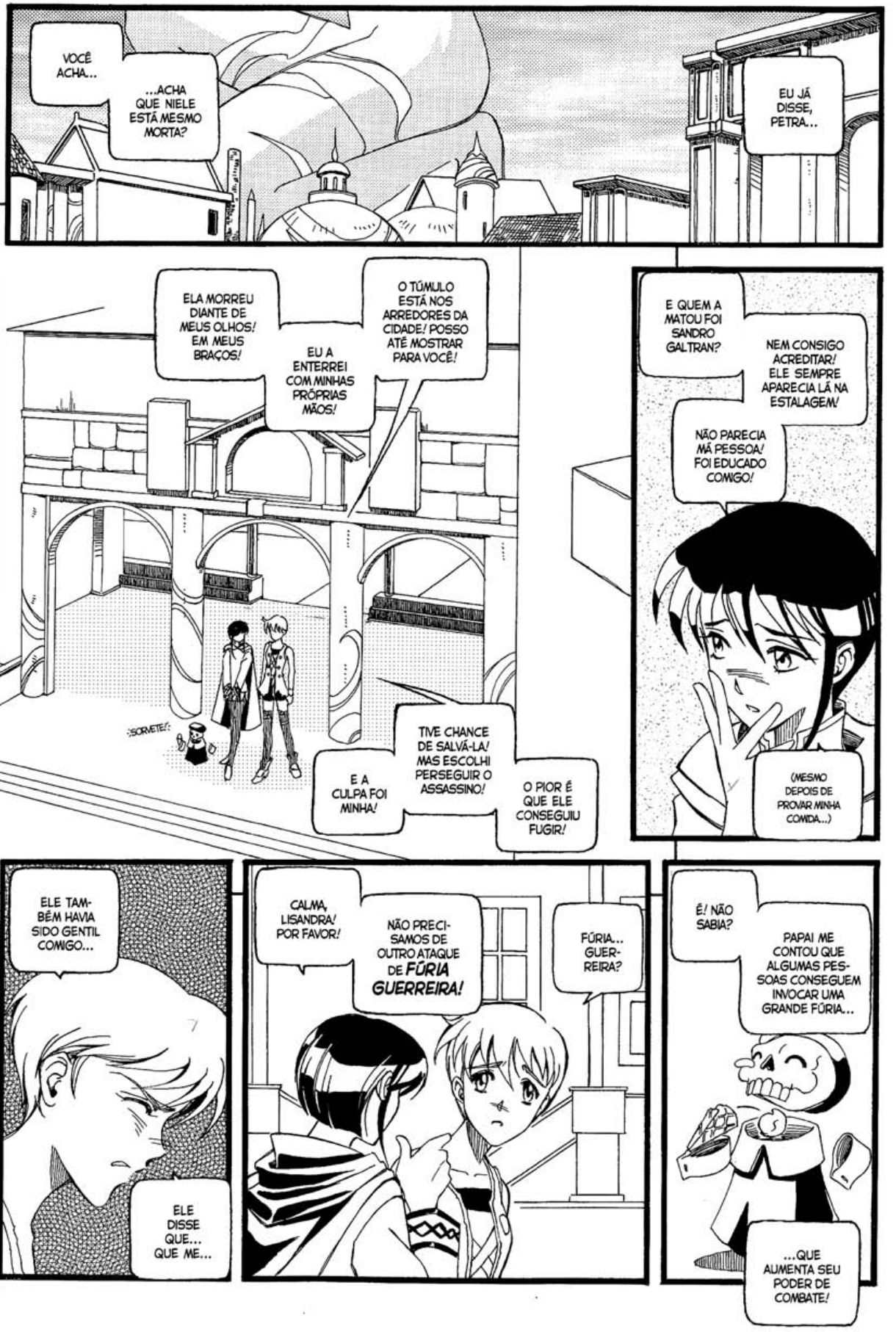

AGORA ACHO MELHOR A GENTE IR EMBORA!
TEM UM BATALHÃO DE HOBGOBLINS VINDO PRA CÁ!
ACHO QUE NÃO GOSTARAM QUANDO TRANSFORMEI AQUELA MÁQUINA DE GUERRA EM CARAMELO!
(O QUE TEM DE ERRADO COM CARAMELO, ORA BOLAS?)
CHLEP!
FOI NÃO!
MAS A GENTE FALA DISSO OUTRO DIA!
NÃO FAZ MUITO TEMPO, COMETI UM ERRO MUITO MAIOR!
LEVANTAR ÂNCORA!
VAMOS SAIR DAQUI!
JAMES, VOCÊ DISSE? QUE SEM GRAÇA!
VOU CHAMAR VOCÊ DE JIMMIE! QUE TAL?
HAH!
ELA LEVOU O DIA TODO PARA VOLTAR AO NORMAL!
ANTES DE CONSEGUIR, SE TRANSFORMOU EM TODO TIPO DE COISA!
ATÉ QUE FOI ENGRAÇADO...
EI, CAPITÃO! AQUELE NÃO É O CAJADO DA MAGA ELFA?
NÃO É A FONTE DE PODER DELA?
PODEMOS VENDER POR UMA...

squish!
NINGUÉM TOCA NO CAJADO, ENTENDEU?
AQUELA COISA É PERIGOSA!
TÁ BOM! TÁ BOM! ENTENDI!
E TEM MAIS!
QUERO SABER COMO A ELFA MORREU!
NÃO INTERESSA QUANTO VAI CUSTAR OU QUANTAS GARGANTAS TERÁ QUE CORTAR!
DESCUBRA!
ZZAK!
MAS O QUE FOI...?
CAPITÃÃÃÃO!


WAP!
FLAP!
FLAP!
FLAP!
FLAP!

SERIA MUITO MAIS FÁCIL FAZER O NAVIO VOAR!

NIEEELLEE!
FLAP! FLAP! FLAP! FLAP! FLAP! FLAP!
SEGURA!
CORRE!
PEGA!
NEM DEPOIS DE MORTA VOCÊ ME DEIXA EM PAZ?!

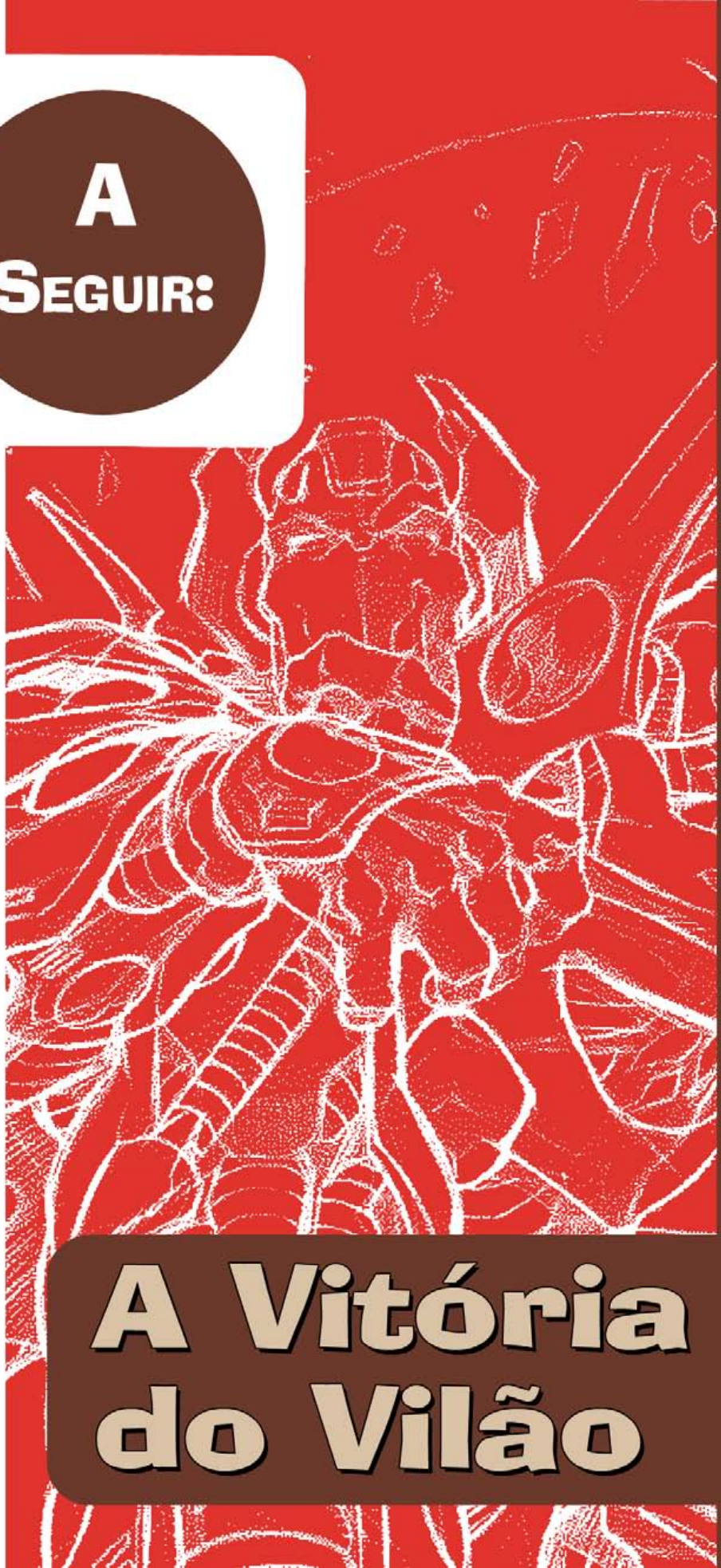

VOCÊ ACHA...
...ACHA QUE NIELE ESTÁ MESMO MORTA?
EU JÁ DISSE, PETRA...
ELA MORREU DIANTE DE MEUS OLHOS! EM MEUS BRAÇOS!
EU A ENTERREI COM MINHAS PRÓPRIAS MÃOS!
O TÚMULO ESTÁ NOS ARREDORES DA CIDADE! POSSO ATÉ MOSTRAR PARA VOCÊ!
:SORVETE!:
E A CULPA FOI MINHA!
TIVE CHANCE DE SALVÁ-LA! MAS ESCOLHI PERSEGUIR O ASSASSINO!
O PIOR É QUE ELE CONSEGUIU FUGIR!
E QUEM A MATOU FOI SANDRO GALTRAN?
NEM CONSIGO ACREDITAR! ELE SEMPRE APARECIA LÁ NA ESTALAGEM!
NÃO PARECIA MÁ PESSOA! FOI EDUCADO COMIGO!
(MESMO DEPOIS DE PROVAR MINHA COMIDA...)
ELE TAMBÉM HAVIA SIDO GENTIL COMIGO...
ELE DISSE QUE... QUE ME...
CALMA, LISANDRA! POR FAVOR!
NÃO PRECISAMOS DE OUTRO ATAQUE DE FÚRIA GUERREIRA!
FÚRIA... GUERREIRA?
É! NÃO SABIA?
PAPAI ME CONTOU QUE ALGUMAS PESSOAS CONSEGUEM INVOCAR UMA GRANDE FÚRIA...
...QUE AUMENTA SEU PODER DE COMBATE!

NUNCA VI ISSO ACONTECER, MAS DEVE SER PARECIDO COM O QUE VOCÊ FEZ NA ARENA!
ELE TAMBÉM PODE AJUDAR A ACHAR TORK!
MAS NÃO SE PREOCUPE! PAPAI SABERÁ O QUE FAZER!
AH, SIM! SEU PAI MAGO!
QUERO AGRADECÊ-LO!
VOCÊ DISSE QUE ELE AJUDOU TORK! CUROU SEUS OLHOS!

SEU PAI MORA AQUI?
NÃO EXATAMENTE!
ESTA É APENAS A ENTRADA!
ESCOLA DE MAGIA

SEJA BEM VINDA, LISANDRA!
QUERO QUE CONHEÇA...

...A GRANDE ACADEMIA ARCANA!


A
Seguir:
A Vitória
do Vilão

MENSAGENS SAGRADAS

HOLY AVENGER • Caixa Postal 19113 • CEP 04505-970 • SP/SP • dragaobrasil@uol.com.br

Que a Mãe Natureza esteja em seus corações, fiéis leitores de HOLY AVENGER. Sou Odara, xamã dos centauros da floresta e orgulhosa encarregada de responder às suas cartas e e-mails. Então vamos em frente...

Baboseira

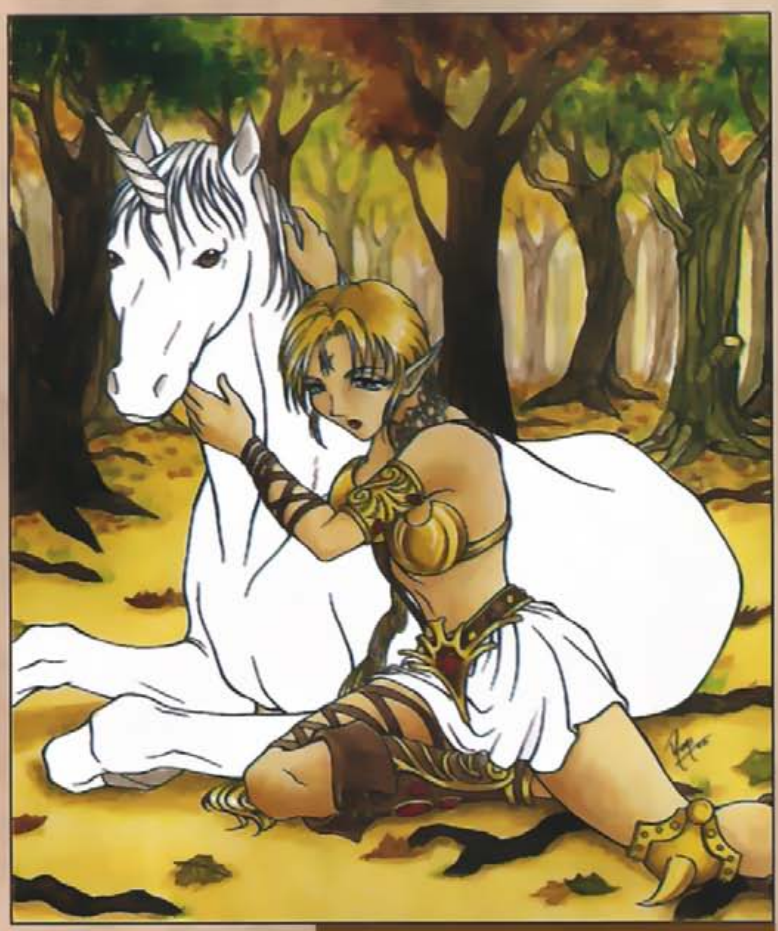
Saudações. Sou leitor de HOLY AVENGER, TORMENTA e DRAGÃO BRASIL, e sobre estas a única coisa que posso fazer é parabenizar todos vocês. Mas não é para isso que escrevo, e sim para demonstrar a insatisfação que sinto sempre que abro as sessões de cartas, especialmente na HOLY AVENGER...

Está certo que estamos falando de RPG, então é óbvio que deve existir fantasia... mas não demais. Gosto de ler a sessão de cartas para tirar minhas próprias dúvidas, mas fico indignado com aqueles que escrevem tanta BABOSEIRA... uns querendo proteger Odara, outros querendo casar com Petra, sempre sabendo qual será a resposta... e outros ainda que ousam perguntar o que acontecerá nas próximas edições de HOLY AVENGER, mesmo sabendo que não terão resposta. Desculpe-me por qualquer coisa, sei que RPG é pura fantasia, pois sou jogador, mas francamente...

Torahn, o minotauro revoltado, e-mail

Você não precisa pedir desculpas apenas por expressar sua opinião, bom Torahn. As sessões de cartas de nossas revistas são exatamente para isso. Um espaço para que os leitores digam o que pensam — sejam elogios, sejam dúvidas, sejam críticas como a sua.

No entanto (e agora sou eu quem pede desculpas), você não tem o direito de pedir a outros leitores para NÃO dizer, perguntar ou opinar sobre aquilo que desejam. Se gostam de expressar sua amizade ou afeição por mim (ai, que vergonha...) e por outros habitantes de Arton, serão respondidos. Se estão curiosos sobre os segredos ocultos na história, também serão respondidos. Esta é minha missão aqui.



Juliana Rumi Fujishima, Santa Isabel/SP

Flashback

Estou escrevendo para parabenizar o pessoal da Trama pela edição #22 da revista HOLY AVENGER. Sem dúvida foi o melhor número até agora, com boas surpresas, principalmente no que se refere às origens de certos personagens (o Paladino, Vladislav e Leon Galtran). O roteiro não deve nada a nenhuma HQ norte-americana, assim como os desenhos estão à altura do mangá japonês. Muito bons. A Trama bem que poderia lançar mais HQs medievais.

Como fã de D&D, devo confessar que pintou uma certa emoção ao ver certos personagens (preciso tomar cuidado com spoiler) enfrentando um dragão vermelho. Acho que, se mais HQs assim fossem lançadas, com certeza fariam sucesso entre os RPGistas.

Zenith, e-mail

Seu reconhecimento é a melhor recompensa que poderíamos ter, bom Zenith. HOLY AVENGER foi feita não apenas para

agradar aos fãs de HQ e mangá, mas também jogadores de RPG como você. Ainda bem que estamos sendo bem sucedidos na empreitada.

Como vimos na edição anterior, vocês podem esperar mais aparições da antiga equipe de Leon — porque as conseqüências de seus atos serão importantes para a conclusão da história. E não se preocupe, pois estamos mesmo planejando novas HQs de fantasia medieval.

Ladra

Cara Odara, após ler a HOLY AVENGER #22, não resisti e resolvi engrossar a lista de admiradores que enviam elogios a esta revista.

Apesar de lamentar a morte trágica de Niele, que peço aos deuses que seja ressuscitada. Cada número é uma surpresa diferente, novos personagens, mistérios que são esclarecidos e outros são criados, um bom enredo que nos leva a esperar ansiosamente pelo próximo capítulo. Sem falar da beleza dos traços e a criatividade que transforma personagens pouco poderosos (com exceções) em indivíduos carismáticos.

Bom, chega de elogios, gostaria de exclarecer algumas dúvidas:

1) Além de Beluhga e Sckhar, quem são os outros dragões-reis?

2) Gostaria de saber mais sobre o uso de magia pelos povos antropossauros de Galrasia, pois em Lua dos Dragões me pareceu que as caçadoras não a utilizam.

3) Centauros podem ter filhos com humanos? Se sim, como sairiam? Centauros ou humanos?

4) Ainda sobre seu povo, vocês recebem algum bônus ou atributo especial? Assim como nós elfos em espadas longas e arcos?

Esta serva se despede por aqui. Apesar de ser ladra, se precisares algum dia, podes contar comigo, pois desde já ofereço-lhe uma sincera amizade.

Lucy Langley, a Ladra Elfa, e-mail

Ficamos felizes por saber que a história de HOLY AVENGER está sendo tão agradável para você, amiga Lucy. E quanto a ser uma ladra, não é preciso se explicar. Sei muito bem que um ladrão não é necessariamente um criminoso. Ladrões podem ser heróis. Devo minha vida a um deles. Aceito sua amizade, Lucy, se também puder aceitar a minha.

1) Um deles é Hydora, o Rei dos Dragões Azuis. Os outros serão revelados ao longo da história, acredito eu.

Daniel Sleepyboy Campos Teixeira, e-mail

2) Devo lembrar que, embora tenha personagens da mesma raça, LUA DOS DRAGÕES não acontece em Arton, mas sim em outro mundo. De fato, as dragoas-caçadoras não parecem confiar tanto em magia, como é típico em povos guerreiros. Mas outras raças de antropossauros a utilizam, especialmente os dragões-de-chifres e os dragões-gazelas.

3) Pelo que sei, não é possível para centauros e humanos gerar descendentes.

4) Bem, as armas favoritas de meu povo são a lança e o arco. Em regras de RPG, não temos qualquer bônus especiais com essas armas — mas, armado com lança, um centauro pode correr e fazer um ataque de investida (ou "charge") para provocar dano maior.

Esperança

Odara, linda, maravilhosa, graciosa... sou Crisy Carnivan, um meio-dragão que gostaria de dar os parabéns pelo incrível sucesso que HA está fazendo. Além disso, gostaria de lhe perguntar, cara Odara, serva de Allihanna, sobre alguns detalhes dos números anteriores:

1) Que inimigo poderia ser tão forte a ponto de o Paladino precisar dos vinte Rubis da Virtude para ter uma revanche?

2) O Paladino disse, em HA #14, que "cuidaria de Thwor Ironfist depois". Ainda existe algum perigo para o Reinado?

3) O que aquele nanico do Tarso tem de tão perigoso?

4) Que "Whom!" foi aquele que o cajado da Niele fez?

Obrigado por sua atenção Odara. Espero que se recupere de sua perda, e também quero lhe fazer uma proposta: não estaria interessado em um meio-dragão como ajudante?

Lucas "Crisy Carnivan" Rosa, e-mail

Sua oferta de ajuda é muito gentil, bom Lucas. Mas um poderoso meio-dragão deveria empregar suas habilidades em missões mais importantes. Arton é um mundo com muitos problemas, precisando de heróis como você. Não seria justo aceitar que fique preso a uma pequena aldeia como a minha.

1) Fico assustada só em pensar. Sabemos que em Arton existe todo tipo de criatura poderosa e perigosa. Posso dizer apenas uma coisa: esse inimigo será revelado em pouco tempo...

2) Thwor Ironfist, o monstruoso líder da Aliança Negra, ainda é uma ameaça para o Reinado. Vamos esperar que o Paladino resolva logo seus assuntos e decida desafiá-lo, como prometeu. Mas não estou muito certa... ele está agindo de forma estranha...

3) N-não sei... mas ele me assusta...

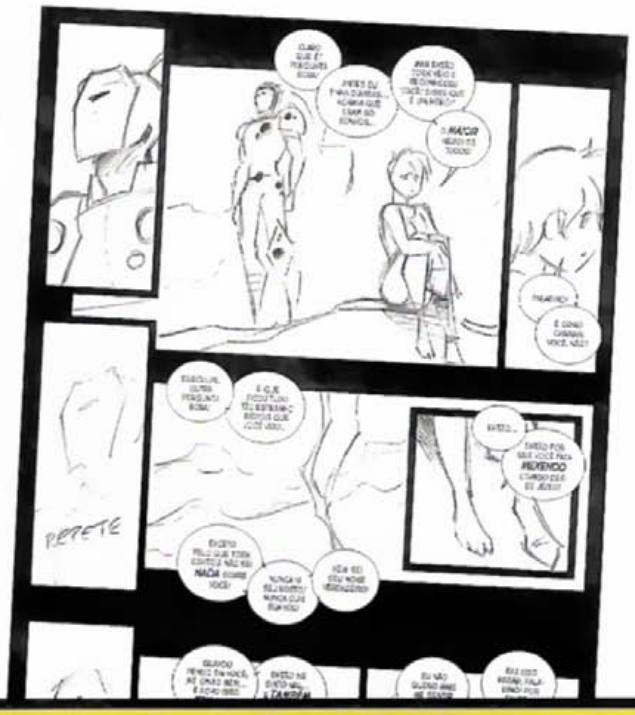
4) Um som?! O cajado de Niele manifestou sua magia, mesmo agora que ela...? Não... isso não é possível. Você deve estar enganado.

Será que...? Será que Niele... poderia...? Oh, deusa! Por favor, permita que seja verdade! Por favor!

Patrick, e-mail

A PRODUÇÃO

Alguns truques que fazem HOLY AVENGER diferente das outras HQs



Fase 1
ARGUMENTO

Aqui o roteirista **Marcelo Cassaro** escreve alguns parágrafos sobre o que acontece em cada edição da revista.

Esta é ainda uma etapa muito inicial, quando o roteirista apenas começa a organizar suas idéias. Por isso, a história que chega às bancas nunca vai ser exatamente igual ao que foi escrito aqui. Veja, por exemplo, como foi a primeira versão de HA #22.

Holy Avenger #22

• Tork, Sandro e Anne recebem explicações sobre sua missão: investigar atividades de clérigos de Sszzaas em um antigo templo subterrâneo desse deus, próximo à fronteira com Tyrondir.

• Flashback mostra o antigo grupo de Leon (com Vladislav, Luigi e Lenora) escapando do dragão Skcharshantallas. Eles conseguem ferir e afugentar o bicho, que jura vingança — especialmente contra Leon, que roubou um item de seu tesouro (o kailash). O dragão jura que Leon vai pagar pelo que fez.

• Retorna ao tempo presente. Leon explica ao Paladino que Karin, mãe de Sandro, foi morta pelo dragão. Ele nunca disse isso a Sandro, e fez tudo para evitar que seguisse a mesma carreira como ladrão aventureiro. O Paladino diz que é tarde, pois Sandro está envolvido com a busca pelos Rubis. Leon comenta que o Paladino parece mais interessado em recuperar seus poderes que em salvar Sandro.

• Lisandra segue viagem, alucinando a presença do Paladino. Em certo momento, encontra Petra. As duas descobrem que estão procurando Tork e, juntas, chegam às fronteiras de Valkaria.

Fase 2
LETRAS

Em outras HQs, a aplicação de letras e balões costuma ser a última etapa do trabalho. Mas em HA, é praticamente a primeira.

Usando um programa próprio para a diagramação de revistas, o autor constrói os quadros e balões de cada página. Em geral esta etapa consome um dia inteiro.

Isso é bem diferente do processo usado nos comics americanos, em que o próprio desenhista define os quadros apenas a partir do argumento — e só mais tarde o roteirista acrescenta os textos, que são aplicados por um letrista.

Fase 3
ROTEIRO ILUSTRADO

Tendo em mãos as páginas impressas com quadros e letras, o roteirista faz rascunhos a lápis para orientar a desenhista. O resultado é algo como uma "proto-história", uma versão rudimentar da obra final.

Nos EUA, é incomum que roteiristas desenhem: eles apenas escrevem, e o desenhista trabalha a partir de seus textos (o assim chamado "Marvel way"). Isso às vezes provoca certa desarmonia entre a história e o desenho. No Japão isso raramente ocorre, porque em geral o roteirista e o desenhista são a mesma pessoa.

No Brasil, em grandes estúdios como a Maurício de Souza Produções e o antigo

Núcleo de Criação da Abril Jovem, o roteiro ilustrado é muito mais comum.

Fase 4
DESENHO

Com o roteiro ilustrado em mãos, a desenhista começa a produção das páginas propriamente ditas, a lápis. Em geral isso consome um dia de trabalho para cada duas ou três páginas. Ou seja, oito a dez dias para as vinte páginas (e a capa) de cada edição.

Em quase qualquer HQ, as artes originais são feitas em tamanho maior que a página final — pois a redução permite conseguir mais detalhes. A maioria dos desenhistas prefere o tamanho A3 (equivalente ao dobro de uma folha ofício comum). No Japão, o tamanho padrão para páginas originais chama-se B4 (257 x 363mm), com uma área de trabalho semelhante ao tamanho ofício.

Erica Awano trabalha em A3, mas usando uma área um pouco menor que o tamanho ofício. Isso não quer dizer que ela use o padrão japonês, uma vez que os formatos são diferentes.

No Japão, embora muitos mangás sejam publicados em tamanho bem pequeno, sua primeira impressão costuma ser em tamanho próximo ao formato americano.

Fase 5
ARTE FINAL

Uma vez que o desenho a lápis é aprovado, a desenhista começa a arte-final — definir as páginas com tinta nanquim. Leva mais um dia para cada duas páginas. Este é o traço final que mais tarde será escaneado (transformado em arquivo digital).

Em alguns casos, a arte-final em nanquim não é necessária. Algumas capas mais recentes de HA, por exemplo, foram coloridas por **André Vazzios** apenas a partir do traço a lápis. Muitos comics nos EUA também recebem o mesmo tratamento nas páginas internas.

O normal em outras HQs é que os balões sejam aplicados mais tarde sobre as páginas, por computador. Mas perceba que, em HA, os balões são desenhados diretamente na arte original. Graças a isso consegue-se um melhor equilíbrio nos quadros e evita-se muitos problemas — como falta de espaço para os balões, ou detalhes do desenho que poderiam ser escondidos por eles. Preste atenção em como isso costuma ocorrer em outras HQs.

Fase 6
COR, RETÍCULA & EFEITOS

Seguindo estrutura similar à de alguns mangás, apenas as primeiras quatro páginas de HA são coloridas. Depois de escaneadas e tratadas, elas recebem cor digital de **Ricardo Riamonde.** A colorização leva três ou quatro dias.

As páginas restantes, em preto e branco, recebem aplicações de cinza ou retículas — aquelas "bolinhas" e outros efeitos, tão comuns na HQ japonesa. Eles são aplicados por **Jae H. Woo** e **Dawis Roos.** Esse trabalho leva um ou dois dias.

As páginas finalizadas são então diagramadas para receber os textos e onomatopéias (efeitos sonoros).

Fase 7
EXTRAS

Enquanto as páginas são desenhadas ou tratadas, o editor produz material extra para o restante da revista: os textos de abertura (O Elenco, Até Agora...), a sessão de cartas (Mensagens Sagradas) e ocasionais matérias complementares sobre mangá, RPG ou temas relacionados. Como esta que você acaba de ler!

Teste HOLY AVENGER

Quanto você realmente sabe sobre HOLY AVENGER e o mundo de Arton?

(Não vale olhar as revistas, heim?)

1 **Quem foi o primeiro ser humano para quem Lisandra disse seu nome?**

a. Um guarda de Valkaria
b. Nekapeth
c. Sandro
d. Tork

2 **Qual o nome real de Niele?**

a. Nielendora
b. Nielendorane
c. Nialandara
d. Daniele Winnitz

3 **Como se chama a arma mágica de Sandro?**

a. Kailash
b. Vorpal
c. Espada Z
d. Espada de Thundera

4 **Tenebra, a Deusa das Trevas, é conhecida pela raça troglodita pelo nome de:**

a. Mãe Noite
b. Li-chak
c. Luah-Kai
d. Tiazinha

5 **Arkam Braço Metálico é o líder de um grupo de aventureiros conhecido como:**

a. Os Protetores do Reino
b. Os Protetores do Reinado
c. O Protetorado do Reino
d. Os Vingadores

6 **Como se chama o Grande Deus Sapo do povo-sapo que vive no Pântano dos Juncos?**

a. Megalokk
b. Qwertyuiop
c. Inghlblhpholstgt
d. Croooc

7 **Como Tork conseguiu seu machado?**

a. Ele encontrou no tesouro de um dragão
b. Ele fez com a garra decepada de seu inimigo Deenar
c. Ele comprou em Vectora
d. Ele achou atrás do sofá

8 **Qual destas músicas de anime Niele ainda NÃO cantou?**

a. Sailor Moon
b. Pokémon
c. Escaflowne
d. Evangelion

9 **Qual a recompensa oferecida pela captura de Leon Galtran?**

a. Cem mil Tibares
b. Um milhão de Tibares
c. Um Rubi da Virtude
d. Um PlayStation 2

10 **O que Sandro recebeu como recompensa após ajudar Lisandra com o primeiro Rubi da Virtude?**

a. Um beijo
b. Uma arma mágica
c. Avelãs da Boa Sorte
d. Ingressos grátis para o Torneio de Gladiadores

11 **Quem foram os adversários de Sandro no Torneio de Gladiadores?**

a. Loriane, Devitorim, Tork
b. Devitorim, Haramaki, Tork
c. Devitorim, Tork, Lisandra
d. Kurilin, Goku, Jackie Chun

12 **Que criaturas atacaram Lisandra no Palácio de Naxus Dilkar?**

a. Kobolds
b. Goblins
c. Toscos
d. Slarks

13 **Quem são considerados os maiores magos viventes de Arton?**

a. Talude e Vladislav
b. Talude e Vectorius
c. Vectorius e Niele
d. Gandalf e Elminster

14 **Quem é Sckharshantallas?**

a. O Rei dos Dragões Vermelhos
b. O sumo-sacerdote do Deus dos Dragões
c. O noivo rejeitado da Pricesa Rhana
d. Um Digimon

15 **Quem fazia parte do antigo grupo do pai de Sandro?**

a. Leon, Lenora, Luigi Sortudo, Paladino, Vladislav
b. Leon, Loriane, Luigi Sortudo, Arkam, Vladislav
c. Parn, Deedlit, Gim, Etto, Slayn, Woodchuck
d. Hank, Eric, Presto, Bob, Diana, Sheila

16 **Que lugares foram visitados por Niele e Sandro durante as magias de teleporte erradas da elfa?**

a. O Castelo de Arsenal
b. As Montanhas Sanguinárias
c. O navio de James K.
d. Todas as anteriores

17 **Como se chamava o gigante de duas cabeças que atacou Petra?**

a. Gary e Gilbert
b. Gary e Gygax
c. Gygax e Arneson
d. Gainax e Gibbler

18 **Quem fez Tork ficar cego, e quem curou sua cegueira mais tarde?**

a. Nekapeth, Niele
b. Nekapeth, Vladislav
c. Mestre Arsenal, Vladislav
d. Vectorius, Niele

19 **Qual a primeira cidade visitada por Lisandra?**

a. Malpetrim
b. Valkaria
c. Vectora
d. Triunphus

20 **Onde Niele fica hospedada quando está em Malpetrim?**

a. Estalagem do Macaco Caolho
b. Estalagem da Águia Dourada
c. Estalagem do Tentacute
d. Estalagem do Ganso Afogado

21 **Respectivamente, a que raças pertencem Sandro, Niele e Tork?**

a. Humano, elfa, troglodita
b. Humano, meio-elfa, troglodita
c. Meio-elfo, elfa, homem-lagarto
d. Humano, ninfa, homem-lagarto

22 **Quem destruiu a cidade élfica de Lenórien?**

a. James K. com seus canhões
b. Niele, com uma magia errada
c. Thwor Ironfist, com seu exército de goblinóides
d. Petra, com sua comida

23 Quais as maiores fraquezas dos trolls?

a. Fogo e ácido
b. Fogo e eletricidade
c. Fogo, ácido e eletricidade
d. Pudim de ameixa

24 Qual o prato favorito de Tork?

a. Frutas de Gorendill
b. Tripas de goblin fresquinhas
c. Fruta-mel
d. Pizza califórnia

25 Que deus foi punido por roubar os Rubis da Virtude?

a. Valkaria
b. Tilliann
c. O Terceiro
d. Sszzaas

26 Como Odara perdeu o pai?

a. Ele foi morto por kobolds
b. Ele foi morto pelo Carnaleão
c. Ele foi morto por Sszzaas
d. Ele foi até ali comprar cigarros e nunca voltou

27 O que está escrito no bracelete de Lisandra?

a. Seu nome
b. O nome de seu pai
c. "Um Anel para a todos governar"
d. "Made in Japan"

28 Que animal Nekapeth matou quando esteve em Galrasia à procura do Paladino?

a. Um tentacute
b. Um cerossauro
c. Um trobo
d. Um totoro

29 Em que criatura Niele se transformou para assustar os kobolds?

a. Um troll
b. Um leão
c. Um urso
d. Um totoro

30 Quem é Thwor Ironfist?

a. O sumo-sacerdote de Ragnar
b. O general do exército de Sszzaas
c. O general da Aliança Negra dos Goblinóides
d. Um totoro

31 Qual destas raças NÃO existe em Arton?

a. Ogres
b. Meio-dragões
c. Elfos negros
d. Elfos-do-mar

32 O que é aquela gema no cajado de Niele?

a. Um Rubi da Virtude
b. O Olho do Inseto Rei
c. O Olho de Sszzaas
d. Uma Esfera do Dragão

33 Que raças formam o grupo dos goblinóides?

a. Goblins, hobgoblins, bugbears
b. Kobolds, goblins, hobgoblins, bugbears
c. Goblins, orcs, meio-orcs, ogres
d. Igo, Thundro, Zok, Glup e Glip

34 Que coisas o pirata James K. mais odeia?

a. Niele
b. Elfos
c. Magos
d. Todas as anteriores

35 Quem é a deusa dos elfos de Arton?

a. Valkaria
b. Tenebra
c. Wynna
d. Glórienn

36 Que apelidos Niele coloca em Sandro, Lisandra, James K. e Vectorius?

a. Sandrinho, Lili, Jimmie e Vec
b. Sandrinho, Lilica, Jimmie e Vec
c. Sandrico, Lili, Jim e Vecna
d. Donatelo, Rafael, Leonardo e Michelangelo

37 Quais as raças não-humanas mais comuns no Reinado?

a. Minotauros, elfos, goblins
b. Minotauros, halflings, goblins
c. Minotauros, elfos, centauros
d. Centauros, minotauros, halflings

38 Quem estava com Anne quando ela foi encontrada por Sandro e Niele na Estalagem do Macaco Caolho?

a. James K.
b. Dois gnolls
c. Um clérigo de Khalmyr
d. Um minotauro

39 O que Niele estava vestindo quando Sandro a viu pela primeira vez?

a. Suas tirinhas de sempre
b. Pijaminha estampado com kobolds
c. Roupinha de marinheiro
d. Nada (uau!)

40 Que entidades originaram os vinte deuses do Panteão?

a. O Nada e o Caos
b. O Caos e o Vazio
c. O Nada e o Vazio
d. Tarso e Kabof

Quantas você acertou?

Menos de 10: Sandrinho? É você?

10 a 19: Não fique triste. Lisandra sabia menos que isso quando saiu de Galrasia.

20 a 29: Você já pode ser um aventureiro, mas precisa ganhar mais Pontos de Experiência.

30 a 39: Nada mal! Você já pode ser Mestre de RPG e rolar sua própria campanha.

Todas: Considere-se convidado para ser nosso novo roteirista.

Respostas: 1c, 2b, 3a, 4c, 5c, 6c, 7b, 8c, 9b, 10c, 11b, 12d, 13b, 14a, 15a, 16d, 17b, 18b, 19b, 20b, 21a, 22c, 23a, 24b, 25d, 26a, 27a, 28b, 29c, 30c, 31c, 32c, 33a, 34d, 35d, 36a, 37b, 38d, 39d, 40c

Quem disse que o vilão sempre perde?
Não perca a terceira e última parte de Victory II
Procure nas bancas ou peça pelo fone (11) 3849 2266
TRAMA

HOLY avenger

26

TRAMA

www.holyavenger.com.br

cassaro

awano

riamonde

vazzios

Impróprio para menores de 12 anos

ANO 4 • Nº 26 • R$ 2,80

O Elenco

Lisandra
Ocupação atual: reunir os vinte Rubis da Virtude para o Paladino, e talvez assim conseguir ficar em paz.

Petra
Ocupação atual: procurar pelo troglodita Tork, a única criatura em Arton que aprecia sua comida.

Leon
Ocupação atual: procurar pelo filho Sandro e evitar que ele se torne um ladrão procurado como o pai.

Luigi
Ocupação atual: dar pequenas dicas sobre grandes mistérios e sorrir feito bobo-alegre o tempo todo.

Arsenal
Ocupação atual: fazer aparições misteriosas e, de vez em quando, dizer que "tudo corre conforme o plano..."

Paladino
Ocupação atual: arrastar a deusa-dragoa-rainha Beluhga por aí sem motivo aparente.

Cap. Ninja
Ocupação atual: escrever o roteiro de HOLY AVENGER e evitar que a história precise de macacos e outros bichos.

Awano-chan
Ocupação atual: desenhar armaduras estranhas que só o Cassaro sabe como funcionam.

Até Agora...

O grupo formado pelo Paladino, Beluhga, Leon Galtran e Luigi Sortudo ruma para Triunphus, a cidade onde todos aqueles que morrem voltam à vida — mas são impedidos de abandonar a região para sempre. O lugar é constantemente atacado pelo monstruoso Moóck, um pássaro de fogo. Beluhga, a Rainha dos Dragões do Gelo, seria com certeza a oponente ideal para enfrentá-lo...

Sandro, Anne e Tork libertam a naga (uma criatura-serpente capaz de assumir forma humana) chamada Aspis. Agradecida a princípio, ela confunde Sandro com seu pai Leon — que dez anos antes havia sido responsável por seu cativeiro. Furiosa, Aspis se prepara para matar Sandro.

Perto de Valkaria, James K. descobre o túmulo de Niele. Mesmo sem a elfa para comandá-lo, o cajado mágico faz nascer asas no navio do pirata. Enquanto isso, na cidade, Petra leva Lisandra até a Grande Academia Arcana.

Parte 26

A Vitória do Vilão

HOLY avenger

Criação
MARCELO CASSARO
ROGÉRIO SALADINO
J.M.TREVISAN

Roteiro
MARCELO CASSARO

Desenho e Arte-Final
ERICA AWANO

Cores
RICARDO RIAMONDE

Retículas
JAE H. WOO

Capa
ANDRÉ VAZZIOS

DIRETOR
Ruy Pereira

EDITOR
Marcelo Cassaro

PRODUTOR GRÁFICO
Roberto Avelino

CONTATO
Lourdes Maurício

SCANNER
Edilson Gedo • Wagner F. Nunes

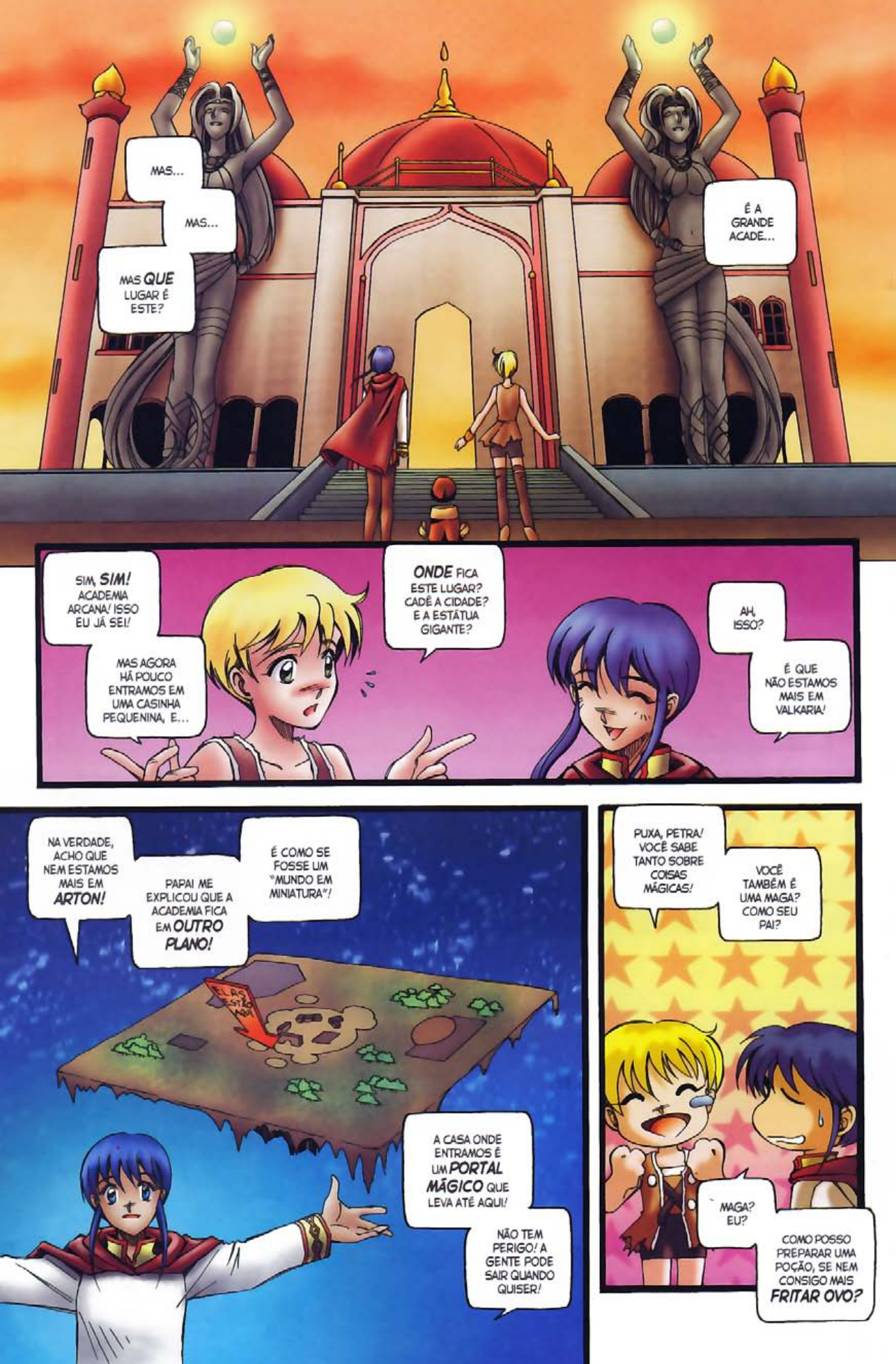
DIAGRAMAÇÃO
Dawis Roos • Márcia Braga

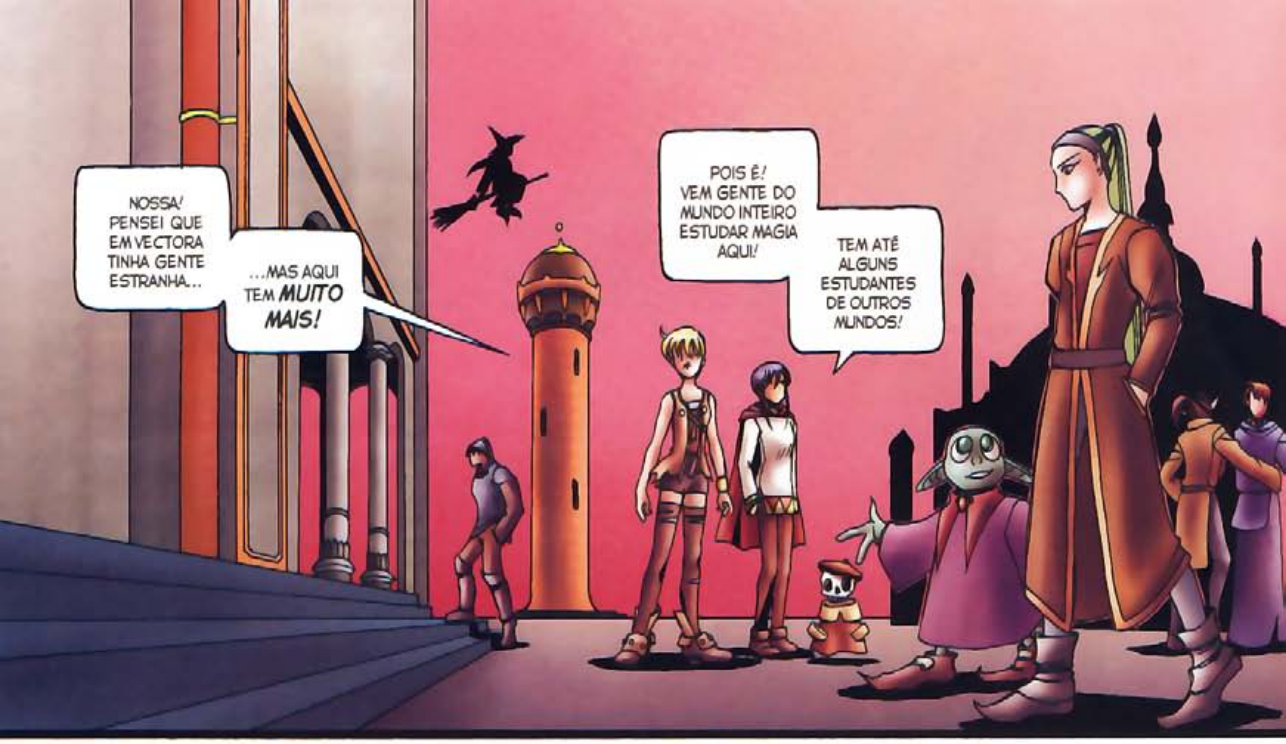
HOLY AVENGER é uma publicação mensal da Trama Editorial Ltda.

Administração, redação, assinaturas e publicidade:
R. Comendador Miguel Calfat, 421, 04537-081,
SP/SP. Telefax (011) 3849-2266. dragaobrasil@uol.com.br

Distribuição exclusiva para todo o Brasil: Fernando Chinaglia S/A.

Impressão e acabamento: Lene Gráfica e Editora


MAS...
MAS...
MAS QUE LUGAR É ESTE?
É A GRANDE ACADE...
SIM, SIM! ACADEMIA ARCANA! ISSO EU JÁ SEI!
MAS AGORA HÁ POUCO ENTRAMOS EM UMA CASINHA PEQUENINA, E...
ONDE FICA ESTE LUGAR? CADÊ A CIDADE? E A ESTÁTUA GIGANTE?
AH, ISSO?
É QUE NÃO ESTAMOS MAIS EM VALKARIA!
NA VERDADE, ACHO QUE NEM ESTAMOS MAIS EM ARTON!
PAPAI ME EXPLICOU QUE A ACADEMIA FICA EM OUTRO PLANO!
É COMO SE FOSSE UM "MUNDO EM MINIATURA"!
A CASA ONDE ENTRAMOS É UM PORTAL MÁGICO QUE LEVA ATÉ AQUI!
NÃO TEM PERIGO! A GENTE PODE SAIR QUANDO QUISER!
PUXA, PETRA! VOCÊ SABE TANTO SOBRE COISAS MÁGICAS!
VOCÊ TAMBÉM É UMA MAGA? COMO SEU PAI?
MAGA? EU?
COMO POSSO PREPARAR UMA POÇÃO, SE NEM CONSIGO MAIS FRITAR OVO?


NOSSA! PENSEI QUE EM VECTORA TINHA GENTE ESTRANHA...
...MAS AQUI TEM MUITO MAIS!
POIS É! VEM GENTE DO MUNDO INTEIRO ESTUDAR MAGIA AQUI!
TEM ATÉ ALGUNS ESTUDANTES DE OUTROS MUNDOS!

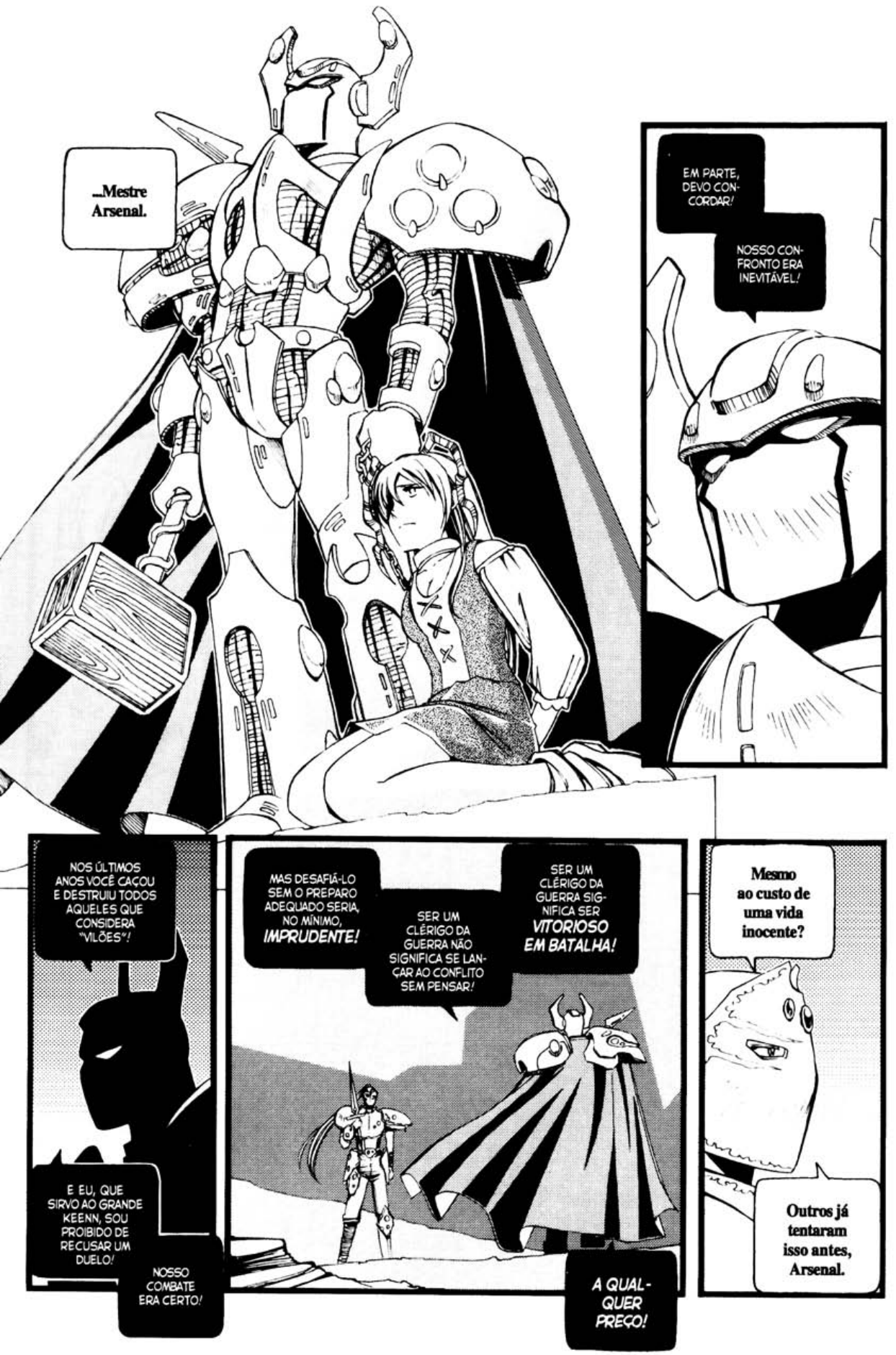
ALGUNS SÃO MESMO ESTRANHOS, MAS NÃO PRECISA SE PREOCUPAR!
A ACADEMIA NÃO ENSINA MAGIA PARA PESSOAS MALIGNAS!
ELES TÊM TESTES PARA AVALIAR O CARÁTER DOS ESTUDANTES!
AQUI SÓ TEM GENTE BOA! QUER VER?

AQUELE É O KABUKI! VEIO DE NITAMU-RA!
O POVO DELE VIVE PELA HONRA!
O OUTRO É O ZEDD! CARINHA LEGAL!
NÃO TEM JEITO COM MAGIA NEGRA! PAPAI DIZ QUE ELE NÃO SE SAI BEM COM MORTOS-VIVOS!
O BAIXINHO COM ELA É O PROFESSOR BENIGNUS, O CONJURADOR!
(ACHO QUE ELE TAMBÉM GOSTA DE LADY ESPLENDA!)
E AQUELE AZULZINHO ALI É O...
AH, AQUELA É LADY ESPLENDA! A PROFESSORA MAIS LINDA DA ACADEMIA!
(SEI NÃO, MAS ACHO QUE PAPAI GOSTA DELA!)

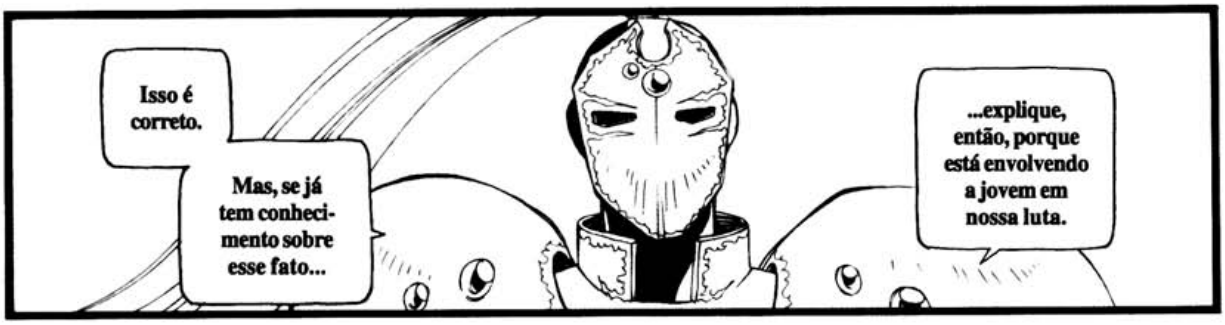
ELFO-DO-MAR!
GGGRAAAAAAARRRR
ELFO-DO-MAR! SÓ! AÍ, ESSE SOU EU!
TUDO NA BOA, MINA?
IH, Ó OS CARA!
COMO OUSA SE MOSTRAR OUTRA VEZ?
MENTIU SOBRE TORK! ME ATRAIU PARA A CAVERNA SUBMERSA!
A CAVERNA RUIU SOBRE MIM! SE NÃO FOSSE O PALADINO...
LISANDRA! PELO AMOR DOS DEUSES!
PETRA?
NÃO OUVIU O QUE EU DISSE? ELE...
NÃO É ELE!
NÃO SEI QUEM VOCÊ ENCONTROU ANTES, MAS NÃO PODE SER ELE!
ESSE É O XEIPE! ELE ESTÁ NA ACADEMIA HÁ ANOS!

FALA AÍ PRA SUA CHEGADA QUE EU NUNCA SACANEEI COM ELA, NÃO!
AÍ, PETRA! TUDO NA BOA?
TIPO, MINA ESTRESSADA, MEU!
ORA...
...E NEM FALA COMO QUALQUER OUTRA PESSOA QUE JÁ VI!
PENSANDO BEM, VOCÊ NÃO FALA COMO O OUTRO ELFO...
PÔ, SÔ, VALEU, AÍ!
EI, LOURI-NHA!
QUAL É O PROBLEMA, LOURINHA? PROCURANDO BRIGA?
SE VOCÊ QUER CON-FUSÃO, ENTÃO ACHOU O CARA CERTO!
N-NÃO... EU...
MINHAS DESCULPAS! COMETI UM ENGANO!
NÃO DESEJO LUTAR!
AH, MAS VOCÊ VAI LUTAR SIM!
AINDA MAIS SE QUISER FICAR COM ISTO AQUI!
ENTÃO VAMOS LUTAR!

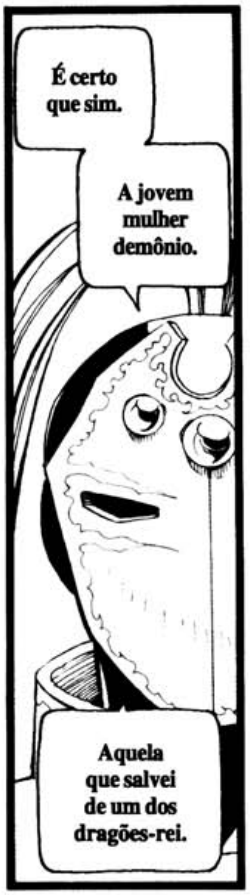
Causa-me surpresa que tenha evitado este encontro durante tanto tempo.
Nosso confronto era inevitável.
Por que a demora em aceitar sua destruição?
Acreditou, em algum momento, que poderia escapar?
Acreditou, que um ardil tão covarde salvaria sua vida?
Isso não é digno de você...

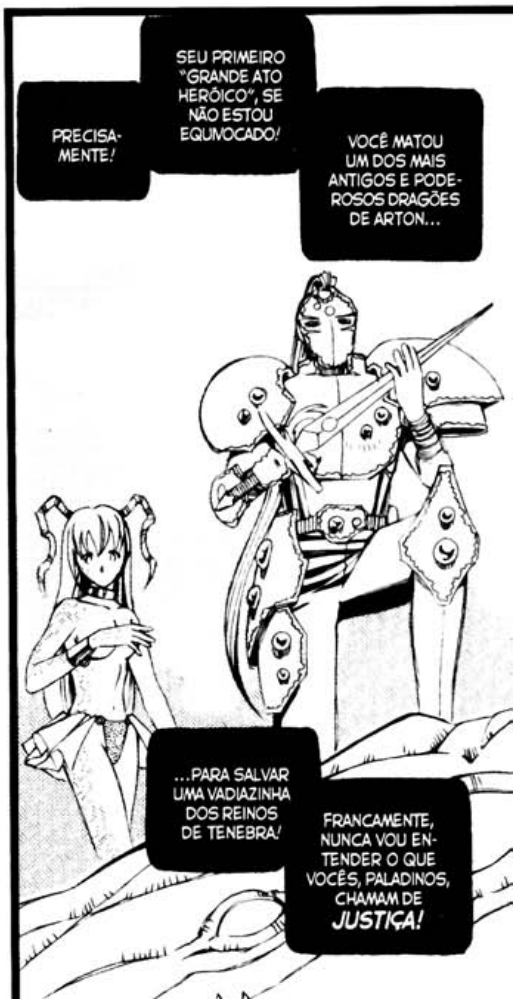

...Mestre Arsenal.
EM PARTE, DEVO CONCORDAR!
NOSSO CONFRONTO ERA INEVITÁVEL!
NOS ÚLTIMOS ANOS VOCÊ CAÇOU E DESTRUIU TODOS AQUELES QUE CONSIDERA "VILÕES"!
E EU, QUE SIRVO AO GRANDE KEENN, SOU PROIBIDO DE RECUSAR UM DUELO!
NOSSO COMBATE ERA CERTO!
MAS DESAFIÁ-LO SEM O PREPARO ADEQUADO SERIA, NO MÍNIMO, IMPRUDENTE!
SER UM CLÉRIGO DA GUERRA NÃO SIGNIFICA SE LANÇAR AO CONFLITO SEM PENSAR!
SER UM CLÉRIGO DA GUERRA SIGNIFICA SER VITORIOSO EM BATALHA!
A QUALQUER PREÇO!
Mesmo ao custo de uma vida inocente?
Outros já tentaram isso antes, Arsenal.

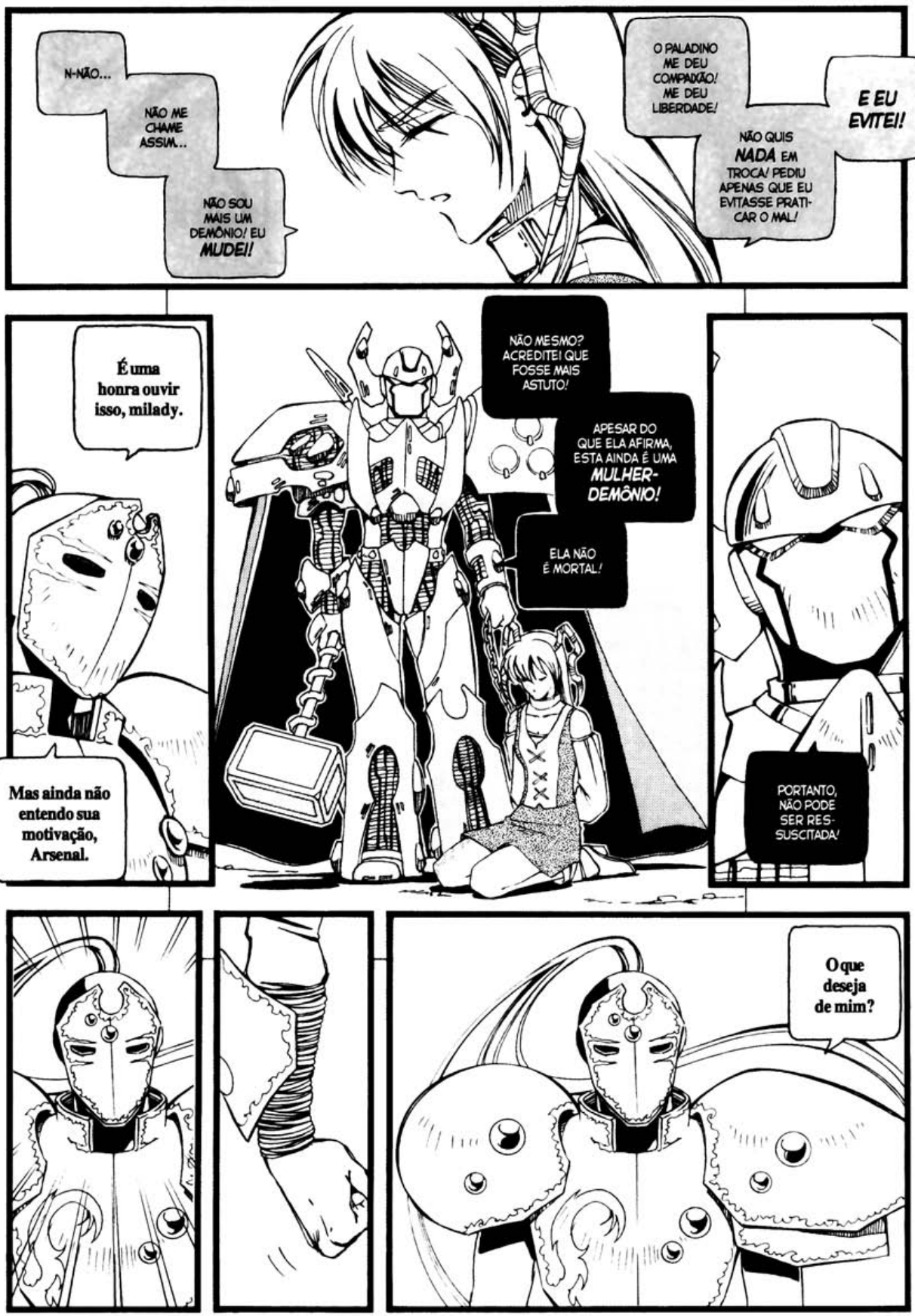
SIM, EU SEI!
O USO DE REFÉNS É UMA ESTRATÉGIA CLÁSSICA CONTRA OS ASSIM CHAMADOS "CAMPEÕES DO BEM"!
NÃO É NADA ESPANTOSO QUE ISSO TENHA SIDO TENTADO PARA DETER VOCÊ!
CLARO QUE TODAS AS TENTATIVAS FALHARAM...
...UMA VEZ QUE VOCÊ PODIA CURAR OU RESSUSCITAR AS VÍTIMAS!


Isso é correto.
Mas, se já tem conhecimento sobre esse fato...
...explique, então, porque está envolvendo a jovem em nossa luta.

AO CONTRÁRIO DE SEUS ADVERSÁRIOS ANTERIORES, PALADINO...
...FUI MAIS CRITERIOSO NA ESCOLHA DE MINHA REFÉM!
NÃO A RECONHECE?


É certo que sim.
A jovem mulher demônio.
Aquela que salvei de um dos dragões-rei.


PRECISAMENTE!
SEU PRIMEIRO "GRANDE ATO HERÓICO", SE NÃO ESTOU EQUIVOCADO!
VOCÊ MATOU UM DOS MAIS ANTIGOS E PODEROSOS DRAGÕES DE ARTON...
...PARA SALVAR UMA VADIAZINHA DOS REINOS DE TENEBRA!
FRANCAMENTE, NUNCA VOU ENTENDER O QUE VOCÊS, PALADINOS, CHAMAM DE JUSTIÇA!

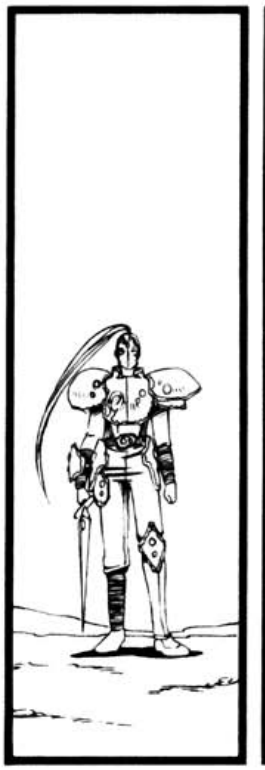

N-NÃO...
NÃO ME CHAME ASSIM...
NÃO SOU MAIS UM DEMÔNIO! EU MUDEI!
O PALADINO ME DEU COMPAIXÃO! ME DEU LIBERDADE!
E EU EVITEI!
NÃO QUIS NADA EM TROCA! PEDIU APENAS QUE EU EVITASSE PRATICAR O MAL!
É uma honra ouvir isso, milady.
Mas ainda não entendo sua motivação, Arsenal.
NÃO MESMO? ACREDITEI QUE FOSSE MAIS ASTUTO!
APESAR DO QUE ELA AFIRMA, ESTA AINDA É UMA MULHER-DEMÔNIO!
ELA NÃO É MORTAL!
PORTANTO, NÃO PODE SER RESSUSCITADA!
O que deseja de mim?

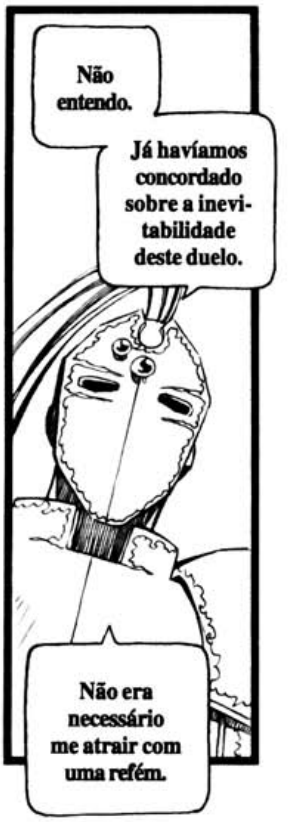
NÃO ESTOU MUITO CERTO SOBRE O QUE ACONTECERIA SE ELA MORRESSE!
TALVEZ SUA ALMA RETORNE PARA OS REINOS INFERIORES DE TENEBRA!
TALVEZ A DEUSA DECIDA TORTURÁ-LA PELA ETERNIDADE, COMO CASTIGO POR SUA FUGA!
CLANG!

OU TALVEZ ELA NEM MESMO TENHA UMA ALMA!
PARA ELA, TALVEZ A MORTE SEJA O FIM!

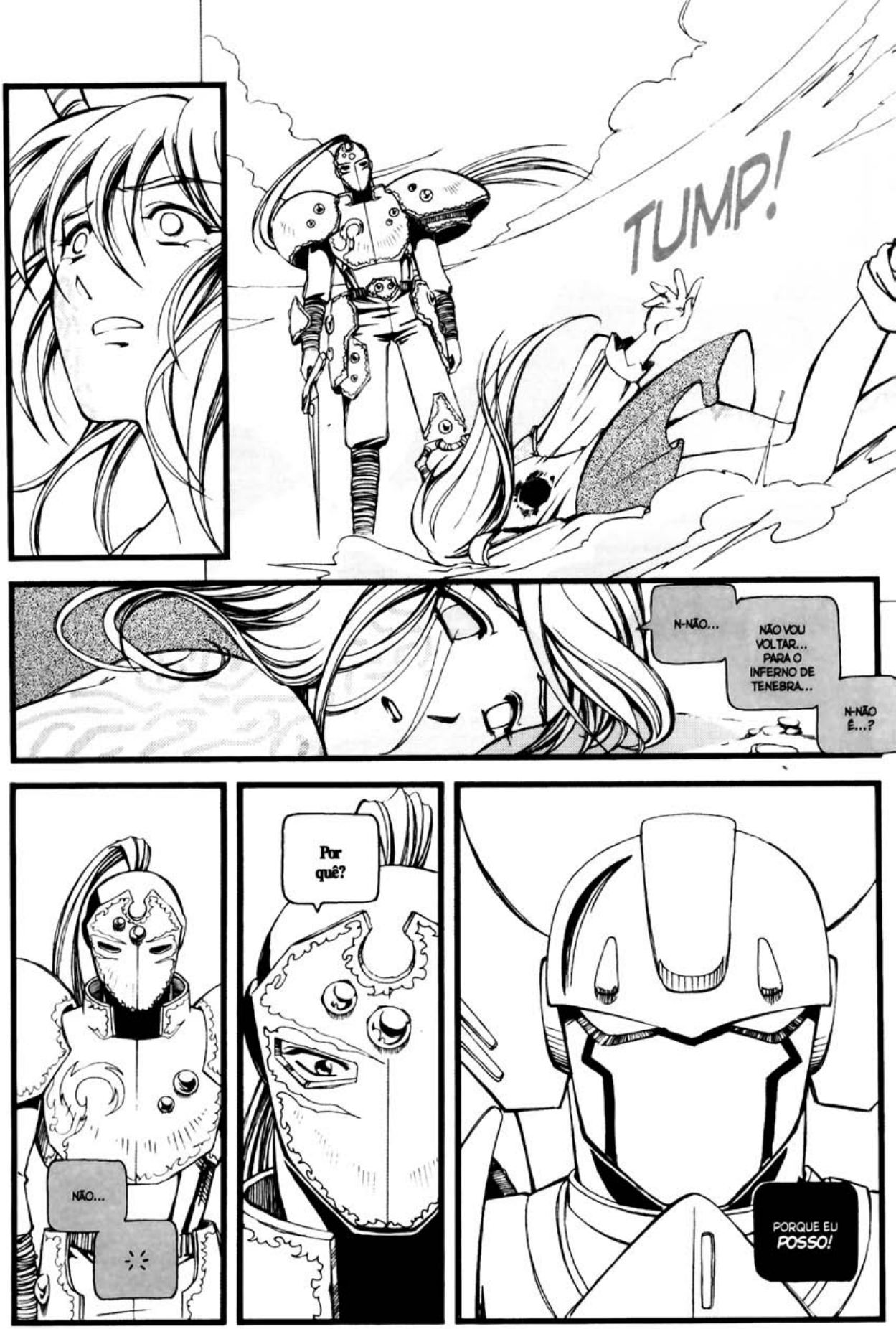
O que deseja de mim?

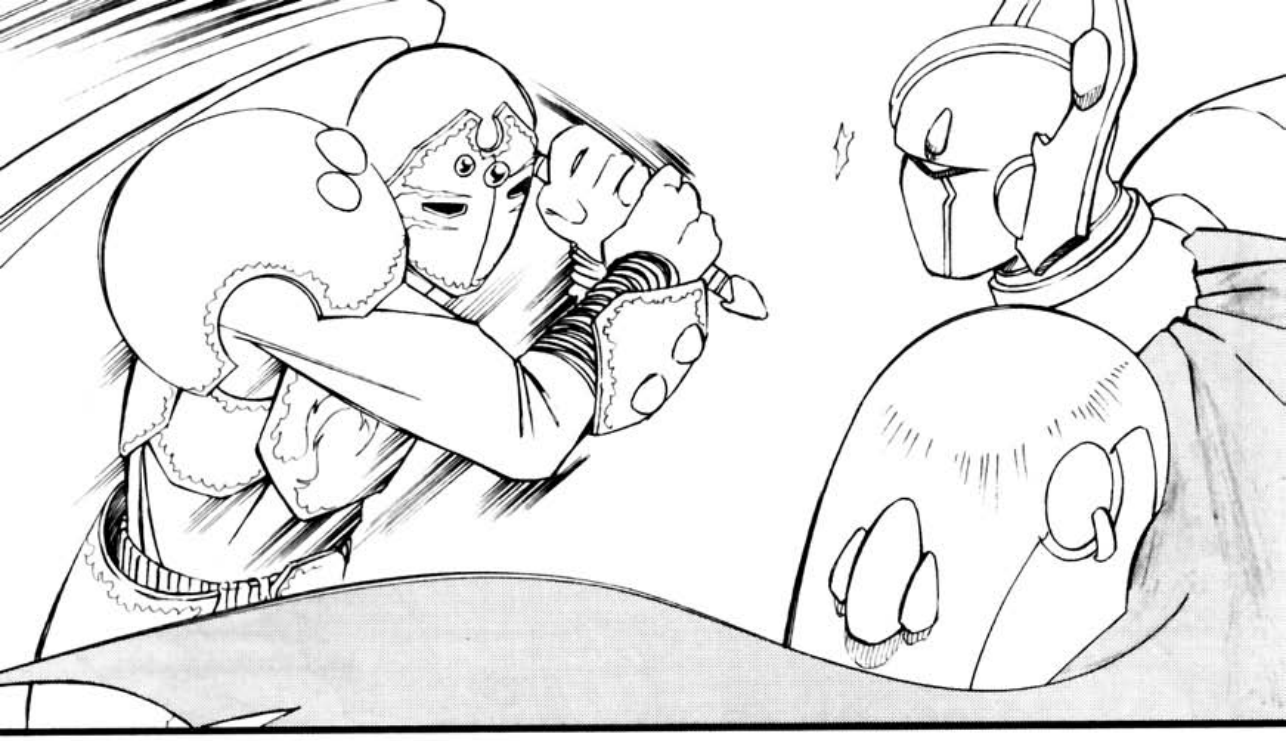
DESEJO UMA LUTA!
UMA LUTA ENTRE OS MAIORES GUERREIROS DE ARTON!
UM EMBATE QUE FARÁ TREMER O PRÓPRIO DEUS DA GUERRA!

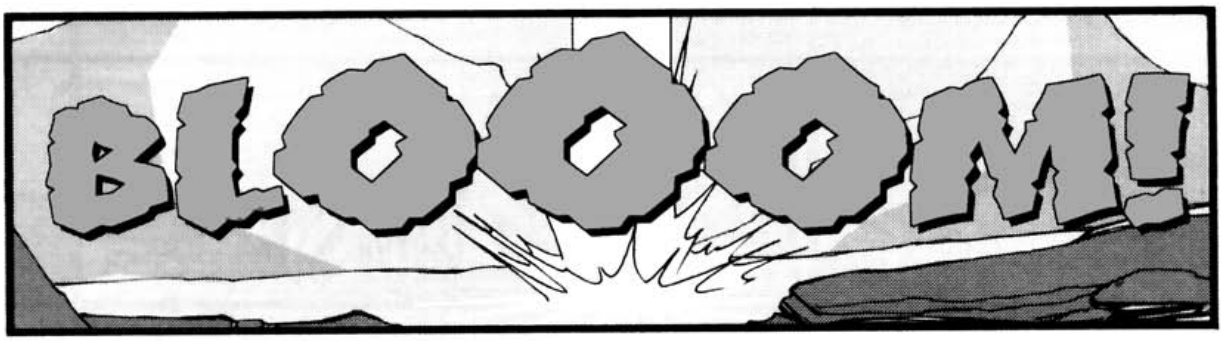



Não entendo.
Já havíamos concordado sobre a inevitabilidade deste duelo.
Não era necessário me atrair com uma refém.

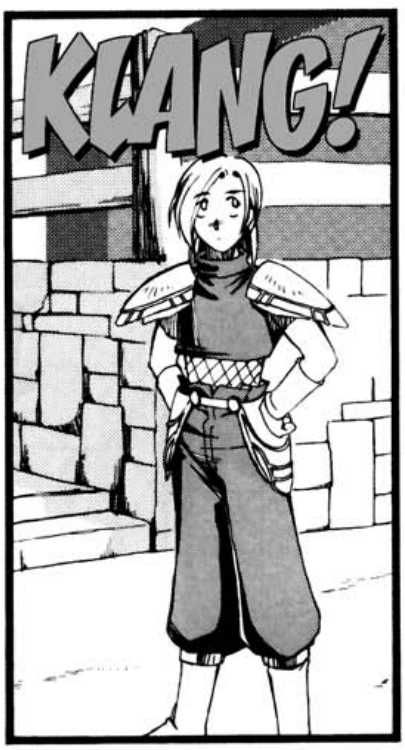
ACHO QUE NÃO PRECISO MAIS DESTA CRIATURINHA MISERÁVEL!
DE FATO, NÃO ERA!
SUMA DAQUI, VERME!
PALADINO! FUJA!
NÃO DEIXE QUE ELE MACHUQUE VOCÊ!
VOCÊ ME FEZ EXPERIMENTAR GRATIDÃO!
VOCÊ NÃO PODE MORRER!
PENSANDO MELHOR...
...TALVEZ EU AINDA TENHA UMA UTILIDADE PARA VOCÊ!
SHOUF!

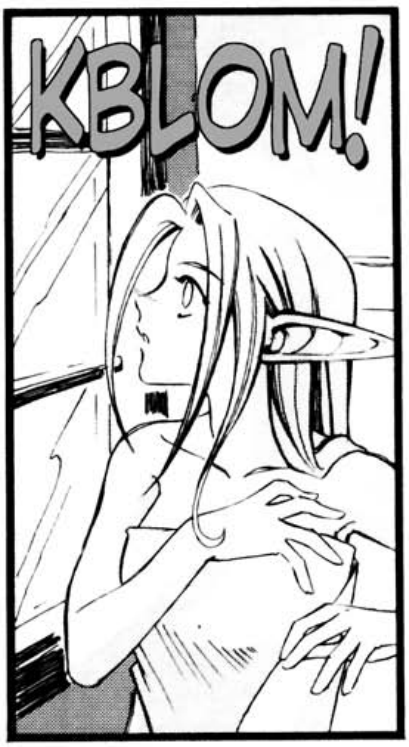

TUMP!
N-NÃO...
NÃO VOU VOLTAR... PARA O INFERNO DE TENEBRA...
N-NÃO É...?
NÃO...
Por quê?
PORQUE EU POSSO!

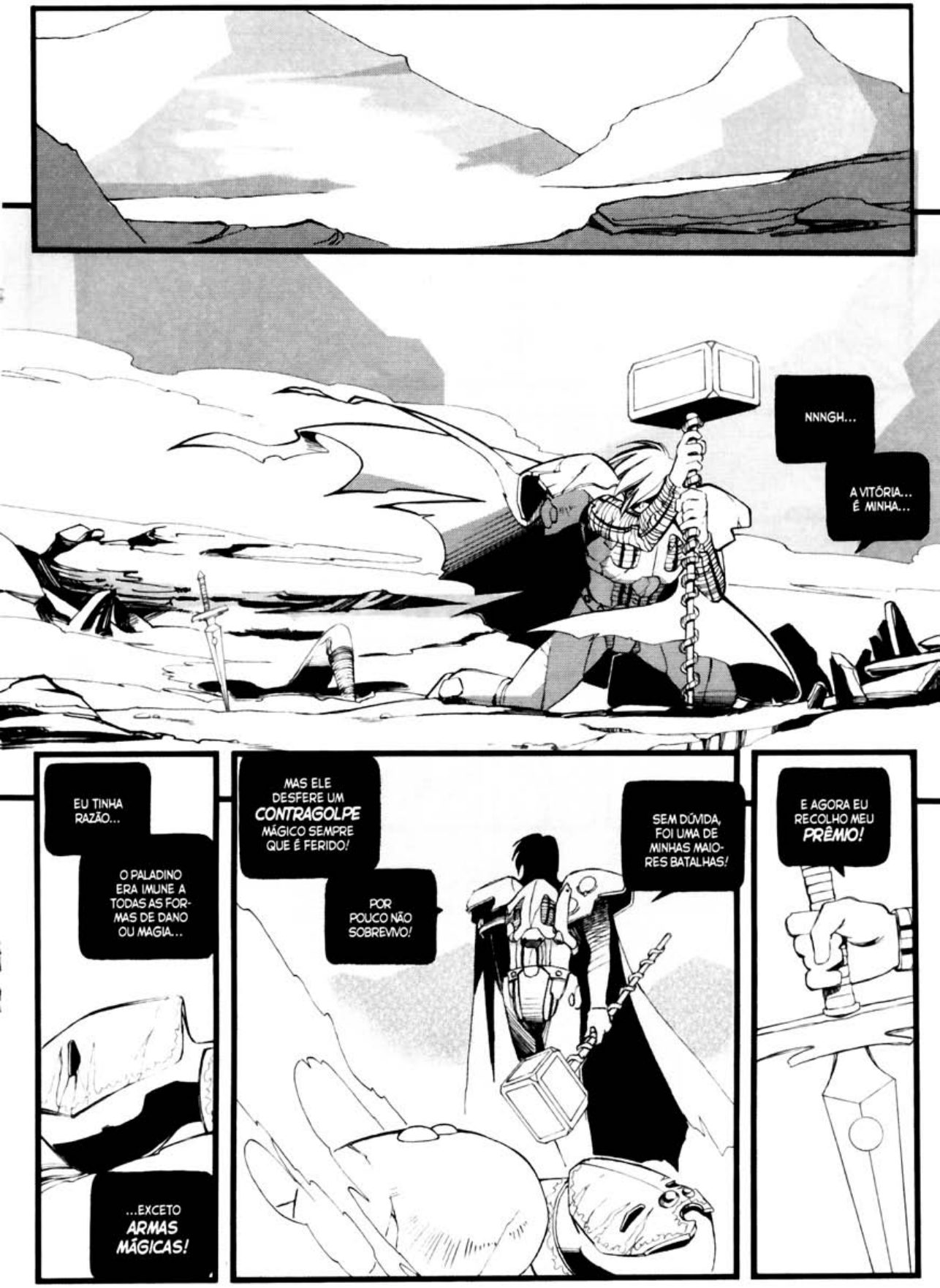



BLOOOM!

BKOOM!


KLANG!


KBLOM!


NNNGH...
A VITÓRIA... É MINHA...
EU TINHA RAZÃO...
O PALADINO ERA IMUNE A TODAS AS FORMAS DE DANO OU MAGIA...
...EXCETO ARMAS MÁGICAS!
MAS ELE DESFERE UM CONTRAGOLPE MÁGICO SEMPRE QUE É FERIDO!
POR POUCO NÃO SOBREVIVO!
SEM DÚVIDA, FOI UMA DE MINHAS MAIORES BATALHAS!
E AGORA EU RECOLHO MEU PRÊMIO!

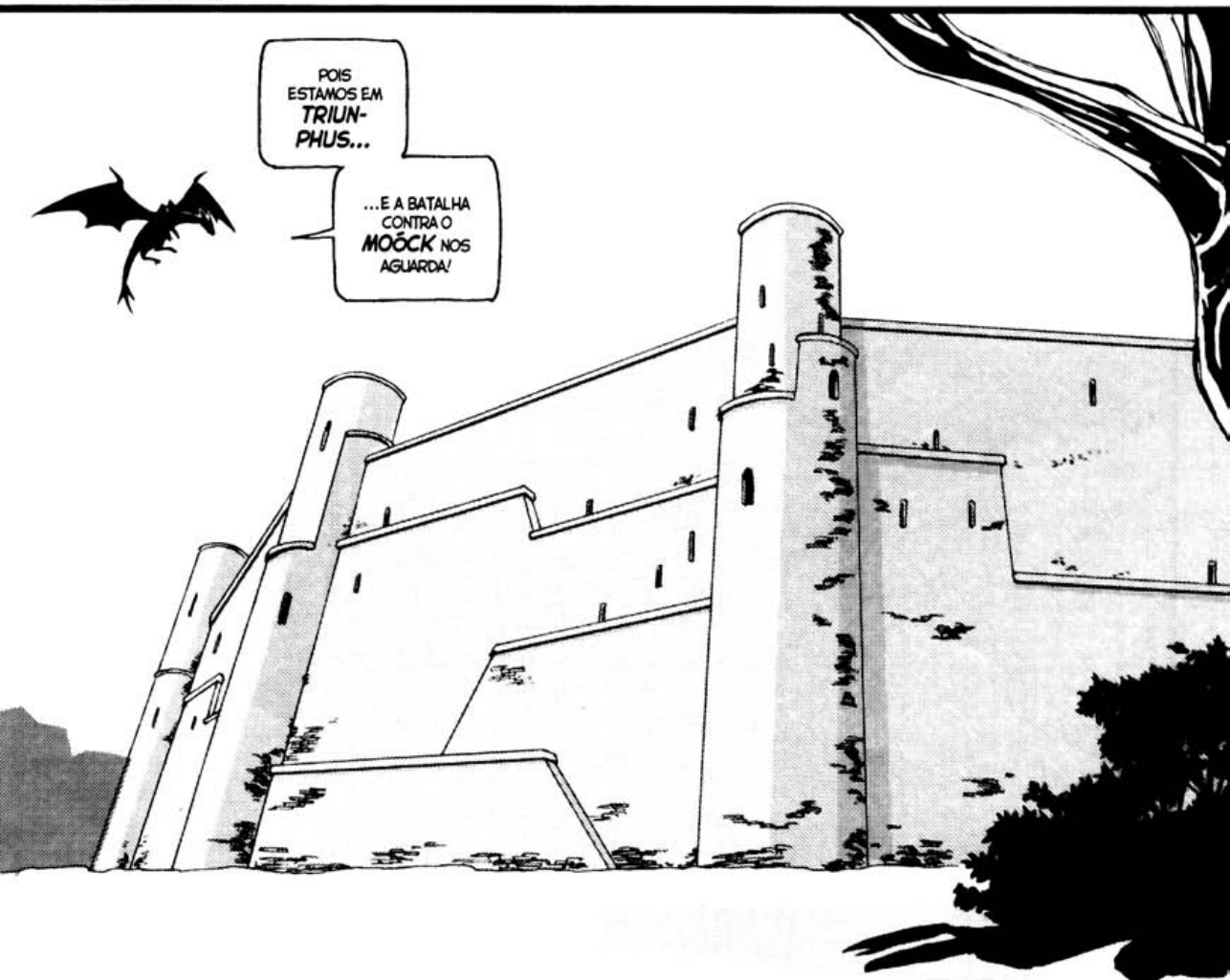
EU AGRADEÇO, PALADINO!
QUE SUA ALMA DESCANSE NO REINO DE KHALMYR!
QUE VOCÊ SE TORNE O GENERAL DE SEUS EXÉRCITOS!
ENTÃO, QUANDO EU TAMBÉM ME TORNAR GENERAL NO REINO DO GRANDE KEENN...
...TALVEZ POSSAMOS LUTAR NOVAMENTE!
ZIUF!
VUM!

ENTÃO FOI ISSO QUE ACONTECEU COM O PALADINO?
EXATO!
MAS COMO VOCÊ PERDEU OS RUBIS?
Não posso explicar esse fato.
Sei apenas que eles rumaram para diferentes pontos de Arton.
Enquanto não recuperar todos, não terei meu poder completo...
...e não poderei punir o responsável.

FOI UM CASTIGO MERECIDO, EM MINHA OPINIÃO!
AQUELE QUE VOCÊ MATOU ERA HEART!
O REI DOS DRAGÕES DA TERRA!
NÃO TENHO SIMPATIA POR NENHUM DOS OUTROS DRAGÕES-REIS...
...MAS ELE ERA UM DE MEUS IGUAIS!

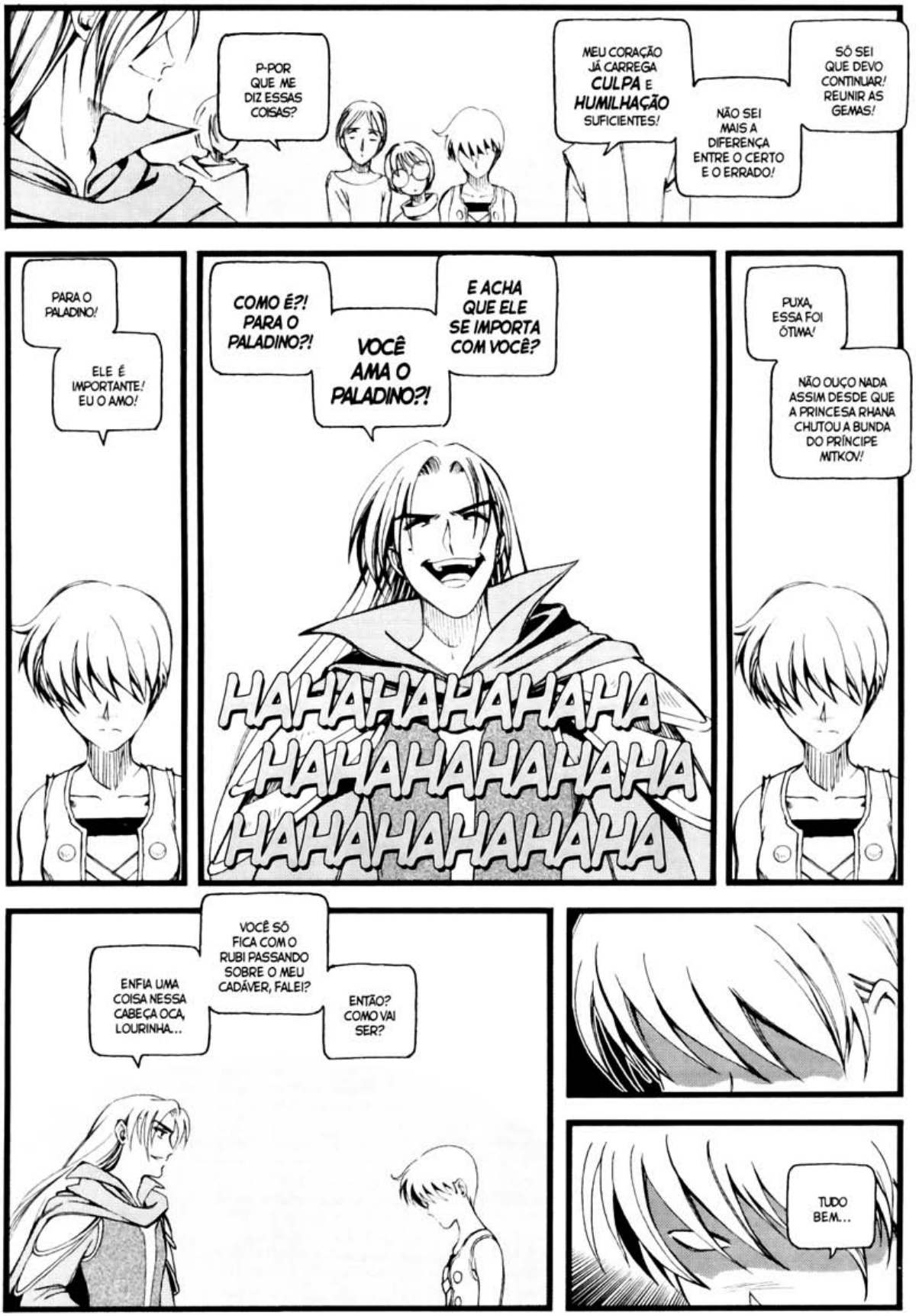
Não aprendi a ser tolerante com o mal, milady Beluhga.
Oponha-se a mim, e posso matá-la por muito menos.
Tente fugir, e farei ainda pior.

NÃO TENHO DÚVIDAS SOBRE ISSO, "CAMPEÃO DO BEM"!
MAS ESPERO QUE NÃO DECIDA FAZÊ-LO AGORA!
EU NÃO GOSTARIA DE FICAR PRESA AQUI PARA SEMPRE!


POIS ESTAMOS EM TRIUN-PHUS...
...E A BATALHA CONTRA O MOÖCK NOS AGUARDA!

NÃO SEI QUEM É VOCÊ, JOVEM MAGO...
...MAS NÃO QUERO LUTAR COM VOCÊ!
ENTÃO PEÇO, MAIS UMA VEZ, QUE ME ENTREGUE ESSE RUBI!
É MUITO IMPORTANTE! FAZ PARTE DE UMA MISSÃO SAGRADA!
PRECISO REUNIR TODAS AS VINTE PEDRAS!
IMPOR-TANTE, É? ENGRAÇADO!
PRA MIM, NÃO PARE-CE TÃO IMPORTANTE!
PARECE UMA BOLINHA DE VIDRO BEM VAGABUNDA!
COMO PODERIA SER TÃO VALIOSO PARA ALGUÉM?
NÃO FALE ASSIM!
VOCÊ NÃO FAZ IDÉIA DO QUE SACRIFIQUEI PARA CONSEGUIR OS RUBIS!
FIZ COISAS DE QUE ME ENVERGONHO!
FERI GENTE INOCENTE!
PERDI PESSOAS QUERIDAS!
É MESMO?
ENTÃO VOCÊ TROCOU SUA HONRA E AS VIDAS DE QUEM AMA...
...POR UMA POR-CARIAZINHA DESTAS?

S-SIM...
FOI ISSO MESMO...
E AGORA NÃO QUER FAZER UMA COISA SIMPLES COMO LUTAR COMIGO?
HAH! QUE GRANDE "MISSÃO SAGRADA" ESSA SUA, MOÇA!
VOCÊ É CLÉRIGA DE ALGUM DEUS DA VERGONHA?
QUEM SÃO ESSES DOIS, ZEDD?
PARECE QUE A MENINA VEIO COM A FILHA DO PROFESSOR VLAD...
...MAS O OUTRO EU NÃO CONHEÇO!
A GENTE PRECISA FAZER ALGUMA COISA, XEIPE!
NÃO SEI POR QUE AQUELE CARINHA ESTÁ PROVOCANDO A LISANDRA...
...MAS ELE NÃO SABE DO QUE ELA É CAPAZ QUANDO FICA ZANGADA!
SÓ! AÍ! DA HORA!
ELOQUENTE COMO DE COSTUME, XEIPE!
NÃO HÁ MOTIVO PARA SE ALARMAR, FILHINHA!
PAPAI?!
MAS A LISANDRA... ELA PODE...
MINHA RECOMENDAÇÃO É QUE NÃO INTERFIRA!
VOCÊ NÃO ESTÁ A PAR DE TODA A VERDADE!
O QUE VAMOS TESTEMUNHAR AGORA...
...PODE DECIDIR O DESTINO DE SUA AMIGA...
...OU DO MUNDO!


P-POR QUE ME DIZ ESSAS COISAS?
MEU CORAÇÃO JÁ CARREGA CULPA E HUMILHAÇÃO SUFICIENTES!
NÃO SEI MAIS A DIFERENÇA ENTRE O CERTO E O ERRADO!
SÓ SEI QUE DEVO CONTINUAR! REUNIR AS GEMAS!
PARA O PALADINO!
ELE É IMPORTANTE! EU O AMO!
COMO É?! PARA O PALADINO?!
VOCÊ AMA O PALADINO?!
E ACHA QUE ELE SE IMPORTA COM VOCÊ?
HAHAHAHAHAHA HAHAHAHAHAHA HAHAHAHAHAHA
PUXA, ESSA FOI ÓTIMA!
NÃO OUÇO NADA ASSIM DESDE QUE A PRINCESA RHANA CHUTOU A BUNDA DO PRÍNCIPE MITKOV!
ENFIA UMA COISA NESSA CABEÇA OCA, LOURINHA...
VOCÊ SÓ FICA COM O RUBI PASSANDO SOBRE O MEU CADÁVER, FALEI?
ENTÃO? COMO VAI SER?
TUDO BEM...

ENTÃO VAI SER COMO VOCÊ QUER!
OEOE! SEU NINJA PICARETA!
O QUE ACONTECEU COM O SANDRO, O TORK E A ANNE?
NÃO PENSEI AINDA!
É SE-GREDO!

A
Seguir:

Amizade Eterna

Mensagens Sagradas

HOLY AVENGER · Caixa Postal 19113 · CEP 04505-970 · SP/SP · e-mail dragaobrasil@uol.com.br

Saudações de Allihanna a todos vocês, queridos e amados leitores de HOLY AVENGER. Sou Odara, xamã dos centauros da floresta e honrada com a missão de responder suas cartas e e-mails. Realizo essa tarefa com prazer, pois tive minha própria vida salva por Sandro e Niele. Vamos em frente, portanto

Perguntas Estranhas

1) Qual o sentido da vida?

2) A Dragão Brasil pediu autorização para a revista Dragon Magazine dos EUA para usar o Katabrok?

3) Os baloeiros goblins são devotos de São João? Nenhum desses baloeiros foi preso por soltar balões e colocar fogo em escolas, hospitais, etc...?

4) Alguns personagens de HA são plágio, ou é mera coincidência?

5) Como o "Paladino" psicopata ainda não perdeu seus poderes? Como pode um Paladino avatar que pratica o mal não perder seus poderes?

6) Por que o "Paladino" tem preferências homossexuais? Essa é sua pena por ser paladino?

7) No mundo de Holy Avenger, existiam os Power Rangers? E o Doctor Doom da Marvel Comics?

8) Por que Mestre Arsenal se parece com um Robô dos Power Rangers?

9) Por que o Mestre Arsenal é mais bondoso que o Paladino?

10) Mestre Arsenal é uma imitação do Doctor Doom ou é mera coincidência?

11) Na HOLY AVENGER ESPECIAL, todos usam luvas sem dedo, ou aquilo são mesmo os dedos deles?

12) Como um bando de aventureiros consegue achar os Rubis da Virtude, se nem os deuses conseguiram achá-los? Como os deuses não conseguiram achar os Rubis da Virtude se eles estavam em lugares tão obvios, ou sendo oferecidos como prêmio para gladiadores que não matam?

13) Qual a idade de Deus, multiplicada pela área do Universo, elevada à quantidade de grãos de areia que tem no mundo? Qual a resposta?

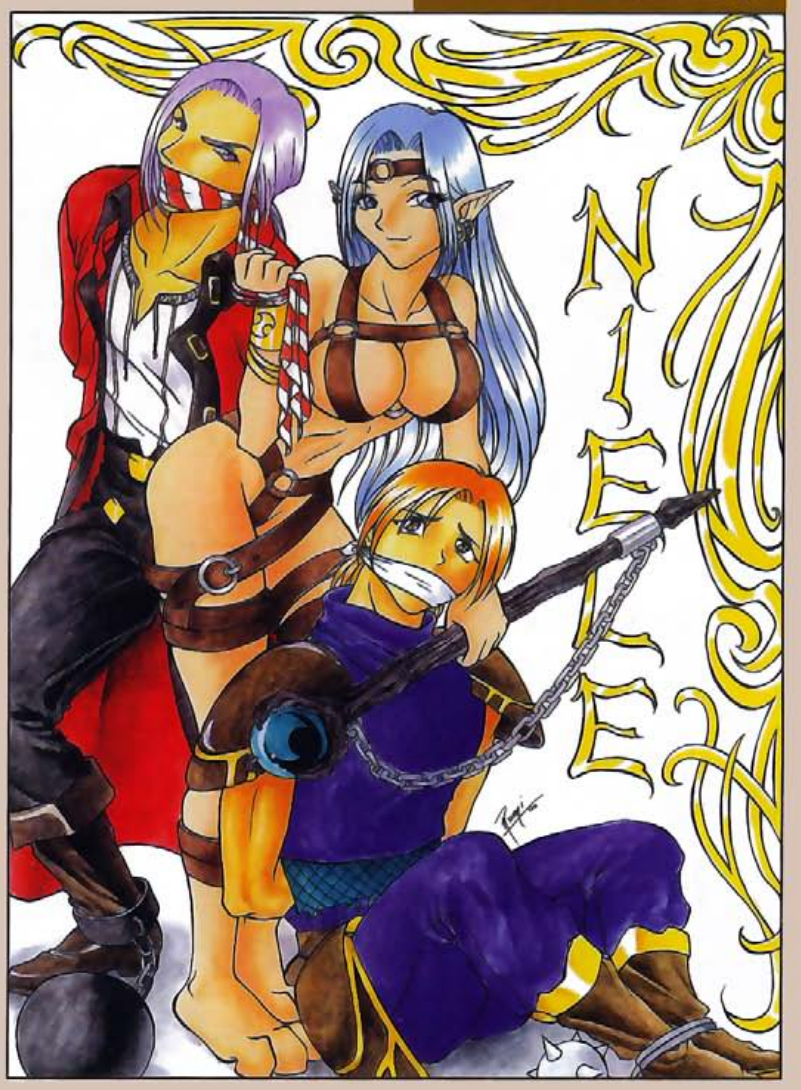
14) Por que o Helladarion se nega a passar o seu conhecimento sobre as apostas das lutas de gladiadores?

15) Se não sabem responder essas perguntas, por que não perguntam para o tal do Helladarion? Talvez ele saiba.

Thiago Stahlke, e-mail

Ora, Thiago... que coleção de perguntas tão estranhas! Bem, prometo fazer o que puder para respondê-las:

Juliana Rumi Fujishima, Sta. Isabel/SP



1) Pudim de ameixa. É o que Niele costumava dizer.

2) Katabrok é um personagem criado por Rogério Saladino — antigo editor da Dragon Magazine brasileira, e atual editor assistente da DRAGÃO BRASIL.

3) "São João"... seria alguma divindade menor dos baloeiros? Talvez. Quanto às ameaças de incêndio, penso que você deveria alertar as autoridades do Reinado sobre isso.

4) Coincidência, é claro. Afinal, plágio é crime. Acusar sem provas também é crime. Mas tenho certeza de que não foi essa sua intenção.

5) O Paladino de Arton não perdeu seus poderes porque seu poder atual não vem dos deuses, e sim dos Rubis da Virtude que ele carrega no corpo.

Daniel Sleepyboy Campos Teixeira, e-mail

6) Estranho ouvir isso. Nunca notei nenhum sinal de preferências incomuns por parte do Paladino de Arton. Talvez você deva perguntar a ele próprio.

7) Posso estar enganada, mas acho que esses personagens só existem em seus respectivos universos ficcionais.

8) Já que os Power Rangers tiveram dezenas de zords, não deve ser muito difícil se parecer com algum deles.

9) Você acha?! Que bom! Mesmo os vilões merecem nossa compaixão. Faça assim: diga isso ao próprio Arsenal. Pessoalmente. Tenho certeza de que ele vai ficar muito feliz, e agradecer de forma adequada.

10) Então isso quer dizer que você acha o Doutor Destino parecido com um robô dos Power Rangers? Que engraçado!

11) Está falando dos cinco prolongamentos articulados que aparecem em suas mãos? Nesse caso, tenho certeza de que são dedos. Pode confiar em mim.

12) Desculpe, pensei que já havia explicado. Os Rubis não podem ser detectados pelos deuses.

13) Depende. De qual deus, qual universo e qual mundo você está falando?

14) Acho que é porque seria trapaça. Ou talvez ele simplesmente não possa. Ao contrário do que muitos pensam, o Helladarion não tem TODO o conhecimento que existe — ele tem apenas o conhecimento acumulado de todos os falecidos clérigos de Tanna-Toh. Portanto, não conhece TODAS as respostas, nem pode prever o futuro.

15) Obrigada pela sugestão. Mas se eu fizer ao Helladarion perguntas assim, ele me acharia um tanto tola. De qualquer forma, fico muito agradecida.

Gnoll no Espeto

Após ler as cartas de HA #20 e ver você, Odara, daquele jeito... me deu um aperto no coração e tive que escrever.

Sabemos que Niele morreu (morreu nada; foi ASSASSINADA por um EOE — Eu Odeio Elfos). Mas acho que ela, lá junto aos deuses, não ia gostar de ver você triste. Ela sempre gostou de ver as pessoas felizes.

Agora, quanto a Lisandra, aí temos motivos para chorar. Quando você disse que ela deixou de ser druida, eu montei no porco! Será mesmo que ela está se transformando em monstro? Bah, que chato, né...

Odara, se precisar de um ombrinho para chorar, conta comigo. Estou disposta a largar tudo (até meu almoço de gnoll assado) para te escutar, tá?

Kamika, a ranger elfa devoradora de gnolls, e-mail

Que pessoa doce e gentil você é, elfa Kamika! Fico comovida com sua preocupação. É verdade que, naquela ocasião, foi difícil para mim... para todos nós... aceitar a perda de Niele. Mas você tem toda a razão — o maior desejo de Niele sempre foi fazer todos felizes. Vamos honrar esse desejo. Quanto a Lisandra... é sempre triste quando Allihanna perde uma filha e eu perco uma irmã. Estou torcendo muito para que ela reencontre o caminho da natureza.

Muito obrigada, Kamika, pelo conforto que me oferece. Vou lembrar disso quando meu coração precisar. E permita-me retribuir a gentileza — quando as agruras da vida de ranger forem demais para suportar, apareça para descansar um pouco em minha aldeia.

(Mas eu não sabia que os elfos comiam gnolls...)

Fã do Tarso

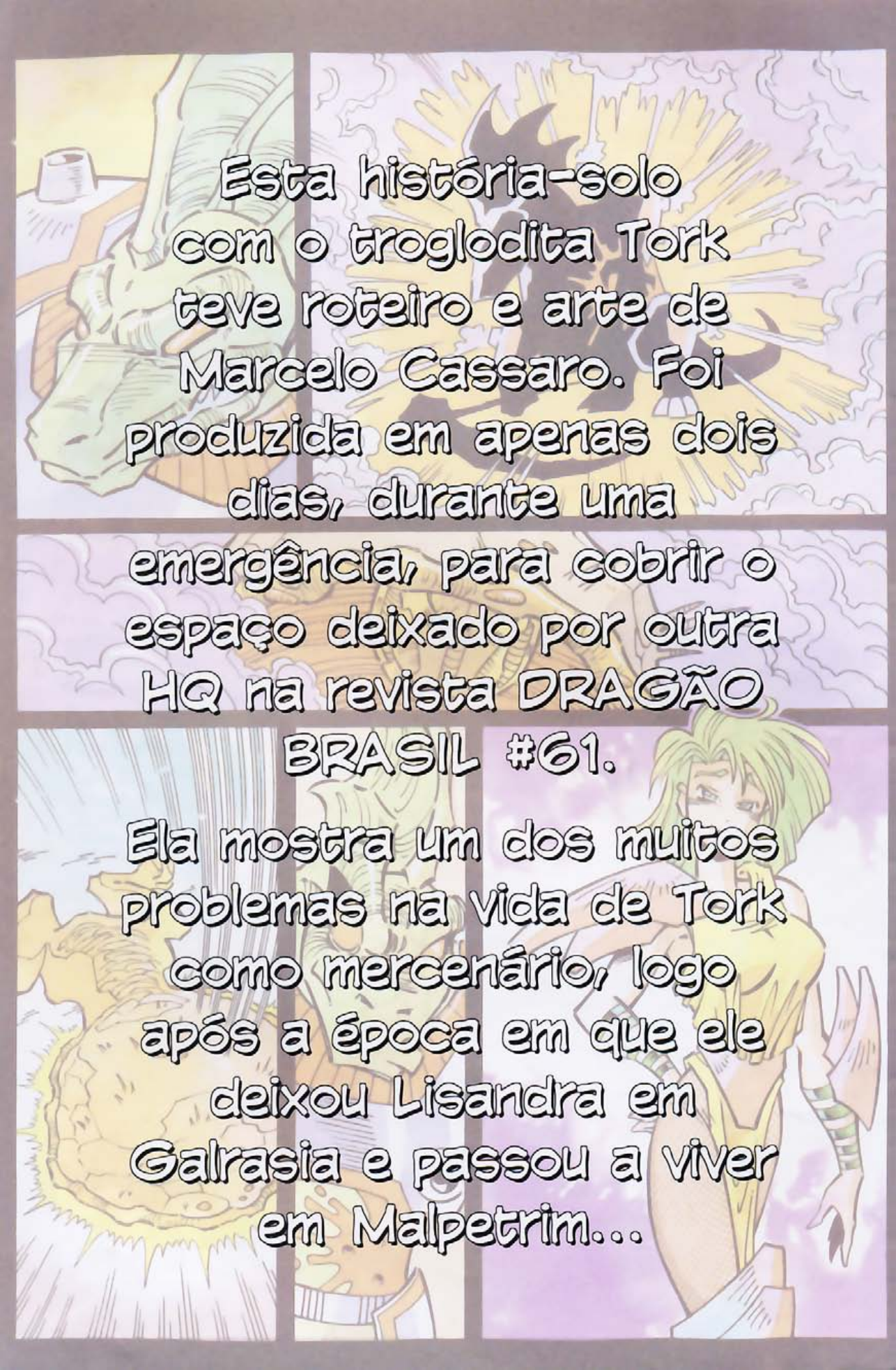
Aê, galera da HOLY AVENGER! Eu só queria deixar bem claro que o MELHOR personagem da revista, o de mais atitude, o mais carismático e o que põe mais moral é o Tarso. Estou até pensando em montar um fã-clube pra ele. Afinal, seu talento está demorando para ser reconhecido.

Tendo dito isso, só espero que vocês expliquem melhor o que é o Tarso na verdade, e que megapoderes ele tem...

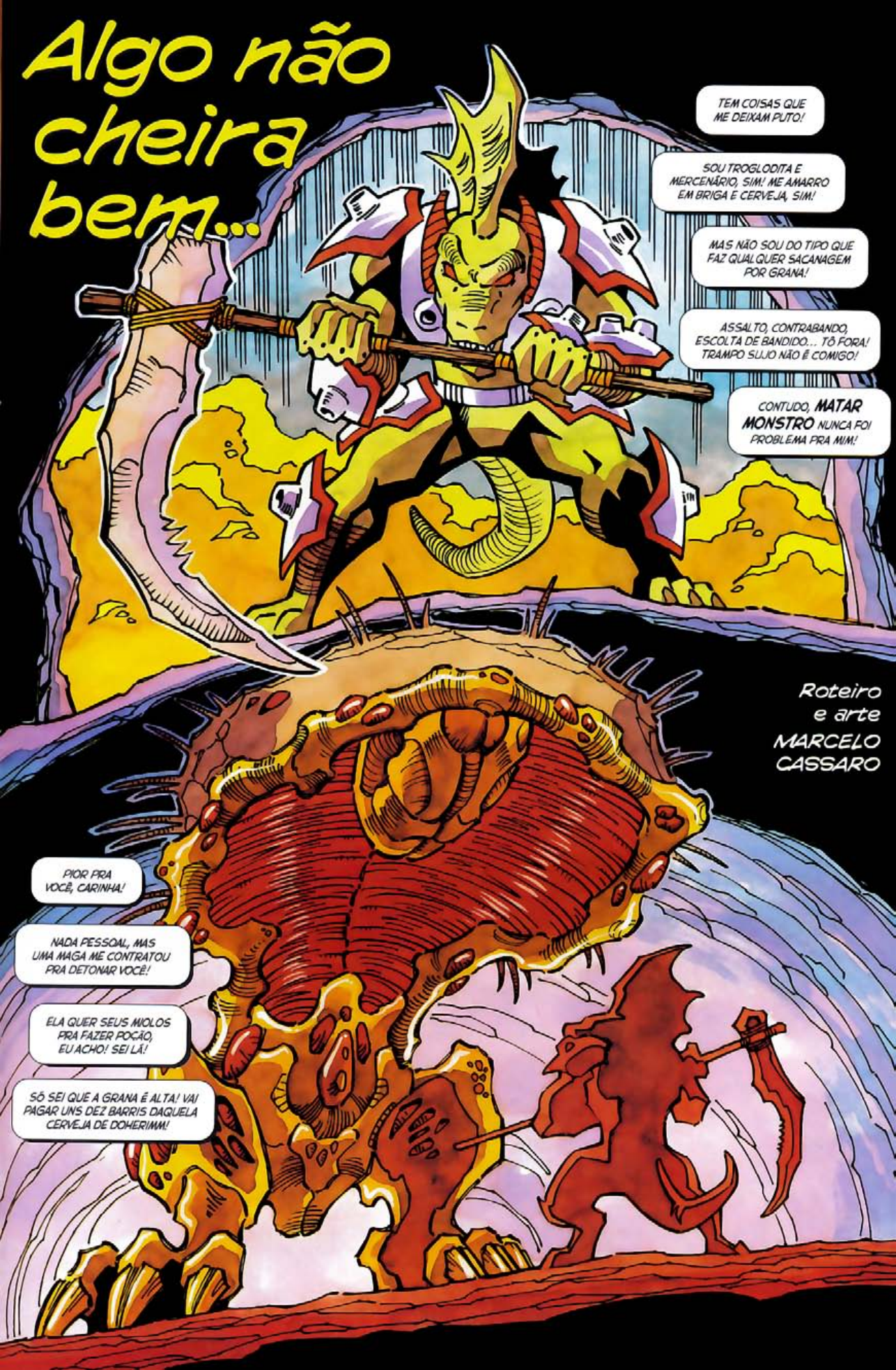
Amanda, Brasília/DF

De fato, a verdadeira identidade da pequena criatura conhecida como Tarso é um dos maiores mistérios de Arton. Sei que ela será revelada logo adiante. E sei também que Tarso ficaria muito feliz em ter seu próprio fã-clube. Darei seu recado, Amanda (ainda que ele me assuste um pouco...).

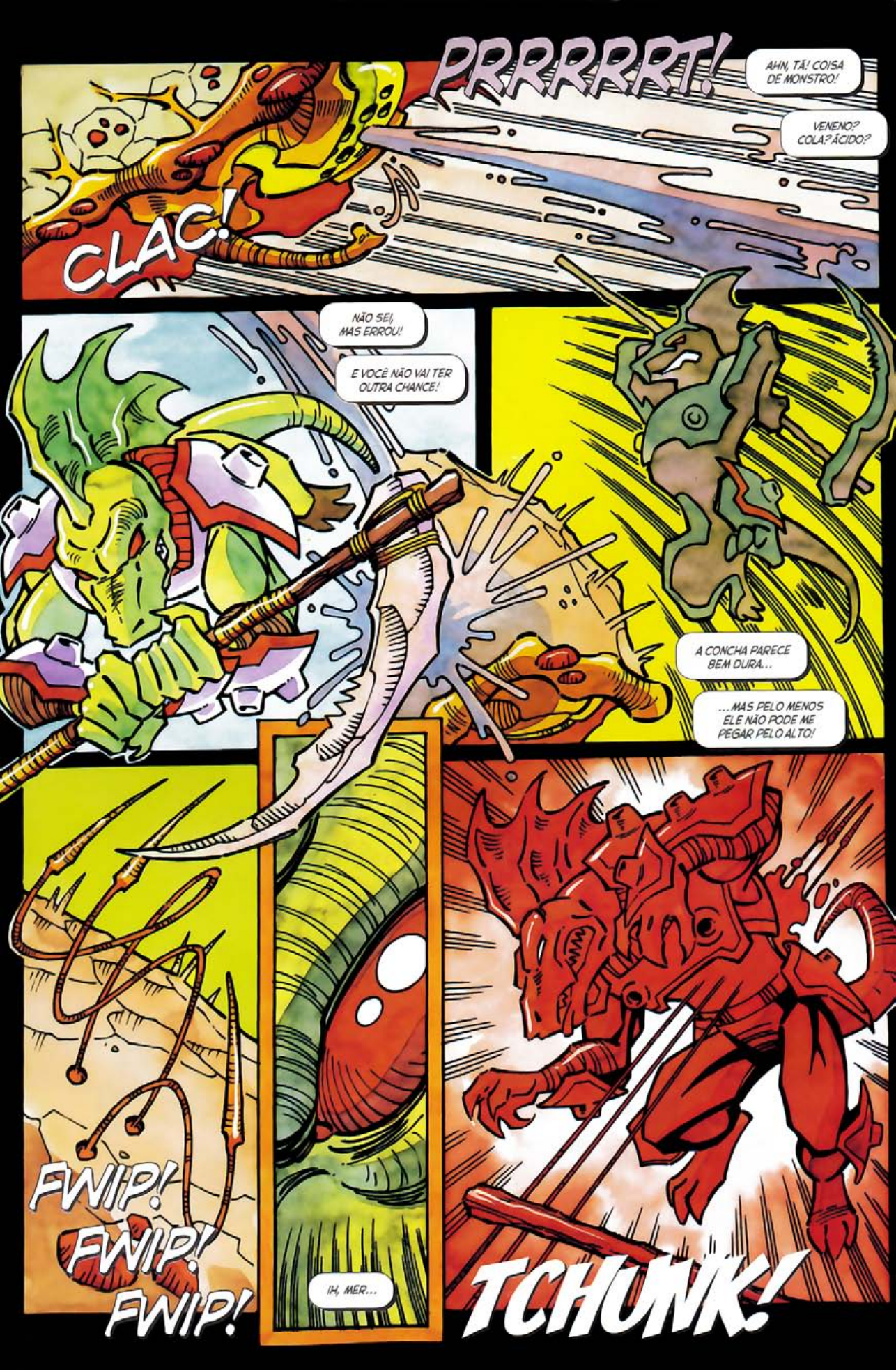
Thiago M. do Nascimento, Fortaleza/CE


Esta história-solo com o troglodita Tork teve roteiro e arte de Marcelo Cassaro. Foi produzida em apenas dois dias, durante uma emergência, para cobrir o espaço deixado por outra HQ na revista DRAGÃO BRASIL #61.
Ela mostra um dos muitos problemas na vida de Tork como mercenário, logo após a época em que ele deixou Lisandra em Galrasia e passou a viver em Malpetrim...

Algo não cheira bem...



Roteiro e arte
MARCELO CASSARO


PRRRRRT!
AHN, TÁ! COISA DE MONSTRO!
VENENO? COLA? ÁCIDO?
CLAC!
NÃO SEI, MAS ERROU!
E VOCÊ NÃO VAI TER OUTRA CHANCE!
A CONCHA PARECE BEM DURA...
...MAS PELO MENOS ELE NÃO PODE ME PEGAR PELO ALTO!
FWIP! FWIP! FWIP!
IH, MER...
TCHUNK!

FICO PUTO QUANDO FURAM MINHAS TRIPAS!
E QUANDO FICO NERVOSO...
...A COISA FEDE!
FAZER O QUE? TODO TROGLODITA FAZ ISSO!
NA HORA DO SUFOCO, A GENTE SOLTA UM ÓLEO FEDIDO QUE ENFRAQUECE O INIMIGO!
POR QUE ACHA QUE MINHA ARMADURA TEM BURACOS?
PENA QUE SÓ FUNCIONA EM HUMANÓIDES!
FLOUSH!
COF!
COF!
COF!
COF!
CLOMP!
QUE?!
ELE CAIU?!
MAS ISSO NÃO DEVIA...
BOM TRABALHO, TORK!
SEI QUE PROMETI ESPERAR LÁ FORA, MAS EU TINHA QUE TESTEMUNHAR ISSO!
NENHUM GUERREIRO HUMANO TERIA CHANCE CONTRA ESSE MONSTRO!
PARECE QUE ESCOLHI A PESSOA CERTA! MEUS CUMPRIMENTOS!

FAZ POR MERECER CADA MOEDA DE SEU PAGAMENTO...
...MAS NOSSO TRATO FOI MATAR A CRIATURA! NÃO VAI TERMINAR O SERVIÇO?
NÃO!
MUQUETADA.
AHÃ! TÔ LIGADO!
NÃO TINHA MONSTRO NENHUM! ERA UM HUMANO TRANSFORMADO!
NÃO SOU MAGO, MAS TAMBÉM NÃO SOU UM IGNORANTE TOTAL NO ASSUNTO!
ELA USOU MAGIA PARA DISFARÇAR O CARA... E TENTOU ME FAZER MATÁ-LO!
BANF!
QUANDO APAGUEI A VADIA, ACABOU O EFEITO!
NO FIM, ERA SÓ MAIS UM TRAMPO SUJO!
MAS O QUE...?
SALVOU MINHA VIDA, SENHOR!
DESTE DIA EM DIANTE, TERÁ MINHA ETERNA GRATIDÃO!
:HUNC:
GRATIDÃO NÃO VAI PAGAR MINHA CONTA NA ESTALAGEM, CARINHA!
DUZENTAS MOEDAS! JÁ!
FIM

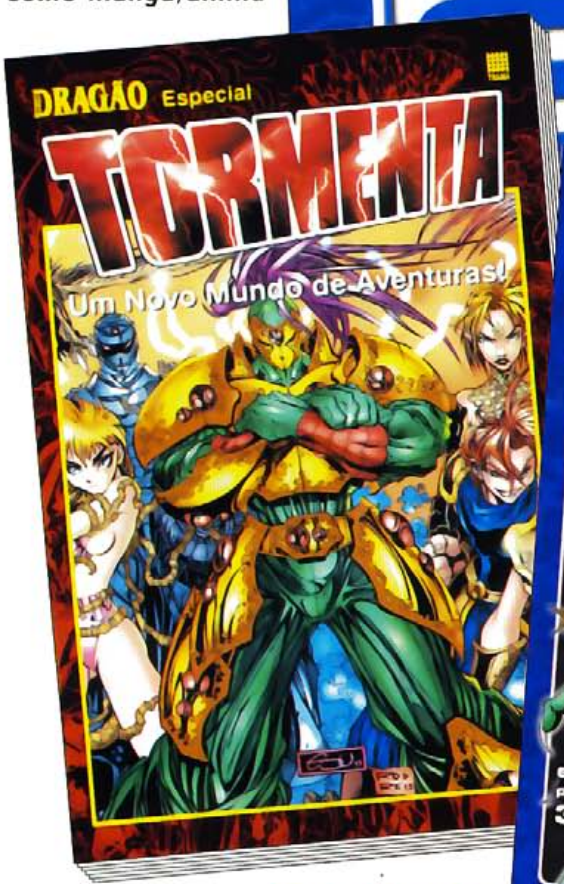
Combo!

Manual 3D&T

Livro básico completo para jogar RPG em estilo mangá/anime

Manual do Aventureiro

160 tipos de heróis e vilões para o jogo 3D&T



Tormenta

O mundo de Arton como cenário de campanha para o jogo 3D&T

Procure nas bancas ou peça diretamente à Trama Editorial pelo fone (11) 3849-2266

TRAMA

HOLY avenger

27

ANO 4 • Nº 27 • R$ 2,80

TRAMA

www.holyavenger.com.br

cassaro

awano

riamonde

vazzios

Imprópria para menores de 12 anos

O Elenco

Lisandra
Se ela perdeu sua ligação com a Mãe Natureza, como ainda consegue manifestar poderes de druida?

Sandro
Se ele nem mesmo é um ladrão de verdade, como pretende ajudar Lisandra a reunir os vinte Rubis da Virtude?

Tork
Se ele é um bárbaro troglodita rabugento e briguento, como pode ser o cara mais inteligente e sensato do grupo?

Anne
Se ela sabe destrancar fechaduras melhor que muitos ladrões, por que fica pedindo para Sandro fazê-lo?

Petra
Se ela nem sabe a diferença entre uma fruta e um Rubi da Virtude, como pode ter sido uma boa cozinheira algum dia?

Vladislav
Se ele tem 30 anos e sua filha Petra tem 16, como pode ter sido pai dela aos 14?

Aspis
Se ela podia se transformar em serpente-monstro-gigante, como é que não conseguiu se livrar das algemas?

Nekapeth
Se o deus Sszzaas está morto, como seu sumo-sacerdote ainda consegue fazer magia?

Até Agora...

O grupo formado pelo Paladino, Luigi, Leon e Beluhga chega a Triunphus para sua batalha contra o Moóck. Durante a viagem, Luigi revela que no passado o Paladino foi derrotado em combate por Mestre Arsenal, que tomou sua espada como troféu. Em seguida os Rubis da Virtude abandonaram o corpo do Paladino e rumaram para diferentes pontos de Arton.

Lisandra, Petra e Tarso chegam à Grande Academia Arcana, onde pretendem pedir ajuda ao mago Vladislav para encontrar Tork. No entanto, Lisandra é desafiada por um jovem misterioso e arrogante, que traz consigo um dos Rubis. Incapaz de resistir às provocações do estranho, Lisandra entra em fúria guerreira e novamente invoca seu poder destrutivo.

Aspis, a naga libertada por Sandro, Anne e Tork, fica furiosa com a descoberta de que Sandro (na verdade, seu pai) teria sido o culpado pelo roubo de seu tesouro e pelo castigo que recebeu de Sszzaas.

Parte 27

Amizade Eterna

HOLY avenger

Criação
MARCELO CASSARO
ROGÉRIO SALADINO
J.M.TREVISAN

Roteiro
MARCELO CASSARO

Desenho e Arte-Final
ERICA AWANO

Cores
RICARDO RIAMONDE

Retículas
JAE H: WOO

Capa
ERICA AWANO & ANDRÉ VAZZIOS

DIRETOR
Ruy Pereira

EDITOR
Marcelo Cassaro

PRODUTOR GRÁFICO
Roberto Avelino

CONTATO
Lourdes Maurício

SCANNER
Edilson Gedo • Wagner F. Nunes

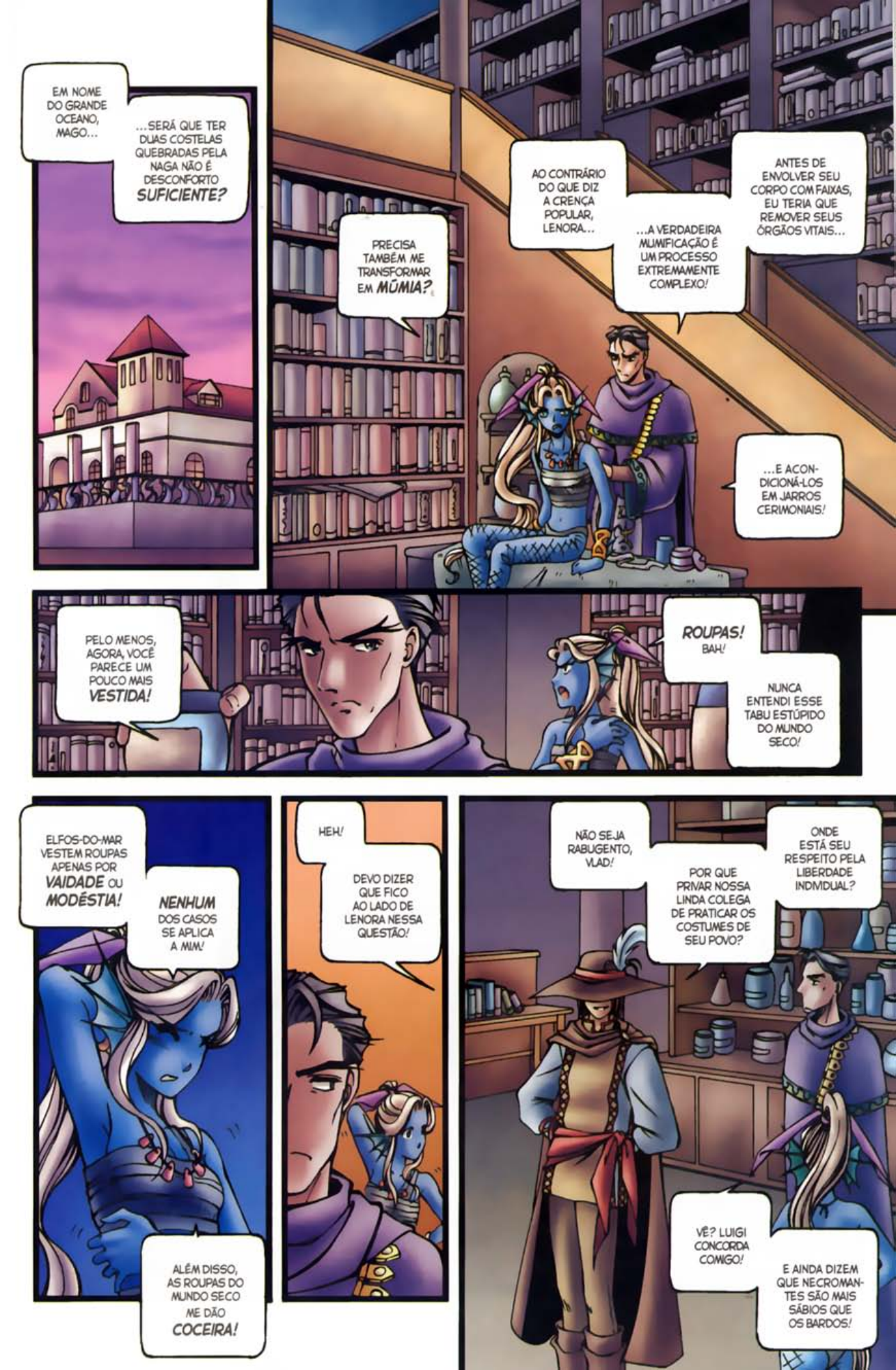
DIAGRAMAÇÃO
Dawis Roos • Márcia Braga

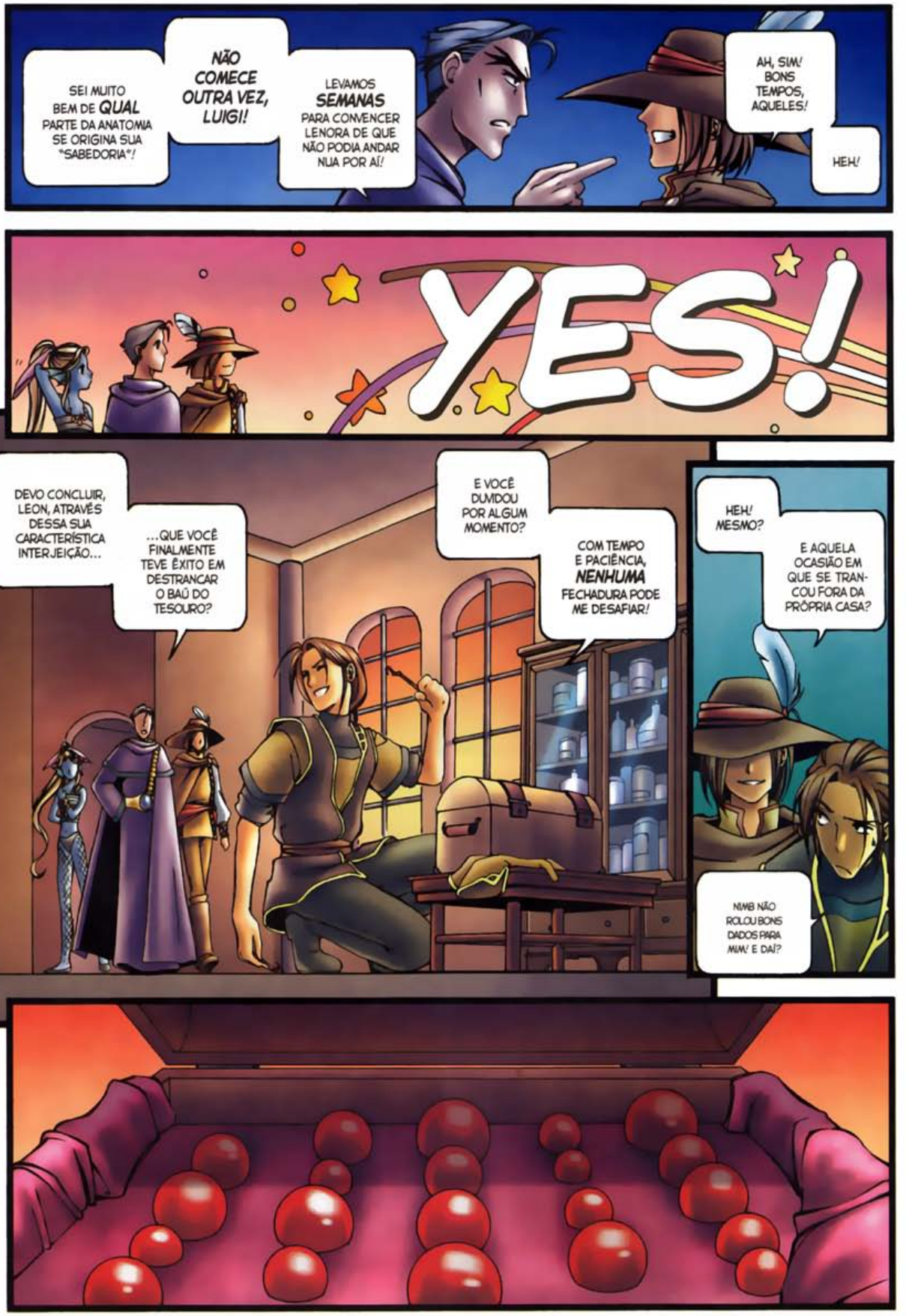
HOLY AVENGER é uma publicação mensal da Trama Editorial Ltda.

Administração, redação, assinaturas e publicidade:
R. Comendador Miguel Calfat, 421, 04537-081,
SP/SP. Telefax (011) 3849-2266. dragaobrasil@uol.com.br

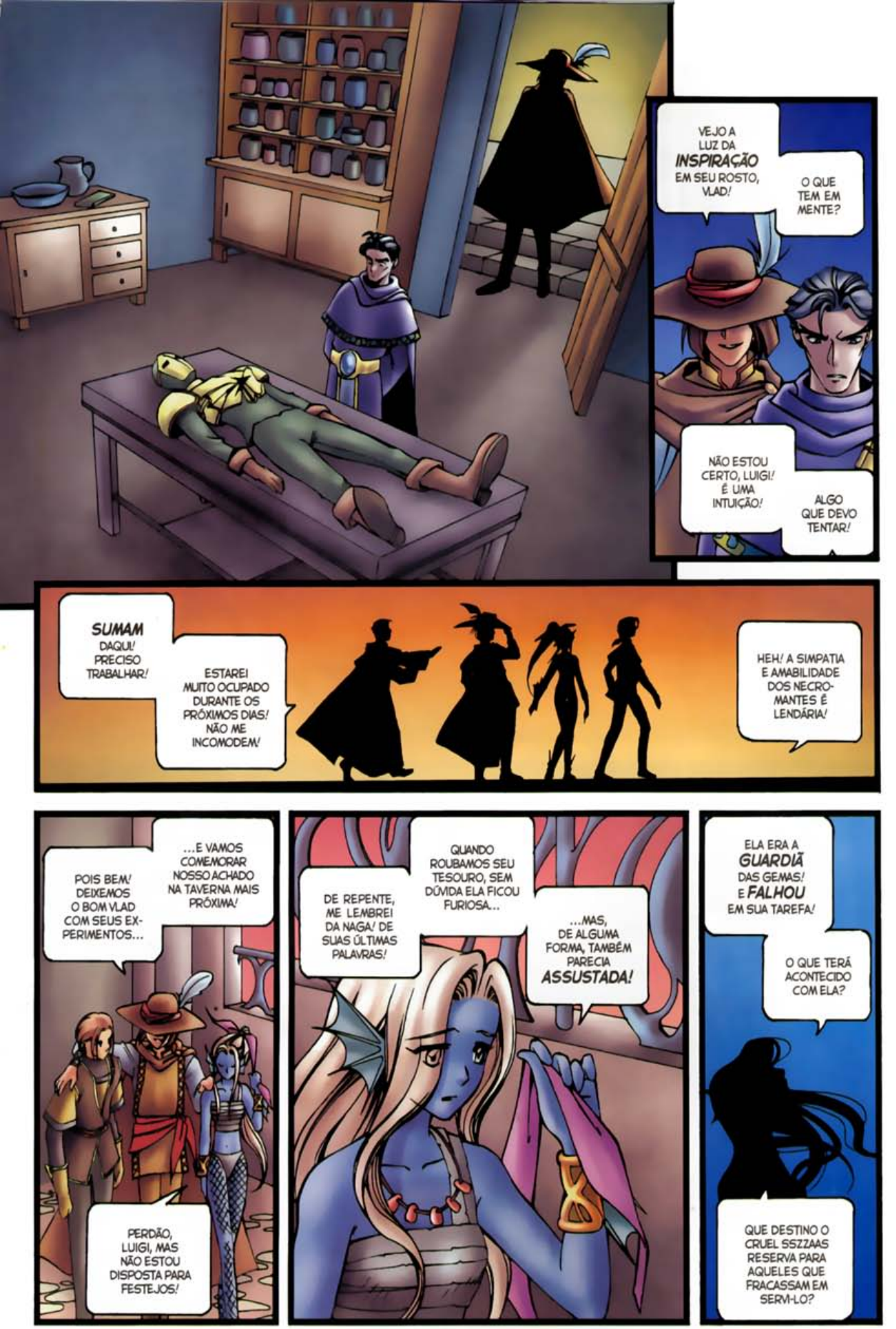
Distribuição exclusiva para todo o Brasil: Fernando Chinaglia S/A.

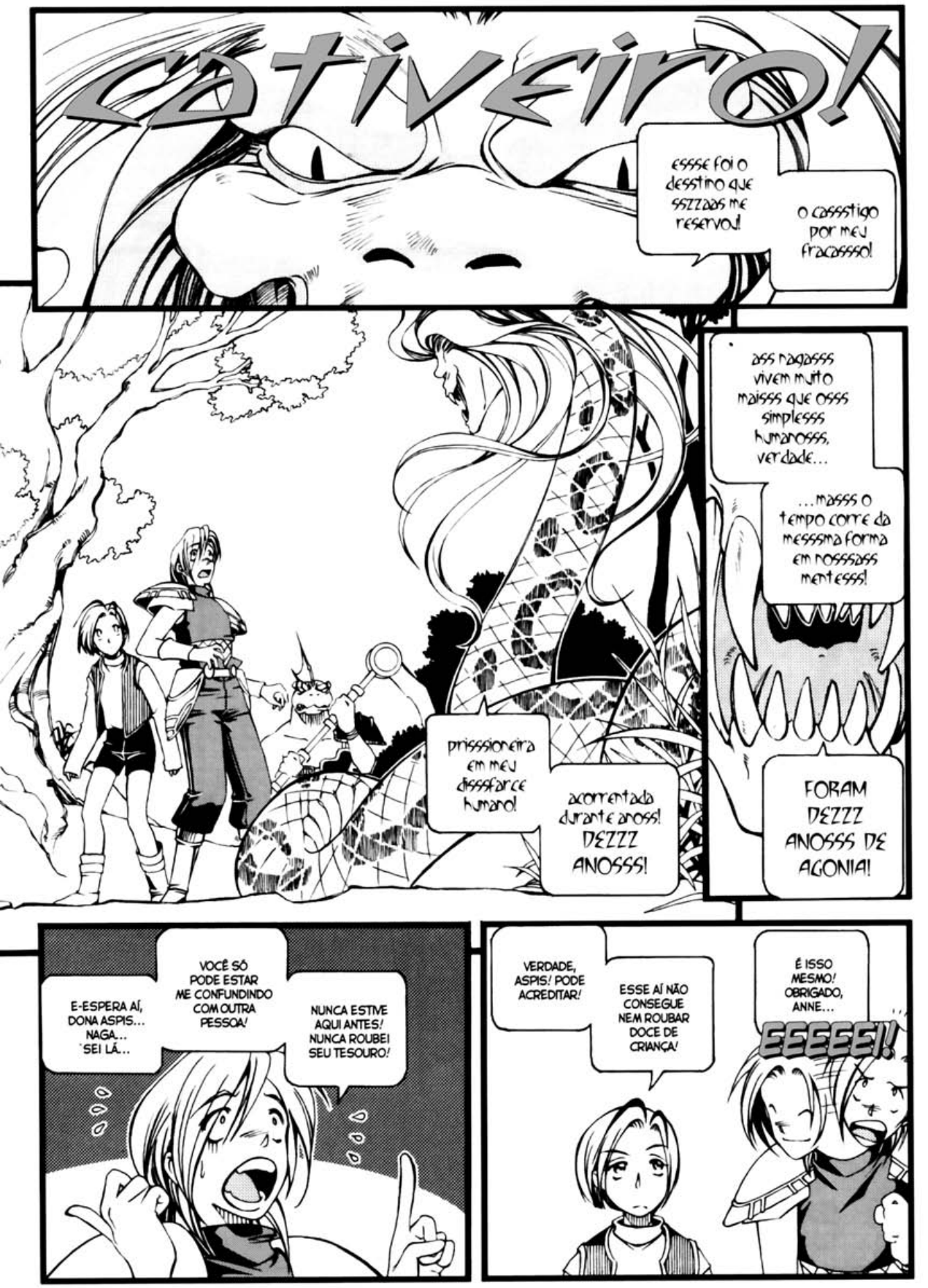
Impressão e acabamento: Lene Gráfica e Editora


EM NOME DO GRANDE OCEANO, MAGO...
...SERÁ QUE TER DUAS COSTELAS QUEBRADAS PELA NAGA NÃO É DESCONFORTO SUFICIENTE?
PRECISA TAMBÉM ME TRANSFORMAR EM MÚMIA?
AO CONTRÁRIO DO QUE DIZ A CRENÇA POPULAR, LENORA...
...A VERDADEIRA MUMIFICAÇÃO É UM PROCESSO EXTREMAMENTE COMPLEXO!
ANTES DE ENVOLVER SEU CORPO COM FAIXAS, EU TERIA QUE REMOVER SEUS ÓRGÃOS VITAIS...
...E ACONDICIONÁ-LOS EM JARROS CERIMONIAIS!
PELO MENOS, AGORA, VOCÊ PARECE UM POUCO MAIS VESTIDA!
ROUPAS! BAH!
NUNCA ENTENDI ESSE TABU ESTÚPIDO DO MUNDO SECO!
ELFOS-DO-MAR VESTEM ROUPAS APENAS POR VAIDADE OU MODÉSTIA!
NENHUM DOS CASOS SE APLICA A MIM!
ALÉM DISSO, AS ROUPAS DO MUNDO SECO ME DÃO COCEIRA!
HEH!
DEVO DIZER QUE FICO AO LADO DE LENORA NESSA QUESTÃO!
NÃO SEJA RABUGENTO, VLAD!
POR QUE PRIVAR NOSSA LINDA COLEGA DE PRATICAR OS COSTUMES DE SEU POVO?
ONDE ESTÁ SEU RESPEITO PELA LIBERDADE INDIVIDUAL?
VÊ? LUIGI CONCORDA COMIGO!
E AINDA DIZEM QUE NECROMANTES SÃO MAIS SÁBIOS QUE OS BARDOS!


SEI MUITO BEM DE QUAL PARTE DA ANATOMIA SE ORIGINA SUA "SABEDORIA"!
NÃO COMECE OUTRA VEZ, LUIGI!
LEVAMOS SEMANAS PARA CONVENCER LENORA DE QUE NÃO PODIA ANDAR NUA POR AÍ!
AH, SIM! BONS TEMPOS, AQUELES!
HEH!
YES!
DEVO CONCLUIR, LEON, ATRAVÉS DESSA SUA CARACTERÍSTICA INTERJEIÇÃO...
...QUE VOCÊ FINALMENTE TEVE ÊXITO EM DESTRANCAR O BAÚ DO TESOURO?
E VOCÊ DUVIDOU POR ALGUM MOMENTO?
COM TEMPO E PACIÊNCIA, NENHUMA FECHADURA PODE ME DESAFIAR!
HEH! MESMO?
E AQUELA OCASIÃO EM QUE SE TRANCOU FORA DA PRÓPRIA CASA?
NIMB NÃO ROLOU BONS DADOS PARA MIM! E DAÍ?

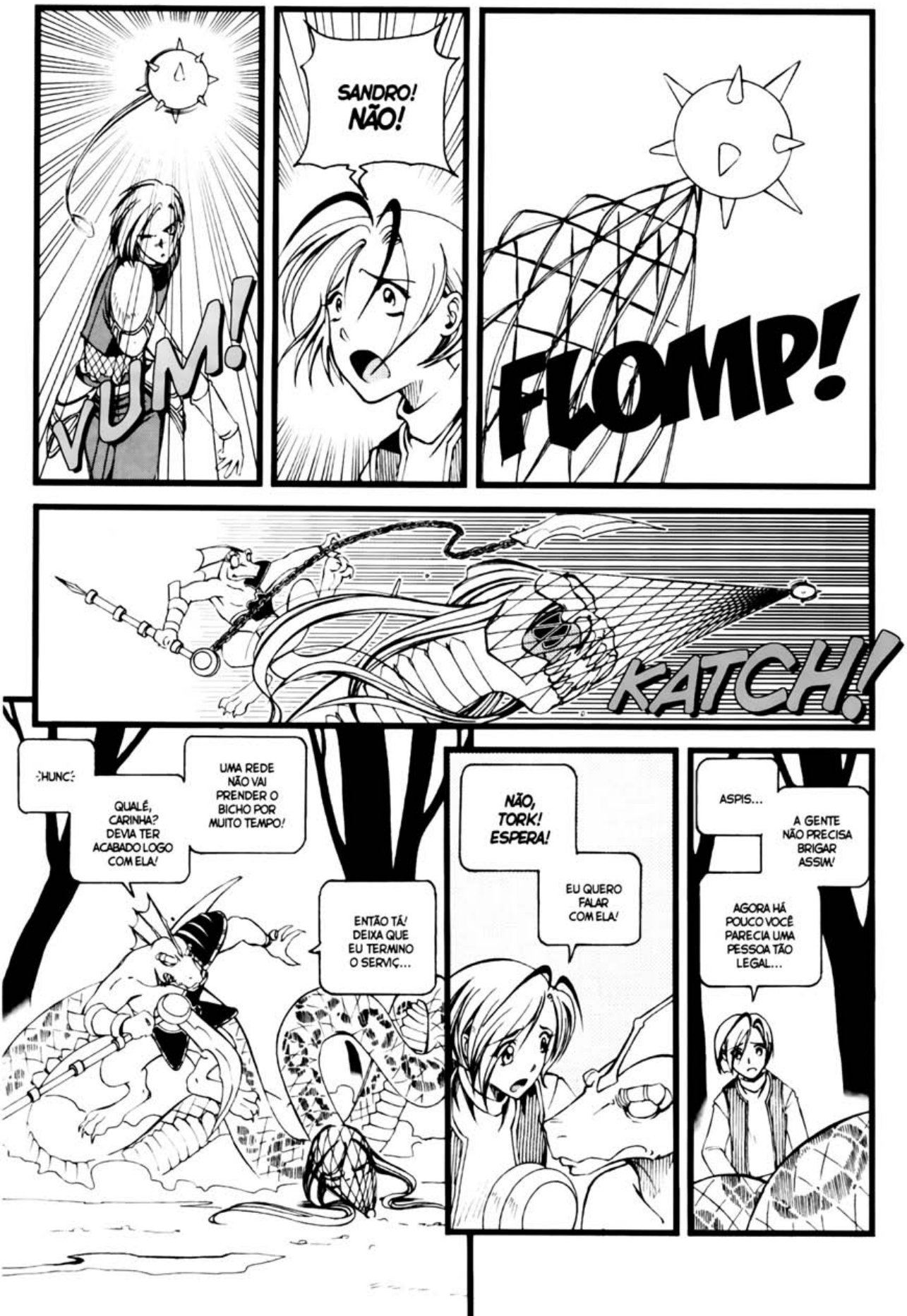
HEH!
OS RUBIS DA VIRTUDE!
TODOS OS VINTE DE UMA VEZ!
OS RUBIS DA...? DA...?
AQUELES QUE...? QUE...?
FORJADOS PELOS DEUSES DO PANTEÃO! ROUBADOS POR SSZZAAS!
ESCONDI-DOS PELOS SSZZAAZITAS! PERDIDOS HÁ SÉCULOS!
SÃO ELES! NÃO TENHO DÚVIDA!
COCA!
COCA!
COCA!
ENTENDO! ISSO FAZ MUITO SENTIDO!
COMO EU DISSE ANTES, AS NAGAS SÃO CRIATURAS GUARDIÃS DE SSZZAAS!
UMA VEZ QUE A ORDEM DE SSZZAAS FOI CAÇADA E EXTINTA...
...O DEUS SERPENTE CONFIOU A GUARDA DAS GEMAS À NAGA QUE ENCONTRAMOS!
ENTÃO POR ISSO OS CLÉRIGOS DE THYATIS MANDARAM A GENTE AO TEMPLO!
ENTENDI! ENTREGAMOS OS RUBIS, E ELES RESSUSCITAM O PALADA!
CERTO, VLAD?
HÃ...
VLAD?


VEJO A LUZ DA INSPIRAÇÃO EM SEU ROSTO, VLAD!
O QUE TEM EM MENTE?
NÃO ESTOU CERTO, LUIGI! É UMA INTUIÇÃO!
ALGO QUE DEVO TENTAR!
SUMAM DAQUI! PRECISO TRABALHAR!
ESTAREI MUITO OCUPADO DURANTE OS PRÓXIMOS DIAS! NÃO ME INCOMODEM!
HEH! A SIMPATIA E AMABILIDADE DOS NECROMANTES É LENDÁRIA!
POIS BEM! DEIXEMOS O BOM VLAD COM SEUS EXPERIMENTOS...
...E VAMOS COMEMORAR NOSSO ACHADO NA TAVERNA MAIS PRÓXIMA!
PERDÃO, LUIGI, MAS NÃO ESTOU DISPOSTA PARA FESTEJOS!
DE REPENTE, ME LEMBREI DA NAGA! DE SUAS ÚLTIMAS PALAVRAS!
QUANDO ROUBAMOS SEU TESOURO, SEM DÚVIDA ELA FICOU FURIOSA...
...MAS, DE ALGUMA FORMA, TAMBÉM PARECIA ASSUSTADA!
ELA ERA A GUARDIÃ DAS GEMAS! E FALHOU EM SUA TAREFA!
O QUE TERÁ ACONTECIDO COM ELA?
QUE DESTINO O CRUEL SSZZAAS RESERVA PARA AQUELES QUE FRACASSAM EM SERVI-LO?


Cativeiro!
essse foi o desstino que sszzaas me reservou!
o cassstigo por meu fracassso!
ass nagasss vivem muito maisss que osss simplesss humanosss, verdade...
...massss o tempo corre da messsma forma em nosssass mentesss!
FORAM DEZZZ ANOSSS DE AGONIA!
prisssioneira em meu disssfarce humano!
acorrentada durante anoss! DEZZZ ANOSSS!
E-ESPERA AÍ, DONA ASPIS... NAGA... SEI LÁ...
VOCÊ SÓ PODE ESTAR ME CONFUNDINDO COM OUTRA PESSOA!
NUNCA ESTIVE AQUI ANTES! NUNCA ROUBEI SEU TESOURO!
VERDADE, ASPIS! PODE ACREDITAR!
ESSE AÍ NÃO CONSEGUE NEM ROUBAR DOCE DE CRIANÇA!
É ISSO MESMO! OBRIGADO, ANNE...
EEEEE!!

toloss!
eu sssirvo ao deusss da mentira! o deusss do engodo!
perssssam que podem me enganar com tal facilidade?
nem tente mentir, ladino! eu me LEMBRO!
ssseu rosto! ssssua vozzz! cada detalhe!
mudaram apenasss ssssuasss roupasss e parceirosss!
MAS EU NÃO ESTOU MENTINDO! SOU UM PÉSSIMO MENTIROSO!
NUNCA ESTIVE AQUI! MUITO MENOS COM OUTRA ROUPA E OUTROS...
HÃ... SERIAM UM MAGO, UM BARDO E UMA ELFA-DO-MAR?
EXCELENTE!
agora ssse lembra! perfeito!
pode morrer ssssabendo de ssseu crime!
:HUNC:
EI, TIA!
VOCÊ DEVIA SE PREOCUPAR MENOS COM OS ANTIGOS PARCEIROS DELE...

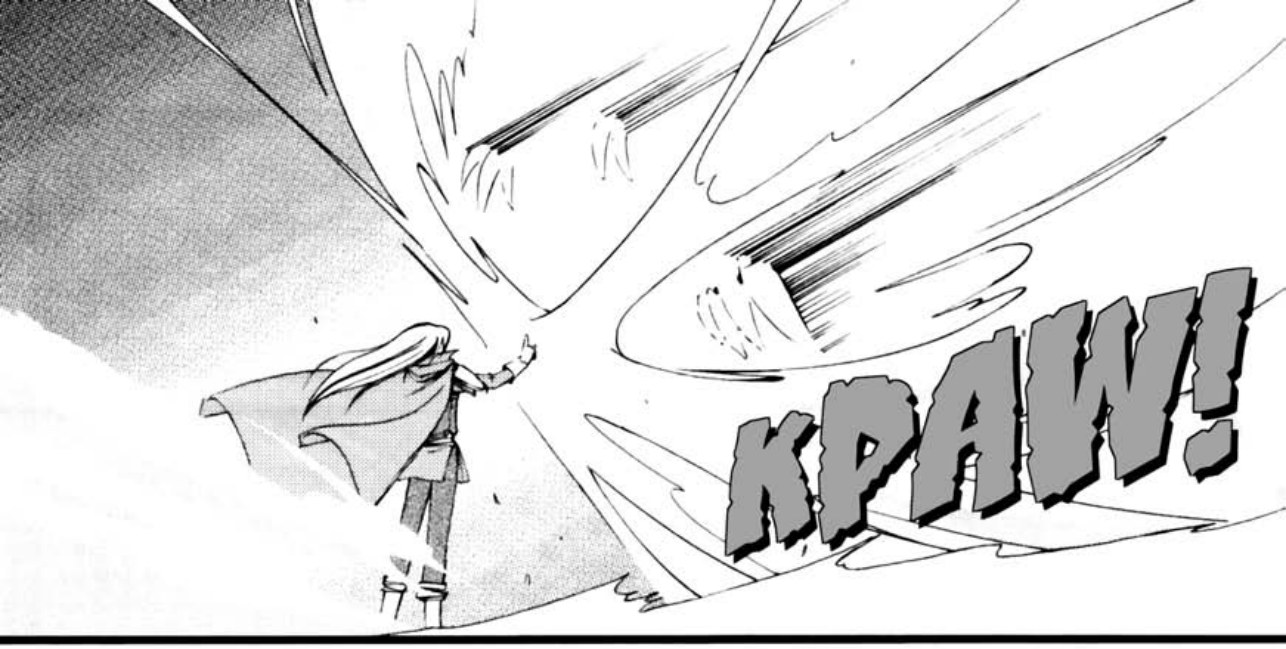
...E MAIS COM OS NOVOS!
VLIP!
CLANG!
WHAM!
WACK!
BKOM!
KTOM!
WHAM!
HAH! PRECISO LEMBRAR DE DIZER AO MAGO QUE ELE DEIXOU MEU MACHADO MAIS DIVERTIDO!
EI, GURI! NÃO PRETENDO FICAR AQUI O DIA TODO!
HORA DE USAR ESSA SUA ARMA EXPLODE-CABEÇAS!
PELO QUE SEI, AS NAGAS NÃO REGENERAM!
PAPAI...
ENTÃO VOCÊ ESTEVE AQUI!
S-SANDRO?
TÁ ESPERANDO O QUÊ, PALERMA?


VUM!
SANDRO! NÃO!
FLOMP!
KATCH!
:HUNC:
QUALÉ, CARINHA? DEVIA TER ACABADO LOGO COM ELA!
UMA REDE NÃO VAI PRENDER O BICHO POR MUITO TEMPO!
ENTÃO TÁ! DEIXA QUE EU TERMINO O SERVIÇ...
NÃO, TORK! ESPERA!
EU QUERO FALAR COM ELA!
ASPIS...
A GENTE NÃO PRECISA BRIGAR ASSIM!
AGORA HÁ POUCO VOCÊ PARECIA UMA PESSOA TÃO LEGAL...

menina tola! nunca fui realmente assssim!
fingir e enganar fazzz parte de minha naturezzza!
eu essstava apenasss tirando proveito de uma oportunidade!
NÃO! VOCÊ NÃO ESTAVA FINGINDO!
COMO PODE ODIAR TANTO OS DEZ ANOS DE PRISÃO...
...E NÃO SE ALEGRAR COM SUA LIBERTAÇÃO?
NÃO FICOU NEM UM POUCO FELIZ POR ESTAR LIVRE?
NEM UM POUCO AGRADECIDA?
TUDO BEM! ENTÃO O PAI DO SANDRO FEZ VOCÊ SE ENCRENCAR!
MAS NÓS VIEMOS E SOLTAMOS VOCÊ, PUXA VIDA!
SERÁ QUE ISSO NÃO COMPENSA AS COISAS?
E-EU...
...tenho um dever para com aquele que me criou do nada!
devo punir o maldito que roubou o tesouro!
me redimir perante o grande sszzaas!
AH, ESSA É BOA!
ENTÃO VOCÊ QUER MATAR UM CARA LEGAL QUE ACABOU DE POUPAR SUA VIDA...
...PARA SER LEAL A UM DEUS SACANA QUE LARGOU VOCÊ PRESA E ESQUECIDA?
VOCÊ É BURRA, TIA?
ora...
acho que tenho sssido, messsmo!

VOCÊ NÃO ESTÁ ENTENDENDO, PAPAI!
VOCÊ NÃO CONHECE A LISANDRA QUANDO FICA NERVOSA!
ELA TEM ALGUM TIPO DE PODER MÁGICO DE DRUIDA!
FAZ SURGIR UM MONTE DE GALHOS E RAÍZES MONSTRUOSAS!
QUASE DESTRUIU A ARENA IMPERIAL!
ELA TAMBÉM ESTÁ PERTURBADA! PASSOU POR UM MONTE DE PROBLEMAS!
SE AQUELE FANFARRÃO CONTINUAR PUXANDO BRIGA...
...NÃO VAI SOBRAR NADA DA ACADEMIA ARCANA!
COMO EU JÁ DISSE, FILHINHA, NÃO DEVEMOS INTERFERIR!
ESTAMOS LIDANDO COM FORÇAS QUE VOCÊ DESCONHECE!
APENAS CONFIE EM MIM E AGUARDE!
PUXA!
PUXA!
PUXA!
NÃO, TARSO!
TAMBÉM NÃO ACHO PRUDENTE QUE VOCÊ INTERFIRA!
ISSO, SIM, SERIA O FIM DA ACADEMIA ARCANA!

SEI QUE TENHO SIDO VIOLENTA!
SEI QUE TENHO LUTADO SEM NECESSIDADE!
MAS HOJE NÃO PRECISAVA SER ASSIM!
EU NÃO QUERIA LUTAR!
VOCÊ ME FORÇOU!
ENTÃO MORRA!
vup! vup!
vip!
TZAK!


KPAW!

ISSO É O MELHOR QUE VOCÊ PODE FAZER?

EU ESPERAVA MUITO MAIS DE ALGUÉM QUE RECEBEU UMA MISSÃO TÃÃÃO IMPORTANTE!
SABE COMO É, SALVAR O PALADINO E TUDO O MAIS!
EM GERAL OS DEUSES SÓ CONCEDEM GRANDE PODER PARA GRANDES HERÓIS!
PELO JEITO, ELES NÃO CONFIAM MUITO EM SUA CAPACIDADE!

ORA, MAS QUE DISTRAÇÃO A MINHA! ACABO DE LEMBRAR!
VOCÊ FOI ABANDONADA POR SUA DEUSA, NÃO É ISSO MESMO?
ALLIHANNA DESISTIU DE VOCÊ!

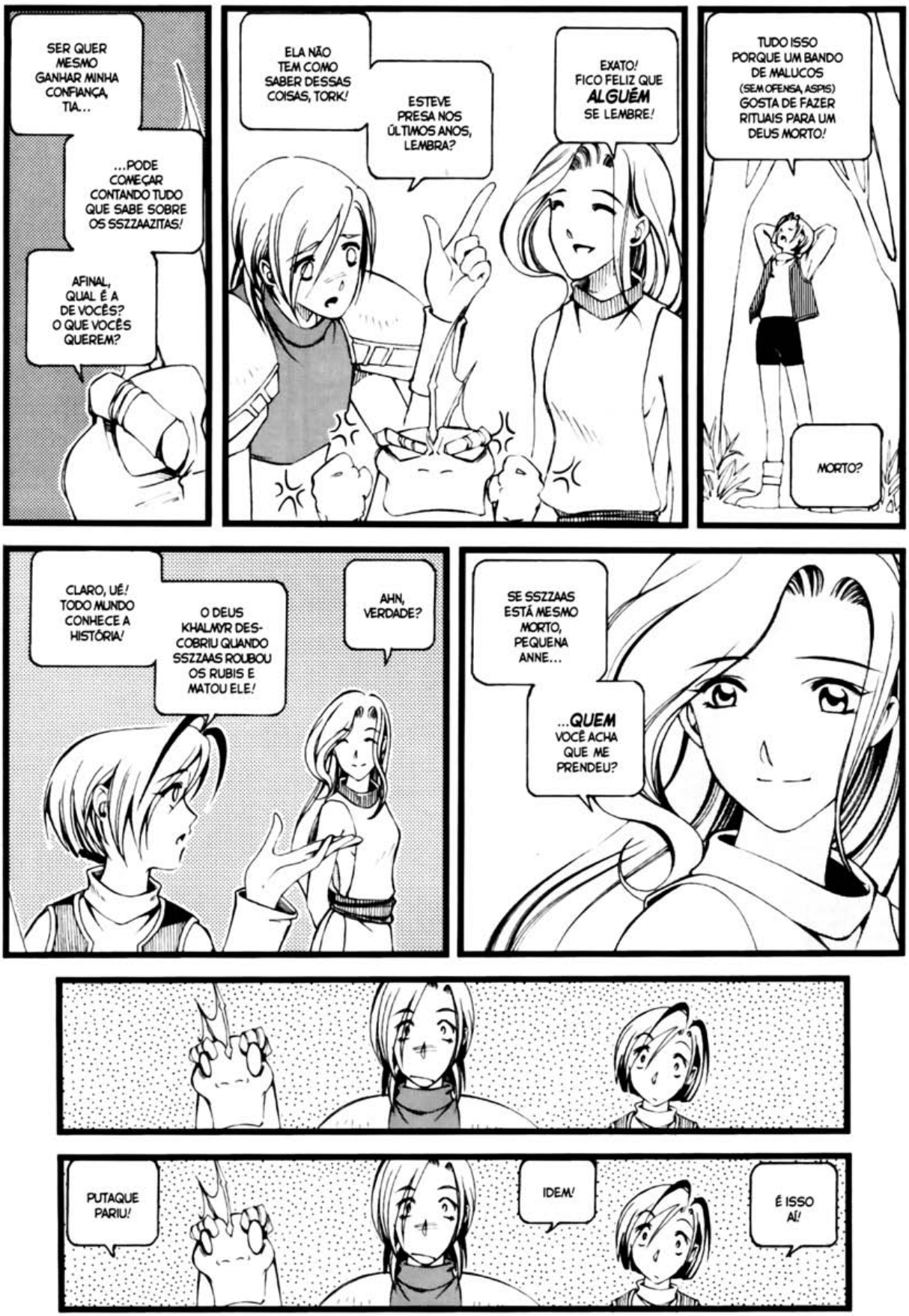
ENTÃO, ESSE SEU PODER NÃO PODE SER MAGIA DOS DEUSES!
DEVE SER MAGIA DE DEMÔNIOS!
QUE ENGRAÇADO! COMO PODE UMA BRUXA AMAR UM PALADINO?

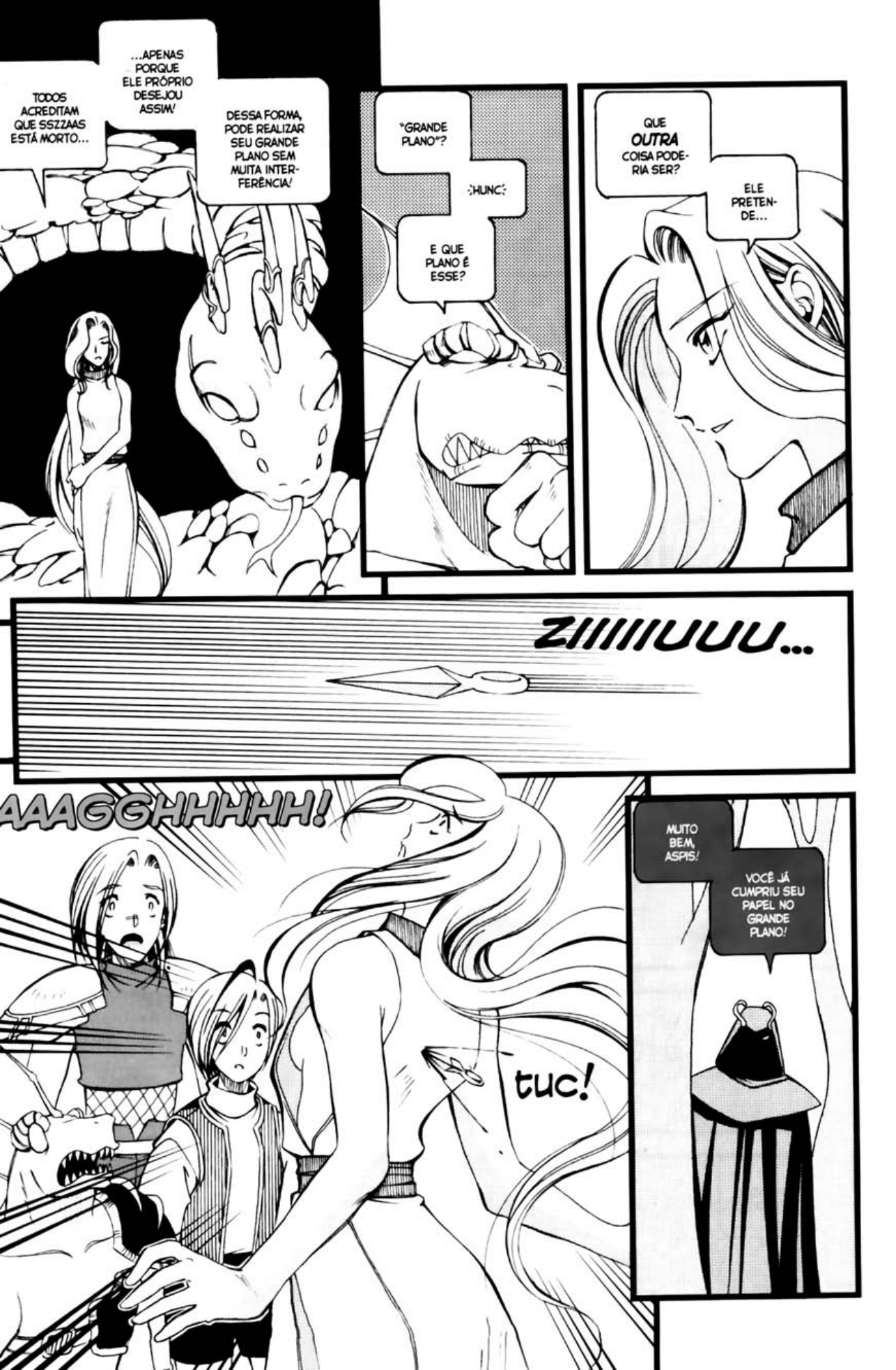
CALA A BOCA!
SUPERPARK

FLOOM!
KKKKRRRLLAAKKKLL...
WWNNSHHH
PFF...
CALA A...
PFF...
PFF...
PFF...
PFF...
BOCA...
PFF...
PFF...
!

pting!
FIU!
LISANDRA! LISANDRA!
PETRA! ESPERE!
O QUE FEZ COM ELA?
QUEM VOCÊ PENSA QUE É?
O QUE FIZ, PETRINHA, FOI APENAS LANÇAR UMA INOFENSIVA MAGIA DE SONO!
GARANTO QUE NÃO VAI CAUSAR A ELA NENHUM MAL!
AGORA, SOBRE QUEM EU "PENSO" QUE SOU...
ZZZZNNNFF...
...ACREDITO, DO FUNDO DO CORAÇÃO, QUE MEU NOME É TALUDE!
O MESTRE MÁXIMO DA MÁGIA!
GOSTO DESSE TÍTULO! REALMENTE GOSTO!

ENTÃO, ASPIS?
O QUE PENSA EM FAZER DAQUI PRA FRENTE?
NÃO SEI!
PARTE DO QUE EU DISSE NO COMEÇO ERA VERDADE!
SEM MESTRE... SEM MINHA MISSÃO... NÃO ESTOU CERTA SOBRE O QUE FAZER!
NAGAS NÃO FORAM FEITAS PARA SER LIVRES!
É TUDO NOVO PARA MIM! SEM AS CORRENTES E A SERVIDÃO!
LIBERDADE! ENTÃO É ESTE O SABOR!
UM POUCO ASSUSTADOR! MAS TAMBÉM REFRESCANTE!
QUAL O PROBLEMA, TORK?
VOCÊ NÃO DIZ NADA DESDE QUE FIZEMOS AS PAZES COM ASPIS!
:HUNC:
"FIZEMOS", VOCÊ DISSE?
NÃO CONFIO EM UM SSZZAA-ZITA ASSIM TÃO FÁCIL, MINAZINHA!
VOCÊ TAMBÉM NÃO CONFIARIA, SE FOSSE MESMO ESPERTA!
TUDO BEM! NÃO POSSO MESMO PEDIR QUE ACREDITE EM MIM!
DURANTE TODA A VIDA FUI SERVA DO DEUS DA TRAIÇÃO!
MESMO ESTA FORMA QUE USO É FALSA! APENAS UMA MÁSCARA!
GOSTAVA MAIS DELA COM CARA DE COBRA!
PELO MENOS NÃO TINHA PEITOS!

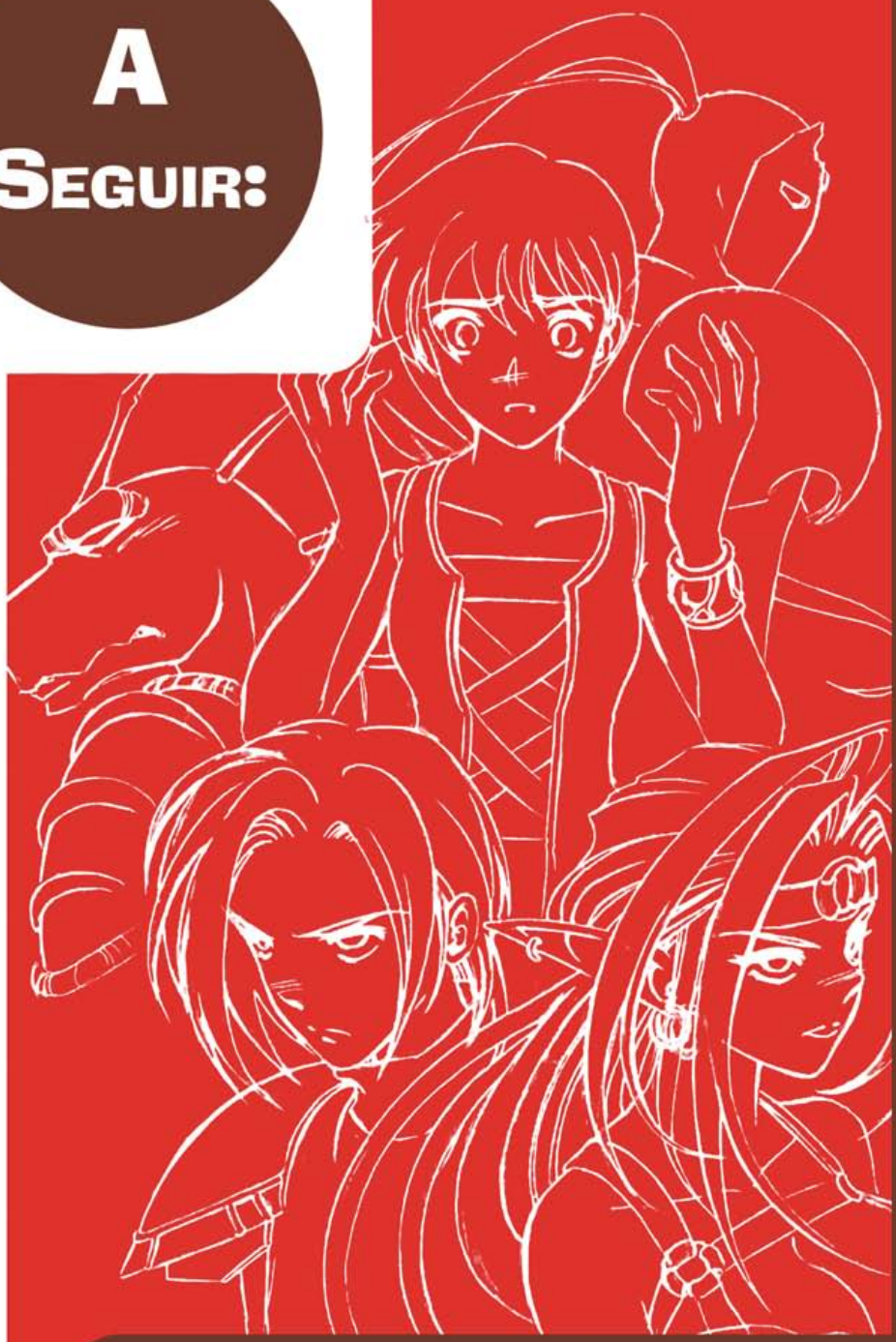

SER QUER MESMO GANHAR MINHA CONFIANÇA, TIA...
...PODE COMEÇAR CONTANDO TUDO QUE SABE SOBRE OS SSZZAAZITAS!
AFINAL, QUAL É A DE VOCÊS? O QUE VOCÊS QUEREM?
ELA NÃO TEM COMO SABER DESSAS COISAS, TORK!
ESTEVE PRESA NOS ÚLTIMOS ANOS, LEMBRA?
EXATO! FICO FELIZ QUE ALGUÉM SE LEMBRE!
TUDO ISSO PORQUE UM BANDO DE MALUCOS (SEM OFENSA, ASPIS) GOSTA DE FAZER RITUAIS PARA UM DEUS MORTO!
MORTO?
CLARO, UÉ! TODO MUNDO CONHECE A HISTÓRIA!
O DEUS KHALMYR DESCOBRIU QUANDO SSZZAAS ROUBOU OS RUBIS E MATOU ELE!
AHN, VERDADE?
SE SSZZAAS ESTÁ MESMO MORTO, PEQUENA ANNE...
...QUEM VOCÊ ACHA QUE ME PRENDEU?
PUTAQUE PARIU!
IDEM!
É ISSO AÍ!


TODOS ACREDITAM QUE SSZZAAS ESTÁ MORTO...
...APENAS PORQUE ELE PRÓPRIO DESEJOU ASSIM!
DESSA FORMA, PODE REALIZAR SEU GRANDE PLANO SEM MUITA INTERFERÊNCIA!
"GRANDE PLANO"?
:HUNC:
E QUE PLANO É ESSE?
QUE OUTRA COISA PODERIA SER?
ELE PRETENDE...
ZIIIIIUUU...
AAAGGHHHHH!
tuc!
MUITO BEM, ASPIS!
VOCÊ JÁ CUMPRIU SEU PAPEL NO GRANDE PLANO!

AGORA RECEBA, COMO PRÊMIO, A LIBERDADE QUE TANTO DESEJOU!
É O SSZZAAZITA CARECA!
O TAL QUE TRETOU COMIGO EM GALRASIA!
ENTÃO RECOBROU SUA VISÃO, TROGLODITA? CURIOSO!
PENA QUE NUNCA VERÁ SUA DRUIDA OUTRA VEZ!
PELO MENOS, NÃO COMO A CONHECIA!
ZIUF!
LISANDRA?
ELE FALOU DE LISANDRA, NÃO É?
VEM CÁ, BUNDA-MOLE!
O QUE VOCÊ QUIS DIZER?
SE MACHUCOU MINHA FILHOTA, ENCHO SUA FUÇA DE PORRAD...
ASPIS!
O QUE É ISSO, ASPIS? SÓ PODE SER BRINCADEIRA!
VOCÊ É UMA SERPENTE! NÃO PODE MORRER EN-VENENADA!
:KFF:
MENINA... TOLA...
:KFF:
:KFF:
VOCÊ VAI APRENDER... COM O TEMPO...
:KFF:
QUE NEM TUDO NESTE MUNDO... SEGUE AS LEIS NATURAIS...
ESPECIALMENTE A MAGIA DE NEKAPETH... SUMO-SACERDOTE DE SSZZAAS...

ESTÁ TUDO BEM...
:KFF:
EM UMA COISA... ELE TINHA RAZÃO...
:KFF:
AGORA TEREI... LIBERDADE...
:KFF:
:KFF:
E TENHO... OUTRA COISA...
ALGO QUE... NENHUM SERVO DE SSZZAAS... JAMAIS TERÁ...
:KFF:
:KFF:
TENHO UMA AMIZADE... VERDADEIRA...
S-SIM...
VOCÊ TEM, SIM!
VOCÊ TEM DUAS, ASPIS!
HÃ...
TRÊS...
:KFF:
OBRIGADA...
A... TODOS...

A Seguir:



Amar ou Matar?

MENSAGENS SAGRADAS

HOLY AVENGER · Caixa Postal 19113 · CEP 04505-970 · SP/SP · e-mail dragaobrasil@uol.com.br

Que a Mãe Natureza toque com sua mão gentil todos vocês, leitores de HOLY AVENGER. Sou Odara, xamã dos centauros da floresta e sua humilde serva, pronta para responder às suas dúvidas — uma missão que aceitei com alegria, por gratidão a Sandro e Niele, que salvaram minha vida. Vamos a elas, então.

Furada

Só uma pergunta: se o Paladino morreu recentemente, como é que alguns Rubis da Virtude podem estar espalhados pelos lugares mais remotos de Arton e ainda por cima há tanto tempo? Por favor, não me obriguem a lembrar que Niele já chegou a Malpetrim há algum tempo, e que Naxus já guardava seu Rubi há algum tempo. QUE FURADA, HEIM?!

L, e-mail

Entenda, "L", nem tudo que é contado em HOLY AVENGER combina exatamente com o material de RPG já apresentado para **Tormenta**. Um desses fatos diz respeito à data exata do desaparecimento do Paladino.

Como vimos na edição anterior, com a derrota do Paladino nas mãos de Arsenal, os Rubis se espalharam pelo mundo e caíram em suas atuais localizações. Isso não ocorreu "há tanto tempo" (note que nenhum ponto da história diz exatamente quando Niele e Naxus obtiveram seus Rubis), mas sim há poucos anos. E não em 1400, como diz a cronologia de Arton.

Note também que os livros de **Tormenta** citam Lisandra, Sandro, Niele e Tork como membros de um grupo chamado "Holy Avengers". Esse é um fato que nunca ocorreu na história em quadrinhos. Bem, pelo menos ainda não...

E existe ainda a própria aventura de RPG "Holy Avenger", publicada na revista DRAGÃO BRASIL, em que Mestre Arsenal tentava realizar um ritual para trazer de volta o deus Sszzaas. Na versão em HQ, apesar da atual aliança entre Arsenal e Nekapeth, isso nunca aconteceu.

Essas diferenças devem voltar a aparecer no futuro, porque às vezes são necessárias. HOLY AVENGER é uma história, com o objetivo de entreter. Mas **Tormenta** é um cenário de RPG, com o objetivo de oferecer idéias e possibilidades para Mestres e jogadores. Em RPG, ter personagens espalhados pelo mundo — de forma que possam surgir a qualquer momento diante dos aventureiros — é muito mais útil do que se eles estivessem presos a rotas e datas.

Cigana

Salve ó Odara clériga! Que o sol te ilumine todos os dias e que longa seja tua linha da vida!

Heat & Endymion, Sobradinho/DF

Sei que é difícil falar contigo, pois muito trabalho tens. Mas sei também que nobre é o teu trabalho e por isso aqui te escrevo. Lamento pela jovem Lisandra, em que caminho triste foi ela se perder. E rezo para que a jovem, er... bela elfa Niele possa recuperar-se, pois lamentável seria tua perda. Deuses, como têm problemas esses gadjos!

Agradeço tua atenção a esta humilde cigana errante. Se algum dia nos encontrarmos, eu e meu povo dançaremos e festejaremos a ti e a Allihanna, pois mesmo sendo poucos, a ti respeitamos, e a Allihanna oramos!

Zabelle, a Cigana, e-mail

Viviane Fujita, Londrina/PR

E que a deusa continue trazendo felicidade a esse seu coração tão alegre, querida Zabelle. Nunca ouvi falar nesse seu povo, os ciganos — mas fico feliz em saber que já conhecem o caminho até Allihanna. Venham nos visitar quando quiserem. Estou ansiosa para participar de seus festejos. (Mas vou logo avisando, não sei dançar muito bem...)

Também agradeço pela solidariedade que você demonstra para com Lisandra e Niele. Estamos todos torcendo para que nossa querida druida reencontre a Mãe Natureza. Quanto a Niele... bem... não sei o que esperar. Vejo sinais de que ela pode realmente voltar à vida — mas tenho medo de acreditar nisso e ficar decepcionada.

Novo Roteirista

Bem, agora que sou o novo roteirista da revista (visto que acertei todas as perguntas da edição #25), estou enviando um roteiro especial:

Tudo começa quando Sandro recebe um convite. Um primo de enésimo grau de Tamu-ra — um tal Son Goku —, vai dar uma festa! Será na próxima lua cheia, e toda a família estará lá. Mas é uma família estranha... eles são meio burros-burros-burros e têm o estranho "hábito" de virar macacos gigantes quando vêem a lua cheia...

Bem, minha cara Odara, espero que tenha gostado do início de minha história. Se for aprovado, mandarei o resto. Ah, e eu gostaria de contar com a colaboração da genial Erica Awano para ilustrar minha humilde criação.

Fred, o Cavaleiro de Armadura Brilhante, e-mail

Hmmm... bem, amigo Fred... sua história é muito... hã... interessante. Mas peço milhões de desculpas, pois não poderemos usá-la. Acredito que ela tenha grandes semelhanças com uma outra história em quadrinhos que também envolve a busca de esferas...

Rubis

Saudações Odara, xamã de Allihanna. Escrevo porque tenho algumas dúvidas sobre os Rubis da Virtude e o Paladino. Espero que suas respostas não comprometam o futuro de HOLY AVENGER. Aqui vão elas:

1) Se cada um dos vinte Rubis tem o poder de um dos vinte deuses do Panteão, e todos os vinte rubis estão incrustados na armadura do Paladino, então é como se ele fosse um novo deus? Uma união de todos eles?

2) Se o Paladino, após entrar em uma área da Tormenta, fez com que ela voltasse ao normal, mas nunca mais foi visto, quer dizer que só os deuses podem acabar com a Tormenta? Isso significaria a extinção dos deuses?

3) Você disse a Sandro que as histórias a respeito dos Rubis da Virtude eram apenas boatos de joalheiros para valorizar as gemas. Isso quer dizer que você não acredita no poder dos Rubis?

Se algum dia precisar de ajuda, fale ao vento. Ele me dirá e irei quando puder.

Thillian, Mago Elementalista do Ar, e-mail

Fico muito agradecida por sua gentil oferta de ajuda, bom Thillian. Tentarei retribuir com as respostas que procura:

1) Não tenho certeza se os Rubis poderiam gerar uma nova divindade. Mas algo em meu íntimo me diz, mago, que você está muito perto da resposta...

2) O sacrifício do Paladino para anular uma área de Tormenta era apenas um boato, como tivemos chance de comprovar em HA #26. Na verdade, antes de ser encontrado por Lisandra, ele havia sido morto por Arsenal.

3) Na época, eu disse a Sandro aquilo em que acreditava a maioria das pessoas de Arton — incluindo eu mesma. Se todos em Arton soubessem que os Rubis da Virtude foram REALMENTE feitos pelos deuses, eles seriam muito mais cobiçados, perseguidos por cada aventureiro deste mundo. E provavelmente Lisandra, Sandro e os outros não conseguiriam apanhá-los, como estão fazendo. No entanto, como quase todos acreditam ser apenas uma história para crianças, os Rubis são considerados jóias comuns.

Tassiana Magalhães "TM", Ribeirão Preto/SP

VICTORY
02

Ela tem metade de um poder infinito. E quanto é isso? É suficiente!

Uma caverna gigante. Um grupo de heróis — um cavaleiro em armadura azul, uma maga mascarada, um ladrão elfo e um brutal anão guerreiro — lutam contra um dragão de quatro cabeças que mantém cativa uma princesa élfica. Súbito, o ladrão e o dragão começam uma estranha discussão sobre ataques pelas costas...

...e então descobrimos que os heróis são apenas personagens de um jogo de RPG. Os jogadores, um grupo de cinco crianças (um para cada herói, mais um Mestre de Jogo), rolam uma campanha de fantasia medieval. Expulsos de um shopping por fazer bagunça, eles procuram outro lugar para jogar.

Enquanto isso, em uma praia, um casal de namorados é morto por Carolei, comandante de uma horda demoniaca que emerge do oceano.

Os jovens jogadores encontram abrigo para seu jogo na casa do "Druida", um RPGista veterano. Durante o jogo, o Mestre Flavius procura por um livro de regras na vasta coleção do Druida, e um livro de aspecto muito antigo chama sua atenção.

O demônio Carolei chega, assassina o Druida e ameaça os garotos. Mas é tarde. Flavius pronuncia o nome de K'Athanoa, um deus-monstro ancestral, ativando um feitiço que conjura Vitória — uma lindissima semi-deusa. Exterminando o exército demoniaco inteiro sem grande esforço e curando seus poucos ferimentos, ela imagina quem teria perturbado seu longo sono...

Carolei escapa. Ele conhece o ponto fraco de Vitória, e pretende atacar mais tarde. E, no fundo do oceano, o deus-monstro K'Athanoa abre um olho — um olho

As capas originais da primeira mini-série. Ao lado, capa alternativa de Edu Francisco com cores de André Vazzios

Primeiro estudo de Eduardo Francisco para Vitória

dez vezes maior que uma baleia...

Assim começa a mini-série VICTORY, que, depois de HOLY AVENGER, é a segunda HQ mais importante sobre o mundo de Arton. Mesmo que NÃO aconteça em Arton, e sim na Terra atual.

Poder não é tudo

VICTORY é uma história sobre os limites do poder ilimitado. Ah, existem limites, sim...

Vitória é uma meio-elfa semideusa nascida em Arton, o mundo de HOLY AVENGER. Filha de uma donzela élfica e do lendário herói conhecido como o Paladino, ela teria sido gerada para combater uma ameaça cósmica — a Tormenta, um tipo de tempestade demoniaca que despeja morte, demônios e loucura sobre o mundo, devorando Arton aos poucos.

Após uma longa campanha, Vitória venceu a Tormenta (COMO isso aconteceu exatamente, se é que aconteceu mesmo, será revelado em outra ocasião...). Com sua missão completa, ela teria sido colocada em repouso nos planos astrais, até que o mundo precisasse de seu poder novamente. Mas, de alguma forma, ela e alguns deuses menores de Arton (o gigantesco K'Athanoa é apenas um deles) vieram para a Terra.

Vitória tem metade de um poder infinito. Ela é quase invencível. Mas é também uma garota solitária, distante de seu querido mundo e seu amado pai. Ela acha a Terra um lugar terrível, árido, sem a magia e seres encantados que tornavam Arton tão bela. Neste estranho mundo, grandes insetos metálicos conservam suas vítimas ainda vivas em estômagos transparentes (as coisas que chamamos "carros"). Os jovens RPGistas estão ajudando

Página-teste de Eduardo Mendes, com uma versão anterior (e bem diferente!) de Vitória

Vitória com sua adaptação à Terra, mas os inimigos da semideusa conhecem sua atual fragilidade e insegurança. Seu único ponto fraco...

Vitória pode destruir a Terra inteira de mãos vazias, curar qualquer dano em alguns minutos, e alcançar qualquer ponto da galáxia em poucos dias. No entanto, nada disso pode ajudá-la a encontrar aqueles que ama ou fazê-la sentir-se melhor, porque grandes poderes cósmicos NÃO resolvem todos os problemas.

O que ela faz?

Os poderes exatos de Vitória foram explicados em uma matéria na revista DRAGÃO BRASIL #72, trazendo regras de RPG para poderes infinitos. Tais regras foram inventadas especialmente para ela: em jogos de RPG, as habilidades e atributos são medidos em números — mas Vitória tem atributos que simplesmente não podem ser medidos.

Vitória tem força infinita. Isso quer dizer que ela pode realizar QUALQUER façanha física (empurrar um planeta seria simples...) e provocar QUALQUER quantidade de dano com ataques corporais. No entanto, quando luta na Terra, ela deve dosar sua força para que seus golpes não provoquem ondas de choque e acabem destruindo o mundo.

Vitória também possui habilidade infinita. Ela NUNCA comete erros de coordenação motora, NUNCA erra um ataque, pode fazer centenas de ataques por segundo, e também voar a velocidades altíssimas.

A resistência e proteção corporal de Vitória não são infinitas, mas mesmo assim conseguem ser impressionantes. Ela pode bloquear e refletir a maioria dos ataques à distância feitos contra ela. Consegue tolerar uma quantidade de dano que afundaria um porta-aviões — e qualquer dano recebido pode ser regenerado em poucos minutos.

Vitória tem grande poder mágico, sendo capaz de realizar grande número de magias diversas — tais como ilusões para disfarçar seu aspecto, ou seu ataque final, a Morte Estelar. No entanto, ela não pode realizar certas magias de cura, ressurreição e purificação: essas magias são permitidas apenas para servos dos deuses, e Vitória perdeu todo o contato com as divindades de Arton.

Brenda, a espada de Vitória é um artefato-avatar, uma combinação de arma mágica e criatura viva. Como arma, ela pode disparar rajadas de energia muito mais poderosas que um sopro de dragão. Como criatura, ela adota a forma de uma gata branca aparentemente inofensiva, mas forte e perigosa como um tigre dentes-de-sabre. Se necessário, Brenda pode ainda mudar para uma forma gigantesca e monstruosa. (Isso ainda não foi mostrado nas HQs.)

O que ela sente?

Ok, muita força, muita velocidade, muita resistência... mas se apenas isso fosse o bastante para fazer um bom personagem, Thor e o Surfista Prateado seriam muito mais populares que o Batman e Wolverine, certo?

Vitória não é como os deuses de serenidade e sabedoria de quem estamos acostumados a ouvir falar. Ela é uma semideusa de glória, paixão e fúria, como as antigas divindades nórdicas, celtas e greco-romanas. Seu coração não está acima dos desejos e necessidades dos corações humanos — muito pelo contrário. Ela "sente"

Pin-up de Erica Awano com cores de Calil

Vitória no traço de Ulisses Perez

tudo com muito mais intensidade. Sua alegria é tão poderosa que pode fazer o sol brilhar ou brotar flores à sua volta. E sua mágoa é tão profunda que traz lágrimas a alguém apenas por vê-la triste.

Quando Vitória descobriu estar distante de Arton talvez para sempre, sua dor era tamanha que ela quase foi derrotada por Carolei. E na mesma ocasião, a necessidade de preservar seus novos e preciosos amigos trouxe nova força para que ela lutasse. Mais tarde, em VICTORY II — com roteiro de Petra Leão —, as fraquezas emocionais de Vitória seriam novamente exploradas por seu inimigo Elrophin.

Vitória é uma semideusa guerreira. Ela brilha em combate, floresce no campo de batalha, resplandece na guerra. Ela sabe que foi criada com esse propósito — proteger o mundo que ama e destruir quem os ameaça —, e tem grande orgulho disso. Por isso, mesmo a mais sangrenta das batalhas traz um sorriso a seus lábios. Exceto, claro, quando vidas inocentes são ameaçadas; neste caso ela vai encerrar a luta o mais rápido possível.

Não chega a ser surpresa que Vitória se mostre superconfiante e, às vezes, muito arrogante. Ela acredita ser um presente dos deuses para o mundo (o que, em Arton, era verdade!), e que testemunhar seus feitos é um privilégio sem igual. Para Vitória, modéstia é um atributo necessário apenas para seres imperfeitos — e seria um crime contra os deuses tentar, de qualquer forma, esconder sua graça e beleza.

Problemas do infinito

Que tipo de coisa pode ameaçar uma super-heroína indestrutível? Quase nada. Então, onde está a graça em ler — ou escrever — histórias sobre alguém que sempre vence?

Apenas os mais antigos leitores de HQs vão se lembrar, mas houve uma época em que o Super-Homem da DC Comics era muito mais poderoso que hoje em dia. Ele podia voar pelo espaço até outros mundos, mergulhar dentro de sóis, empurrar planetas com as próprias mãos e suas roupas nunca se rasgavam! Suas únicas fraquezas verdadeiras eram a kryptonita e raios de sol vermelho (ele é superpoderoso na Terra porque temos um sol amarelo).

O antigo Super-Homem era praticamente um deus! Não podia ser vencido. E isso estava se tornando um problema para os roteiristas, que não podia imaginar desafios para o Homem de Aço. Na década de oitenta, durante o evento conhecido como a Crise nas Infinitas Terras, os maiores heróis do universo DC foram reformulados. E o Super-Homem, nas mãos do artista John Byrne, teve seus poderes reduzidos — e continua assim até hoje.

Aquilo que tornou difícil trabalhar com o Super-Homem é também o que torna desafiador produzir VICTORY. Imaginar formas de vencer um poder invencível. A primeira mini-série deixa bem claro que ela não pode ser vencida por meios convencionais de combate — e também mostra que ela tem um coração humano, muito mais vulnerável que seu corpo.

Já em VICTORY II, o desafio da semideusa estava em salvar dois garotos rejeitados pela sociedade e seduzidos com promessas de poder e glória por Elrophin, o Deus da Vaidade. Forçada a entrar em um mundo imaginário onde seus poderes eram restritos, ela correu o risco de

Arte de Roger Cruz com cores de André Vazzios

ser realmente derrotada.

VICTORY é diferente de histórias com super-seres que ficam mais poderosos a cada luta, encontram adversários mais poderosos, então ficam ainda mais poderosos para vencê-los, e assim por diante. Isso não pode acontecer com Vitória, porque seu poder SEMPRE será superior a qualquer outro poder que ela encontre. Não há nada superior a algo infinito.

Curiosidades

• Embora Vitória acredite ser filha do Paladino de Arton, os leitores mais atentos já perceberam que isso é meio estranho. Como semideusa, Vitória deveria ter a metade do poder de seu pai divino — no entanto, ela é MUITO mais poderosa que o Paladino parece ser. Isso só pode significar que ela é, na verdade, filha de uma das vinte divindades maiores do Panteão de Arton — alguém que se apresentou a ela fingindo ser o Paladino, para conquistar sua confiança. Mas qual dos deuses faria isso? A resposta virá outro dia...

• A primeira mini-série VICTORY não foi, a princípio, planejada para ter ligação com Arton. Em sua primeira versão, Vitória teria vindo de um passado esquecido da própria Terra, anterior à época dos dinossauros, quando um reino medieval mágico teria existido — e depois desaparecido sem deixar rastros.

• Os nomes de todos os garotos RPGistas são baseados em nomes de colegas e colaboradores da DRAGÃO BRASIL: Flávio "Flavius" Lúcio Rodrigues Ribeiro, José Dario Nunes, Fernando "Lalo" Ribeiro, Ricardo Takashi Abe, e Fabiana "Binha" Fronterotta. Todos eles já assinaram matérias na DB.

• O nome Brenda, a gata que se transforma na espada de Vitória, vem do idioma dos teutões, um antigo povo da Germânia (Alemanha) que habitava as margens do mar Báltico. Significa justamente "espada".

• O personagem Takashi, único descendente de japoneses no grupo, só começa a aparecer de olhos puxados em VICTORY II...

• O Druida, RPGista veterano que ajuda dos garotos e acaba sendo morto, também é baseado em uma pessoa real: Ricardo "Druida" Aguiar. Ele assinou a matéria "Culinária Troll" na DB #62. (Sossega, Druida! Vamos ressuscitar você um dia destes...)

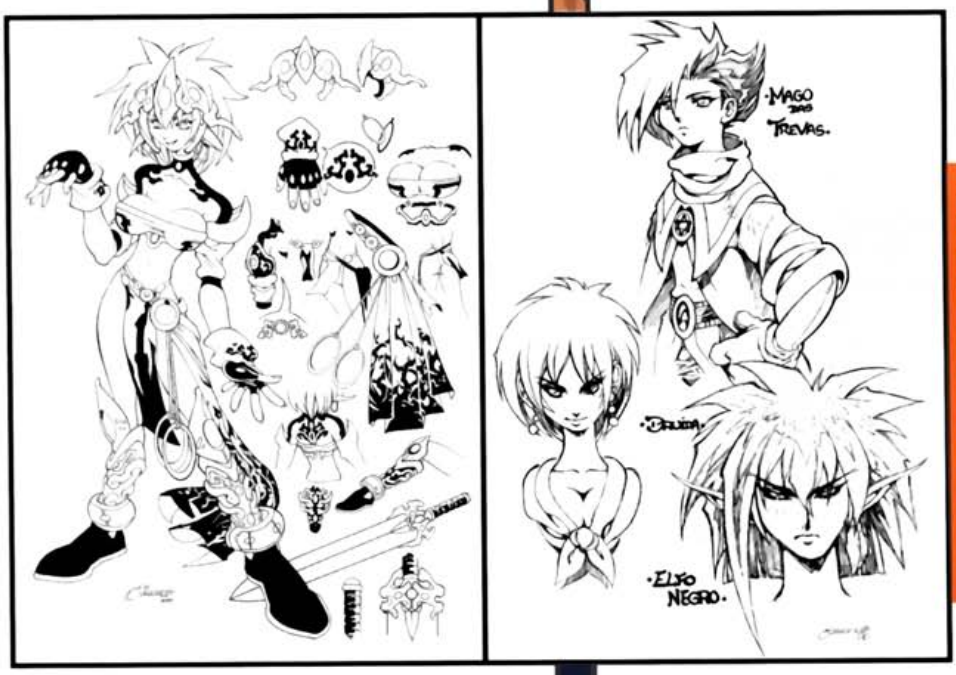
• Em VICTORY I, Parte I, o demônio Carolei atravessa o ventre de Vitória com a garra, deixando um buraco que será regenerado apenas depois da batalha. No entanto, na página seguinte, Vitória aparece em uma cena vista de costas SEM o ferimento que deveria ter...

• VICTORY I não oferece nenhuma indicação sobre qual o país em que se passa a aventura (Brasil, EUA, Japão ou qualquer outro). Essa ausência foi proposital, para evitar que a história fosse rotulada como "americanizada" ou "nacionalista". No entanto, VICTORY II menciona em certo momento "a Gibiteca": esta seria na verdade a Gibiteca Henfil, localizada no Centro Cultural Vergueiro, em São Paulo.

• Em VICTORY II, Parte 2, quando Vitória se livra de sua armadura e adota roupas civis, ela começa usando um top preto com alças. Nas páginas seguintes, as alças desaparecem...

• Os werewargs, monstros vistos em VICTORY II, são uma referência aos wargs — um tipo de lobo diabólico que aparece na literatura de J.R.R.Tolkien.

• Em VICTORY I, Vitória menciona rapidamente que às vezes brigava com uma "pequena" deusa chamada Toris. Esta ciumenta divindade menor teria sido a patrona original do Paladino, antes que este recebesse seus grandes poderes.



Estudos de Edu Francisco para a nova armadura de Vitória e para os personagens jogadores de Clara, Eddie e Roger, criados por Petra Leão e Fran Elles Paz em VIC II

VOCÈ PODE SER UM SUPER

U.F.O.TEAM contém tudo que você precisa para viver aventuras de super-heróis em jogos de RPG.
Um suplemento indispensável para o MANUAL 3D&T.

- 13 heróis e vilões prontos para uso como personagens jogadores ou NPCs.
- 8 novos Patronos para agentes secretos: NORAD, NASA, FBI, CIA, Império Metaliano e outros.
- 11 novas Vantagens Únicas: Bioarmadura, Meio-Metaliano, Meio-Nanomorfo, Protec e outras.
- Listas de armas brancas, armas de fogo, armaduras e outros equipamentos modernos e futuristas.
- Novas regras para super-poderes.

Procure nas bancas ou peça diretamente à Trama Editorial pelo fone (11) 3849-2266

TRAMA

HOLY avenger

28

TRAMA

ANO 4 • Nº 28 • R$ 7,80

www.holyavenger.com.br

cassaro

awano

riamonde

vazzios

Imprópria para menores de 12 anos

O Elenco

Lisandra

Profissão: druida com tendências homicidas

Signo: gêmeos

Cor favorita: verde

Sandro

Profissão: ladrão (não diplomado)

Signo: aquário (vazio)

Cor favorita: amarelo ouro

Tork

Profissão: guerreiro mercenário

Signo: escorpião

Cor favorita: amarelo cerveja

Niele

Profissão: maga elfa gostosa morta

Signo: leão

Cor favorita: rosa, amarelo, azul, lilás...

Petra

Profissão: cozinheira (perdão, deuses...)

Signo: câncer

Cor favorita: verdinho baixinho

Anne

Profissão: irmãzinha pentelha de pirata

Signo: áries

Cor favorita: vermelho

Vladislav

Profissão: mago necromante

Signo: libra

Cor favorita: preto escuro

Talude

Profissão: (Mestre Máximo da Magia)

Signo: touro

Cor favorita: pele

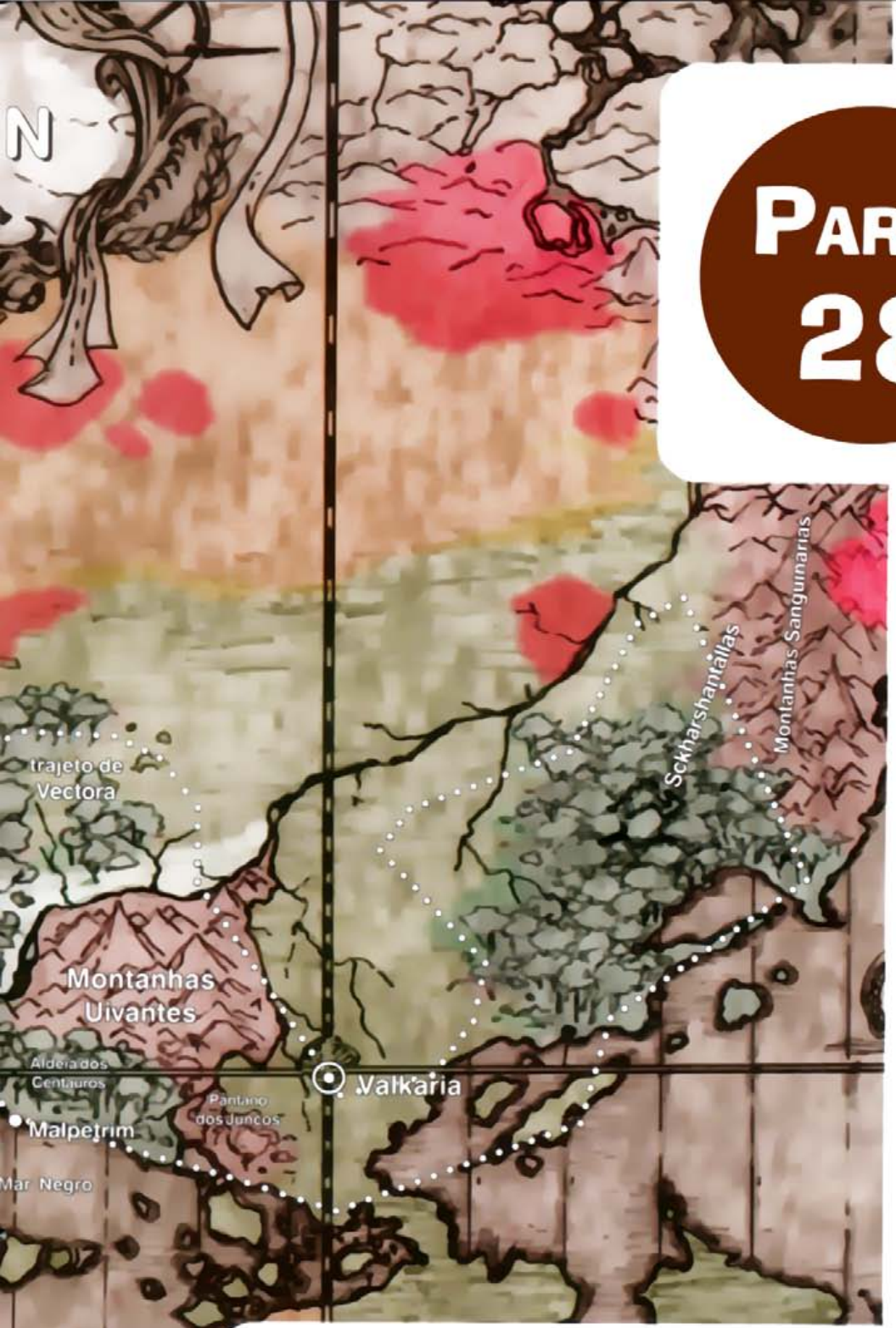
Até Agora...

No passado, descobrimos que o baú roubado por Leon Galtran continha os vinte (e um?) Rubis da Virtude. Vladislav decide usá-los para um experimento...

Aspis, a naga, confunde Sandro com seu pai Leon e ataca. Ela está prestes a ser morta por Tork quando Anne interfere. Ela convence Aspis de que não vale a pena vingar-se, uma vez que Sandro havia acabado de libertá-la de seu cativeiro.

Na Grande Academia Arcana, Lisandra cede às provocações de um jovem mago arrogante e invoca contra ele seu poder destrutivo. O jovem repele facilmente seus ataques, faz Lisandra dormir com magia do sono e revela ser na verdade o grande Talude, um dos maiores magos viventes de Arton.

Aspis decide aceitar a amizade dos heróis. Ela revela que o deus Sszzaas ainda vive, escondido, prestes a realizar seu grande plano. No entanto, antes que consiga contar mais, ela é assassinada por Nekapeth.



Parte 28

Amar ou Matar?

HOLY avenger

Criação
MARCELO CASSARO
ROGÉRIO SALADINO
J.M.TREVISAN

Roteiro
MARCELO CASSARO

Desenho e Arte-Final
ERICA AWANO

Cores
RICARDO RIAMONDE

Retículas
JAE H. WOO

Capa
ERICA AWANO,
ANDRÉ VAZZIOS & TIAGO

DIRETOR
Ruy Pereira

EDITOR
Marcelo Cassaro

PRODUTOR GRÁFICO
Roberto Avelino

CONTATO
Lourdes Maurício

SCANNER
Edilson Gedo • Wagner F. Nunes

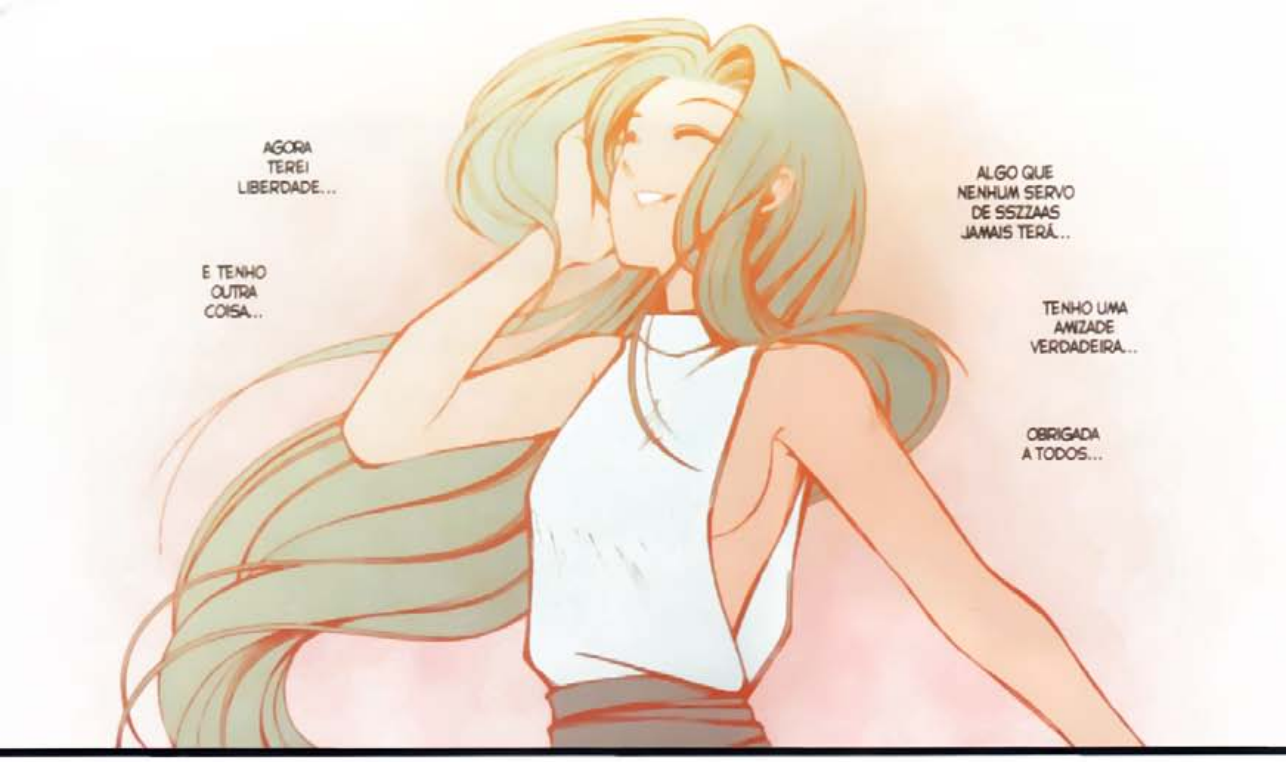
DIAGRAMAÇÃO
Dawis Roos • Márcia Braga

HOLY AVENGER é uma publicação
mensal da Trama Editorial Ltda.

Administração, redação, assinaturas e publicidade:
R. Comendador Miguel Calfat, 421, 04537-081,
SP/SP Telefax (011) 3849-2266 dragaobrasil@uol.com.br

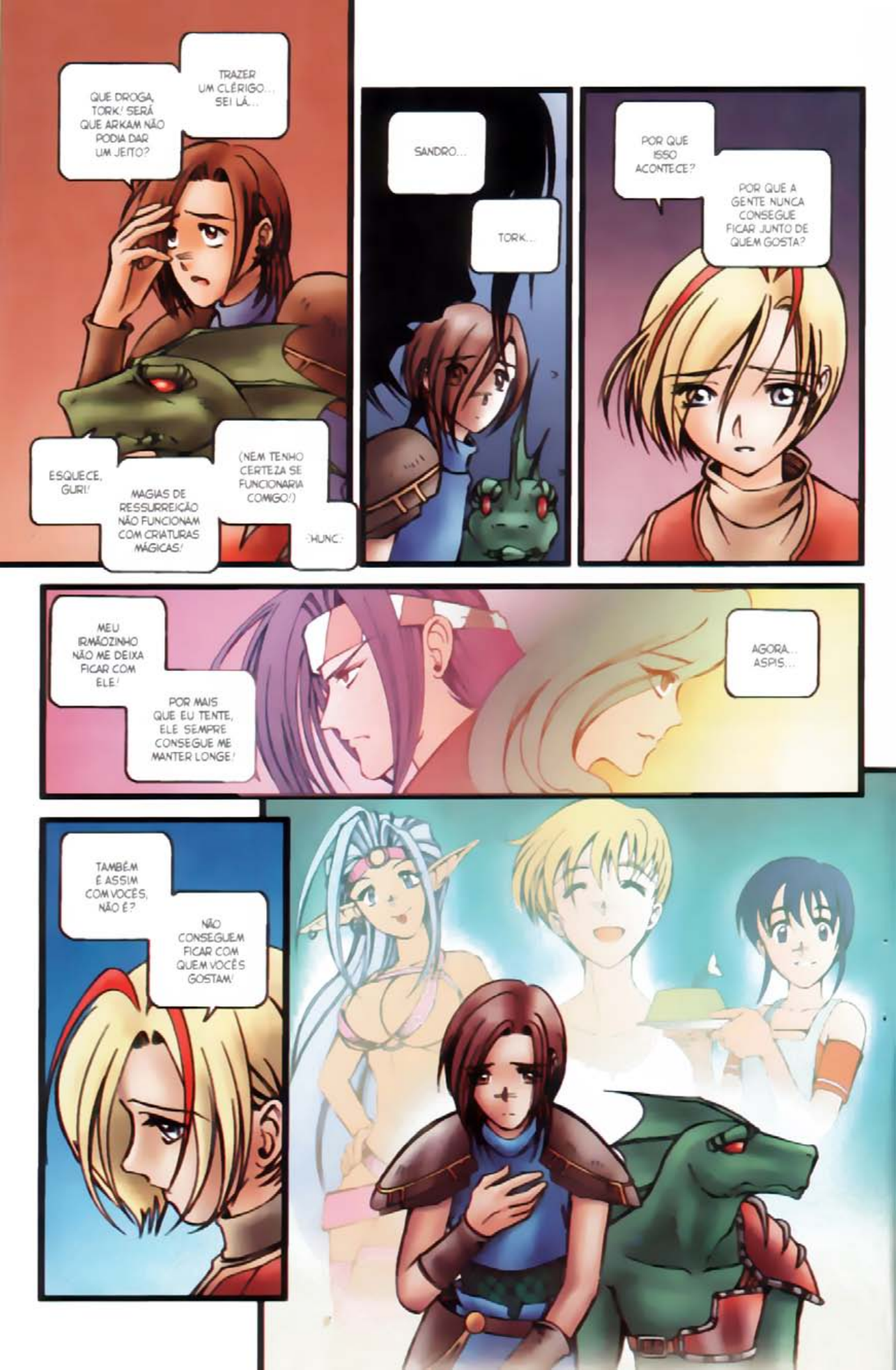
Distribuição exclusiva para todo o Brasil: Fernando Chinaglia S/A.

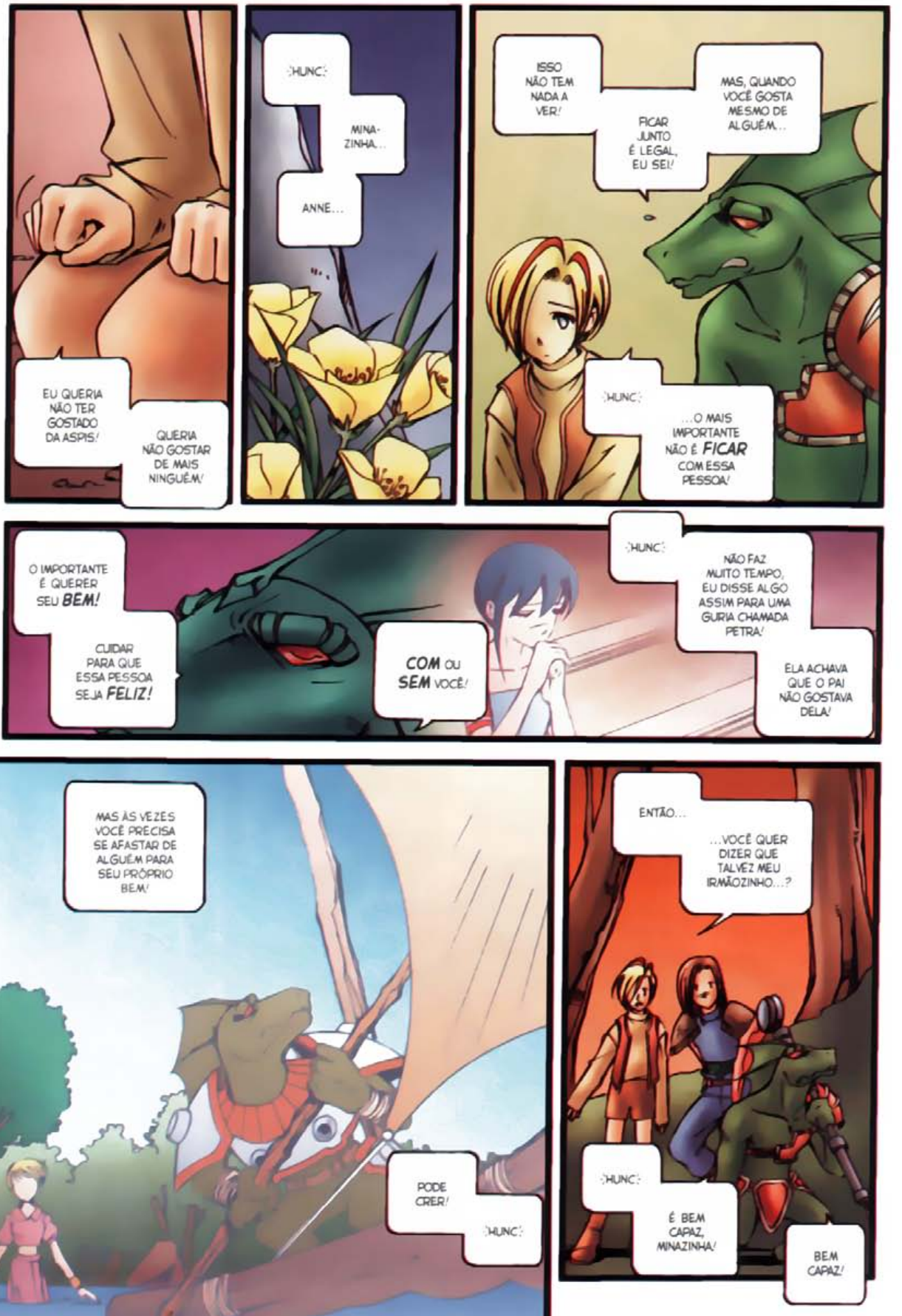
Impressão e acabamento: Lene Gráfica e Editora

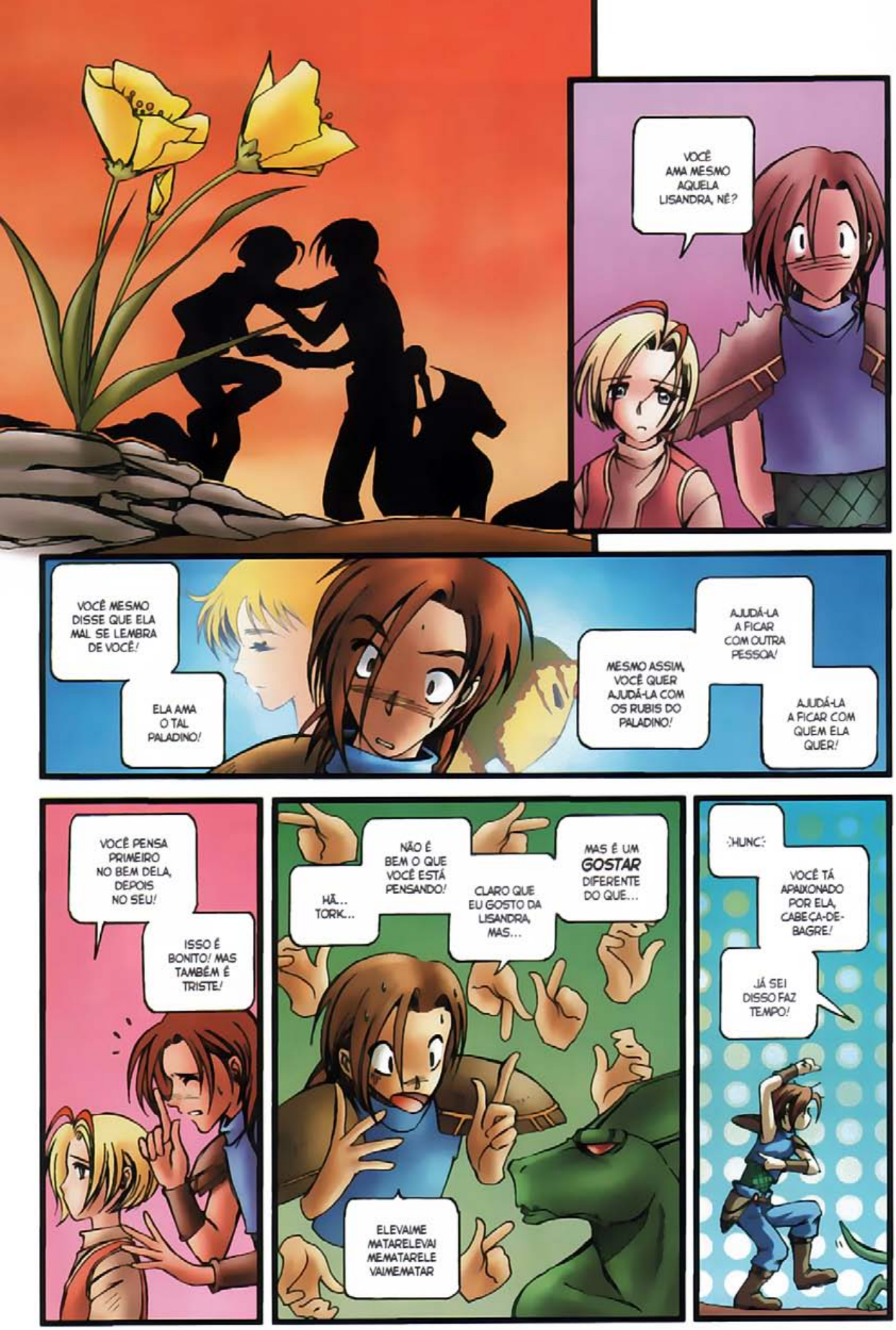

AGORA TEREI LIBERDADE...
E TENHO OUTRA COISA...
ALGO QUE NENHUM SERVO DE SSZZAAS JAMAIS TERÁ...
TENHO UMA AMIZADE VERDADEIRA...
OBRIGADA A TODOS...

ASPIS
ELA TEVE AMIGOS

:HUNC:
HÃ... AI, GENTE...
TEMOS QUE IR! NÃO ADIANTA NADA FICAR AQUI!
VAMOS VOLTAR PARA VALKARIA!


QUE DROGA, TORK! SERÁ QUE ARKAM NÃO PODIA DAR UM JEITO?
TRAZER UM CLÉRIGO... SEI LÁ...
ESQUECE, GURI!
MAGIAS DE RESSURREIÇÃO NÃO FUNCIONAM COM CRIATURAS MÁGICAS!
(NEM TENHO CERTEZA SE FUNCIONARIA COMIGO!)
-HUNC-
SANDRO...
TORK...
POR QUE ISSO ACONTECE?
POR QUE A GENTE NUNCA CONSEGUE FICAR JUNTO DE QUEM GOSTA?
MEU IRMÃOZINHO NÃO ME DEIXA FICAR COM ELE!
POR MAIS QUE EU TENTE, ELE SEMPRE CONSEGUE ME MANTER LONGE!
AGORA... ASPIS...
TAMBÉM É ASSIM COM VOCÊS, NÃO É?
NÃO CONSEGUEM FICAR COM QUEM VOCÊS GOSTAM!

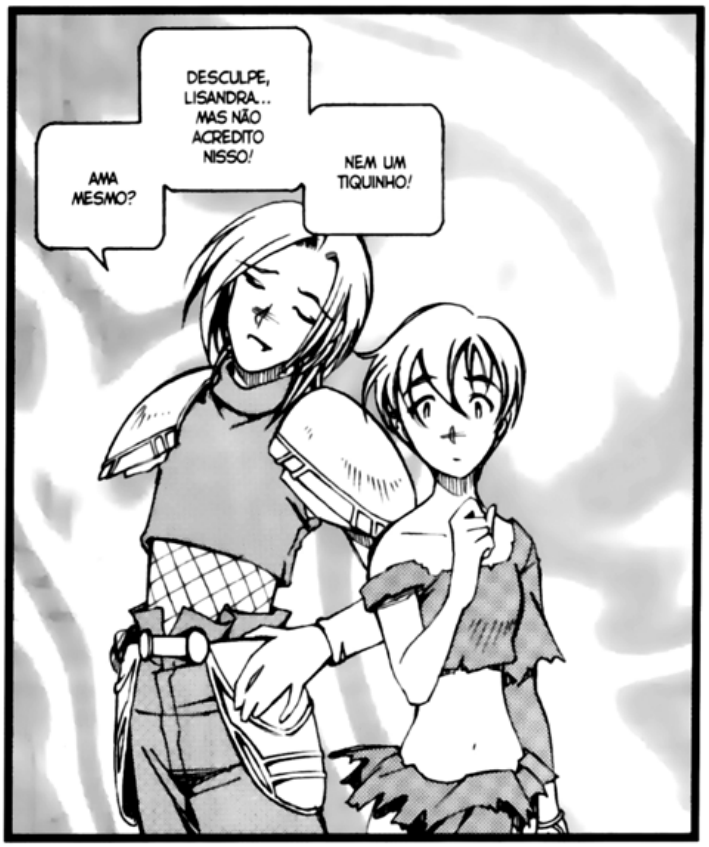

EU QUERIA NÃO TER GOSTADO DA ASPIS!
QUERIA NÃO GOSTAR DE MAIS NINGUÉM!
:HUNC:
MINA-ZINHA...
ANNE...
ISSO NÃO TEM NADA A VER!
FICAR JUNTO É LEGAL, EU SEI!
MAS, QUANDO VOCÊ GOSTA MESMO DE ALGUÉM...
:HUNC:
...O MAIS IMPORTANTE NÃO É FICAR COM ESSA PESSOA!
O IMPORTANTE É QUERER SEU BEM!
CUIDAR PARA QUE ESSA PESSOA SEJA FELIZ!
COM OU SEM VOCÊ!
:HUNC:
NÃO FAZ MUITO TEMPO, EU DISSE ALGO ASSIM PARA UMA GURIA CHAMADA PETRA!
ELA ACHAVA QUE O PAI NÃO GOSTAVA DELA!
MAS ÀS VEZES VOCÊ PRECISA SE AFASTAR DE ALGUÉM PARA SEU PRÓPRIO BEM!
PODE CRER!
:HUNC:
ENTÃO...
...VOCÊ QUER DIZER QUE TALVEZ MEU IRMÃOZINHO...?
:HUNC:
É BEM CAPAZ, MINAZINHA!
BEM CAPAZ!


VOCÊ AMA MESMO AQUELA LISANDRA, NÉ?
VOCÊ MESMO DISSE QUE ELA MAL SE LEMBRA DE VOCÊ!
ELA AMA O TAL PALADINO!
MESMO ASSIM, VOCÊ QUER AJUDÁ-LA COM OS RUBIS DO PALADINO!
AJUDÁ-LA A FICAR COM OUTRA PESSOA!
AJUDÁ-LA A FICAR COM QUEM ELA QUER!
VOCÊ PENSA PRIMEIRO NO BEM DELA, DEPOIS NO SEU!
ISSO É BONITO! MAS TAMBÉM É TRISTE!
HÃ... TORK...
NÃO É BEM O QUE VOCÊ ESTÁ PENSANDO!
CLARO QUE EU GOSTO DA LISANDRA, MAS...
MAS É UM GOSTAR DIFERENTE DO QUE...
ELEVAIME MATARELEVAI MEMATARELE VAIMEMATAR
:HUNC:
VOCÊ TÁ APAIXONADO POR ELA, CABEÇA-DE-BAGRE!
JÁ SEI DISSO FAZ TEMPO!

BBRRRLLLMMMMMMBBBRRRMMM
BBRRRLLLMMMMMMBBBRRRMMMLL

A TORRE DE ESPINHOS!
AS PESSOAS MORTAS!
...SONHOS!
JÁ VI TUDO ISSO ANTES! EM MEUS...
UM SONHO?
FAZIA TEMPO QUE ELES NÃO VINHAM!
SERÁ QUE OS DEUSES NÃO PODEM SER MAIS CLAROS?
AFINAL, ELES QUEREM QUE EU SALVE O PALADINO...
SONHOS COM O PALADINO! COM SUA MORTE!
E EU SOU SUA ASSASSINA!
...OU QUEREM QUE EU O MATE?
NÃO!
ISSO NÃO FARIA NENHUM SENTIDO!
SALVAR SUA VIDA... REUNIR OS RUBIS... DEVOLVER SEU PODER TOTAL...
...PARA ENTÃO MATÁ-LO?!
NÃO POSSO MATAR O PALADINO!
ELE É IMPORTANTE! EU O AMO!
OS DEUSES ME FIZERAM AMÁ-LO!
Fazê-la me amar?
Tem certeza do que diz, milady?

V-VOCÊ...
VOCÊ JÁ PERGUNTOU ISSO ANTES! EM OUTRO SONHO!
POR QUE QUER SABER SE TENHO CERTEZA?
EU AMO VOCÊ!

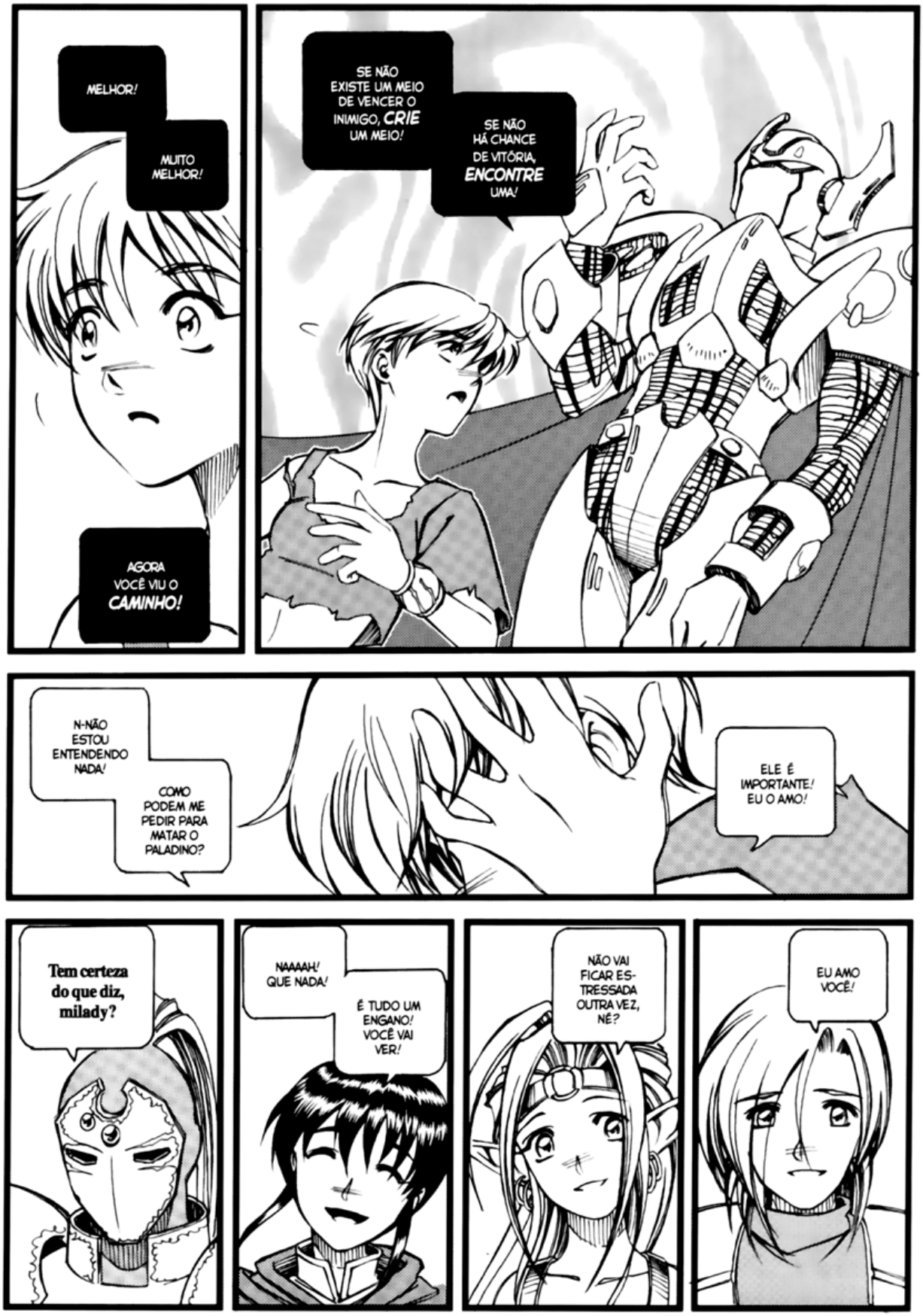

DESCULPE, LISANDRA... MAS NÃO ACREDITO NISSO!
AMA MESMO?
NEM UM TIQUINHO!

S-SANDRO GALTRAN?
QUASE NUNCA VEJO VOCÊ EM MEUS SONHOS!
VOCÊ DISSE QUE MEU SENTIMENTO PELO PALADINO NÃO PODE SER AMOR!
DISSE QUE, QUANDO AMA, VOCÊ SE SENTE FELIZ!

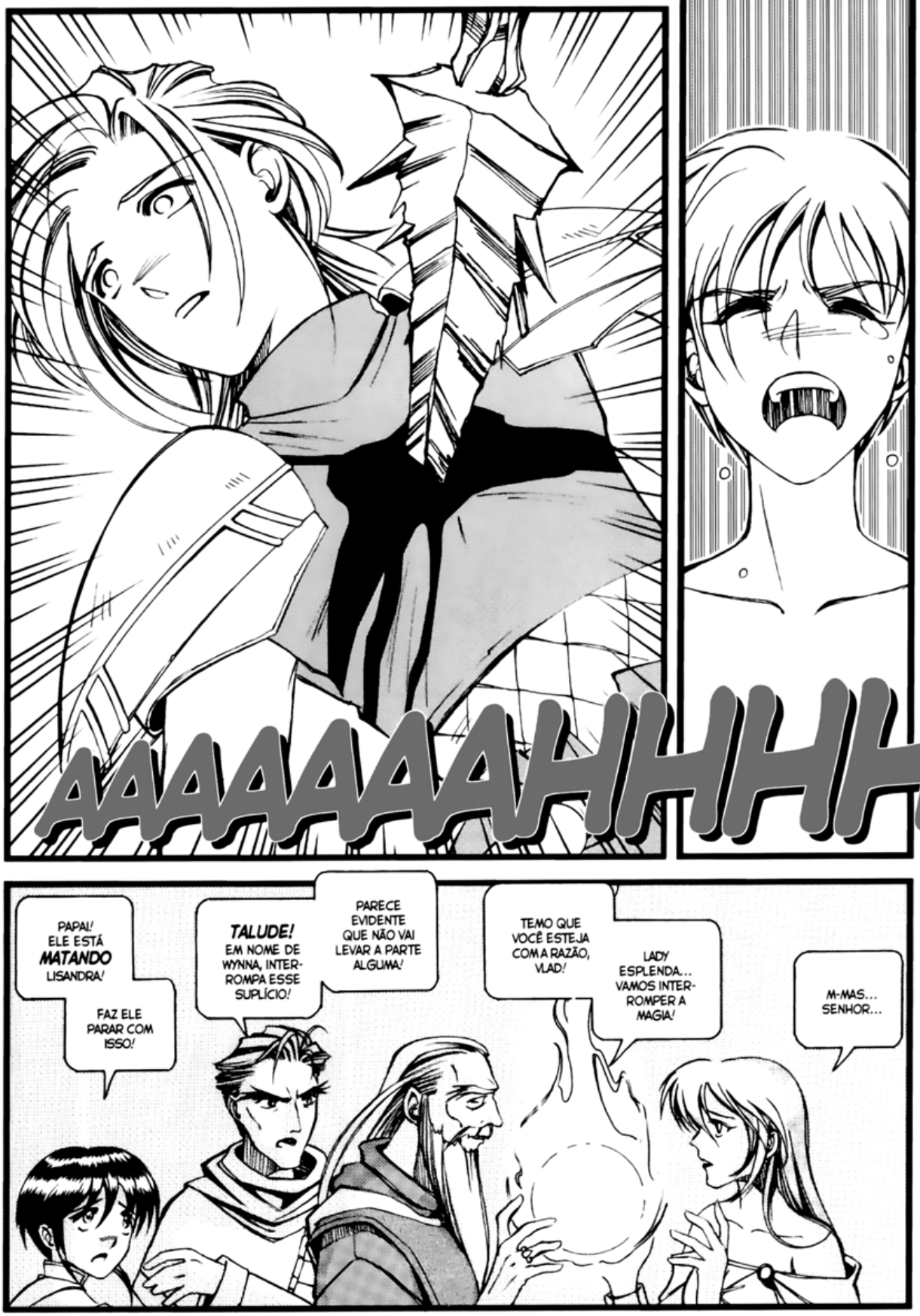
VOCÊ TAMBÉM DISSE QUE ME AMAVA!
E DEPOIS DISSO, VOCÊ MATOU NIELE!
VAI PAGAR POR ISSO!

EI, LILI! O QUE PENSA QUE TÁ FAZENDO?
EU SOU A MALUQUINHA DA DUPLA, LEMBRA?
BONG!

EUZINHA?
N-NIELE?
V-VOCÊ... VOCÊ MORREU!
ENTÃO NÃO PODE TER SIDO ASSIM TÃO RUIM, NÉ?
C-COMO ASSIM?
VOCÊ ERA MINHA AMIGA!
E DEIXEI VOCÊ MORRER PARA AJUDAR O PALADINO!
EU NÃO QUERO AJUDAR O PALADINO!
AJUDAR... O PALADINO?
EU ODEIO O PALADINO!
S-SIM... EU SEI!
JÁ DISSE ISSO ANTES!
MAS AINDA NÃO ME EXPLICOU... COMO PODE ODIAR O PALADINO?
ELE É O PALADINO, FILHOTA!
AQUELE MANÉ É O PALADINO!
TODO MUNDO ACHOU QUE ELE FOI MANDADO PELOS DEUSES PARA SALVAR O MUNDO!
OS BANDIDOS PERDIAM O SONO PENSANDO EM COMO ACABAR COM ELE!
ELE ERA INVENCÍVEL! NENHUMA ARMA, NENHUMA MAGIA PODIA MATÁ-LO!
TORK... VOCÊ...
VOCÊ TAMBÉM ACHA QUE DEVO MATAR O PALADINO?


MELHOR!
MUITO MELHOR!
AGORA VOCÊ VIU O CAMINHO!
SE NÃO EXISTE UM MEIO DE VENCER O INIMIGO, CRIE UM MEIO!
SE NÃO HÁ CHANCE DE VITÓRIA, ENCONTRE UMA!
N-NÃO ESTOU ENTENDENDO NADA!
COMO PODEM ME PEDIR PARA MATAR O PALADINO?
ELE É IMPORTANTE! EU O AMO!
Tem certeza do que diz, milady?
NAAAAH! QUE NADA!
É TUDO UM ENGANO! VOCÊ VAI VER!
NÃO VAI FICAR ESTRESSADA OUTRA VEZ, NÉ?
EU AMO VOCÊ!

PAREM!
ESTÁ BEM! ESTÁ BEM!
EU FAÇO O QUE VOCÊS QUISEREM!
EU FAÇO...

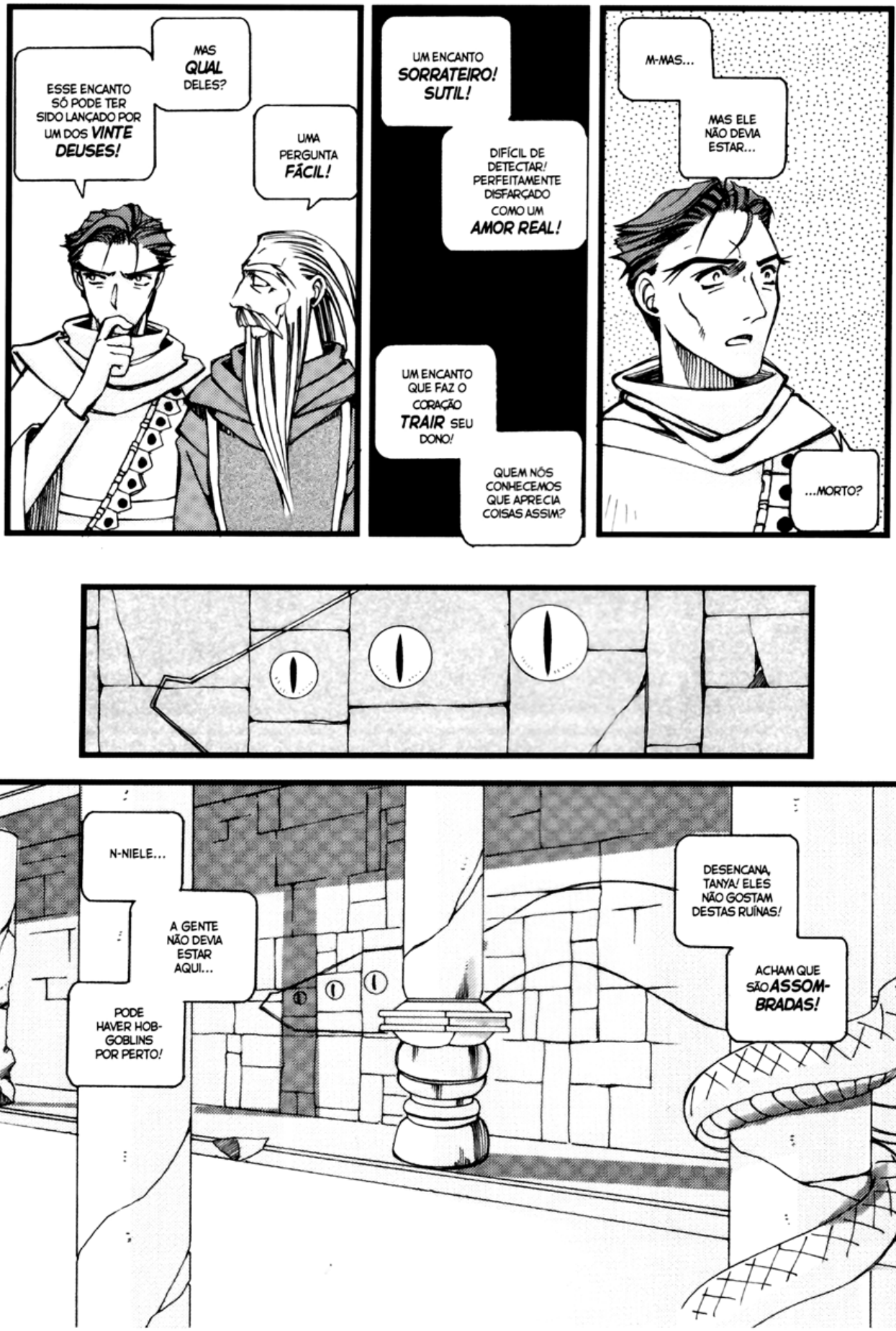

AAAAAAAAHHHHH
PAPAI! ELE ESTÁ MATANDO LISANDRA!
FAZ ELE PARAR COM ISSO!
TALUDE! EM NOME DE WYNNA, INTERROMPA ESSE SUPLÍCIO!
PARECE EVIDENTE QUE NÃO VAI LEVAR A PARTE ALGUMA!
TEMO QUE VOCÊ ESTEJA COM A RAZÃO, VLAD!
LADY ESPLENDA... VAMOS INTERROMPER A MAGIA!
M-MAS... SENHOR...

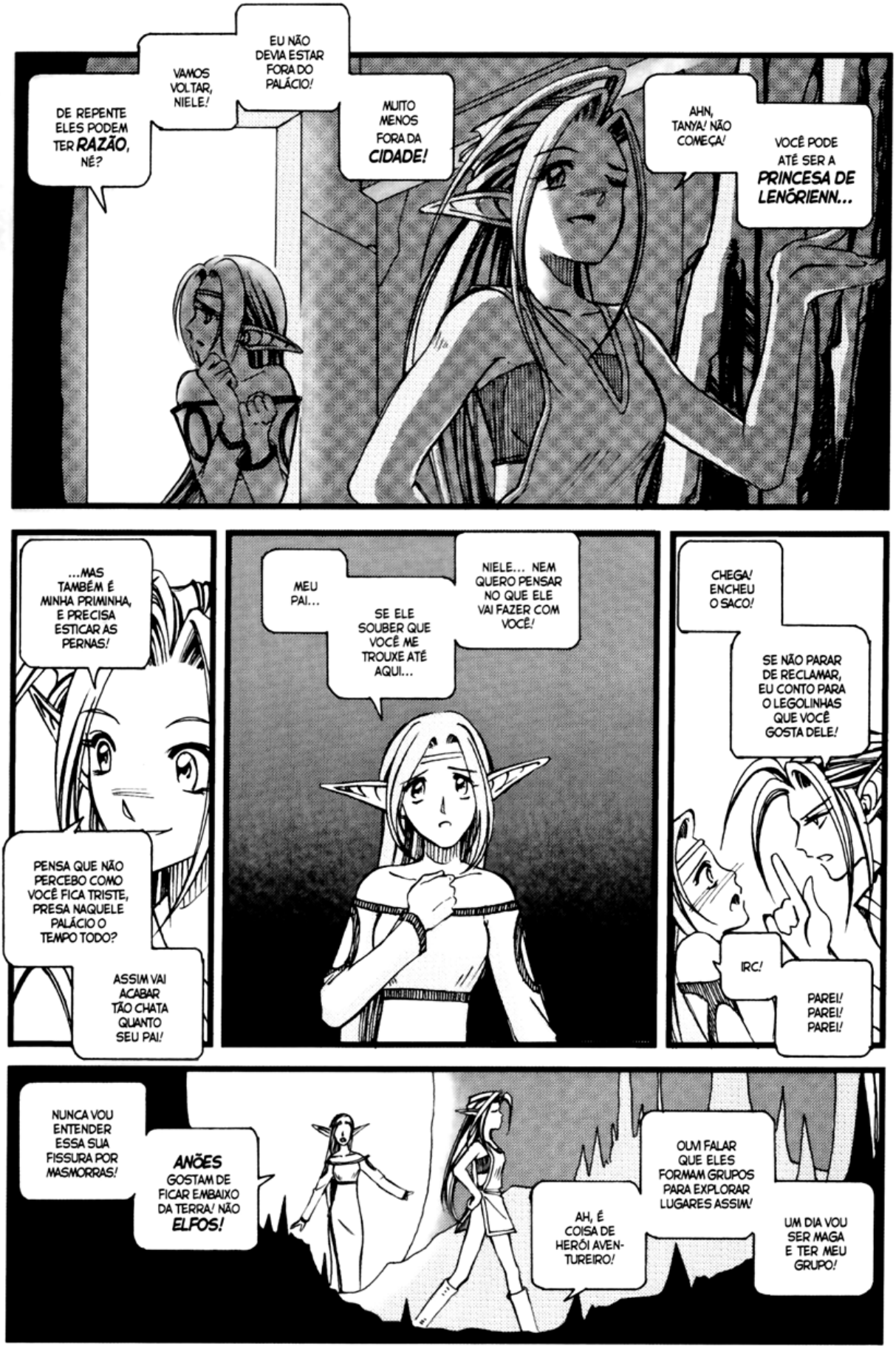
VOCÊ OUVIU, MOÇA! VAMOS PARAR!
VECTORIUS OBTEVE O MESMO RESULTADO EM SUA TENTATIVA!
QUANDO ELE ME DESAFIOU A TER SUCESSO ONDE ELE FALHOU...
...NEM POR UM INSTANTE ACREDITEI QUE SERIA FÁCIL!
TALUDE... NÃO PODE ESTAR FALANDO SÉRIO!
VOCÊ VIU DENTRO DO CORAÇÃO DELA! TODOS VIMOS!
VOCÊ SABE O QUE FOI FEITO COM A POBREZINHA!
SABE O QUE ELA ESTÁ PASSANDO! O QUE ESTÁ SENTINDO!
AGORA SUGERE QUE DEVEMOS DEIXAR COMO ESTÁ?!
ESPLENDA... VOCÊ É NOSSA PROFESSORA SÊNIOR EM ENCANTAMENTOS!
UMA VEZ QUE NÃO PODEMOS CANCELAR ESSE ENCANTO TÃO MONSTRUOSO...
...QUAL SERIA SUA PIEDOSA RECOMENDAÇÃO?
DEVÍAMOS MATÁ-LA!
SERIA A COISA MAIS HUMANA A FAZER!

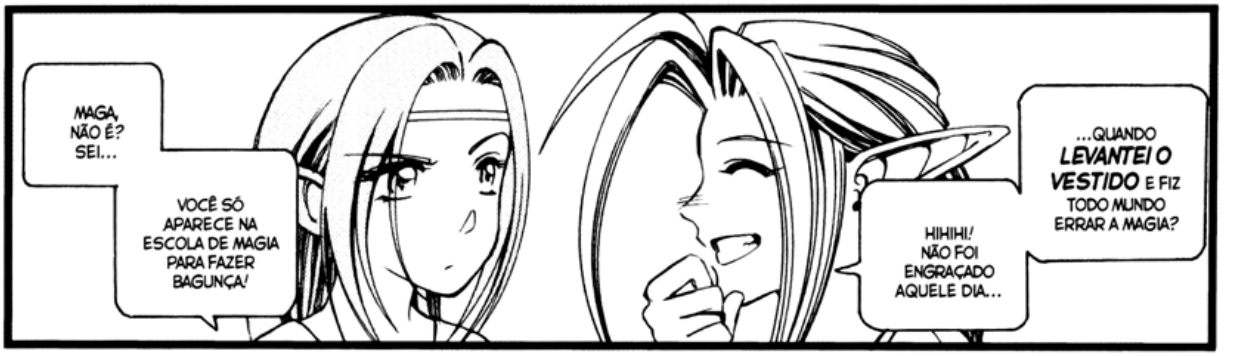
BEM MAIS DO QUE APARENTA, VLAD!
A SITUAÇÃO DE LISANDRA É ASSIM TÃO ALARMANTE, TALUDE?
MAL POSSO CRER QUE OUVIMOS ISSO DA PESSOA MAIS DOCE E GENTIL DA ACADEMIA ARCANA!
MATÁ-LA!
VEJA BEM, PETRINHA! VOU FAZER UMA DEMONSTRAÇÃO!
MUITO BOA TARDE, JOVEM VINCENT!
IH! FERRÔ!
OU DAS EMOÇÕES, VLAD! NÃO ESQUEÇA AS EMOÇÕES!
UMA MAGIA DE INFLUÊNCIA OU CONTROLE DA MENTE!
O TERMO TÉCNICO CORRETO É ENCANTAMENTO, FILHINHA!
NÃO ESTOU ENTENDENDO, PAPAI!
VOCÊS ESTÃO DIZENDO QUE ALGUÉM COLOCOU UMA MAGIA EM LISANDRA?
Kabof!
FICO FELIZ!
ESTIVE PENSANDO, VINCENT, SE NÃO PODERIA ME FAZER UM GRANDE FAVOR!
SENTA!
NÃO ESTÁ MATANDO AULA NOVAMENTE, ESPERO?
N-NADA DISSO, DIRETOR TALUDE! DE FORMA ALGUMA!

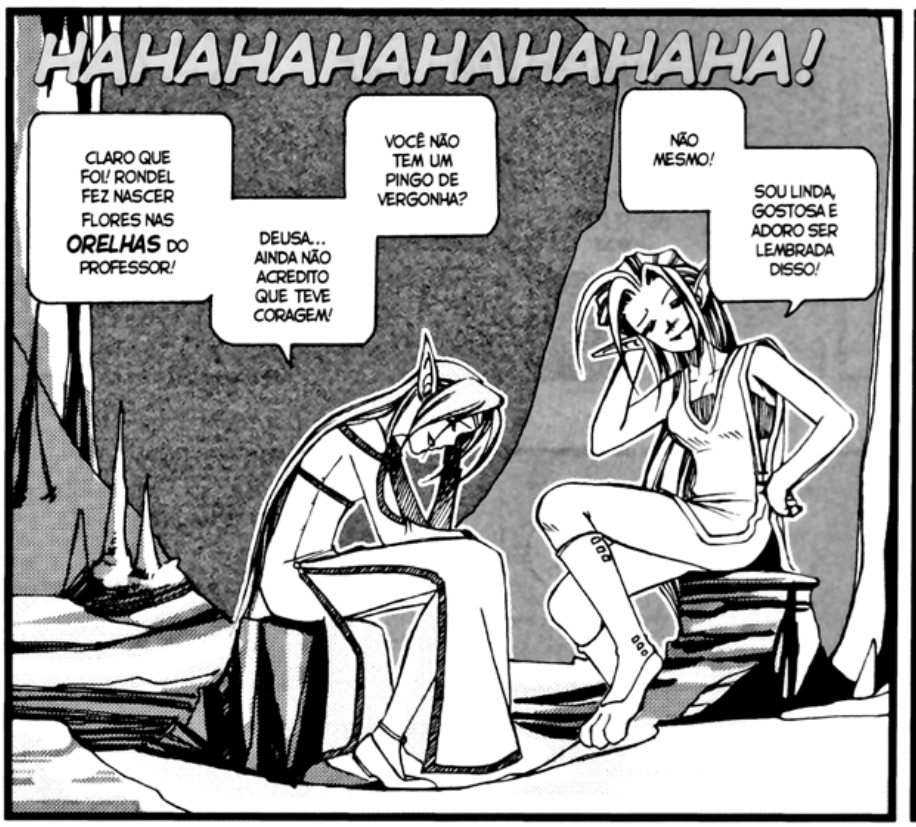
VIU, PETRA? ESTE FOI UM ENCANTO SIMPLES, RÁPIDO E INOFENSIVO!
MUITÍSSIMO AGRADECIDO, VINCENT!
VELHO CHATO!
AGORA VAMOS TENTAR DE NOVO!
MUITO BOA TARDE, JOVEM LENAURA! ESTIVE PENSANDO SE NÃO PODERIA ME FAZER UM FAVOR!
TIRA A ROUPA!
PATAF!
CONFORME FUI TÃO SOLÍCITO EM DEMONSTRAR, PETRA...
...UM ENCANTO FRACO NÃO PODE SER USADO PARA EXIGIR UMA COISA MUITO DIFÍCIL OU PENOSA!
APENAS ENCANTOS MUITO FORTES CONSEGUEM FAZÊ-LO!
(VOU TENTAR DEPOIS!)
VELHO TARADO!
ENCANTOS PODEM SER SIMPLES OU PODEROSOS...
...MAS HÁ UMA LEI ABSOLUTA QUE TODOS ELES SEGUEM!
NUNCA, JAMAIS, NENHUM ENCANTO PODERÁ VENCER UM AMOR VERDADEIRO!
SE VOCÊ AMA UMA PESSOA, DO FUNDO DO CORAÇÃO...
...NEM MESMO O MAIS FORTE ENCANTO DE ARTON PODE OBRIGAR VOCÊ A CAUSAR ALGUM MAL A ESSA PESSOA!
ISSO É IMPOSSÍVEL! ATÉ MESMO PARA OS DEUSES!

MAS O QUE TEM ISSO A VER COM O ENCANTO DE LISANDRA?
AH, ESSA É A PARTE ASSUSTADORA!
O ENCANTO PLANTOU NELA UM TIPO DE FALSO AMOR!
UM AMOR QUE ELA ACREDITA SER REAL, MAS NÃO PASSA DE ILUSÃO!
SEU CORAÇÃO NÃO CONSEGUE SABER A DIFERENÇA!
EM NOME DESSE "AMOR", ELA SERÁ CAPAZ DE COMETER OS ATOS MAIS ABOMINÁVEIS!
E AGORA SEUS SENTIMENTOS VERDADEIROS NÃO PODEM MAIS CONVIVER COM A EMOÇÃO FALSA!
ESTÁ TENTANDO COMBATER O AMOR FALSO COM ÓDIO REAL!
EM SEU INCONSCIENTE, ELA COMEÇOU A ODIAR O PALADINO QUE AMAVA!
COMEÇOU A SONHAR QUE O MATAVA COM AS PRÓPRIAS MÃOS!
E QUANDO ESTÁ DESPERTA, SEU ÓDIO SE MANIFESTA EM CRISES DE FÚRIA!
QUE HORROR!
E ISSO ESTÁ FAZENDO LISANDRA SE TRANSFORMAR EM MONSTRO?
NÃO! SEUS PODERES SOBRE GALHOS E RAÍZES SÃO NATURAIS!
SUSPEITO QUE ELA NÃO SEJA COMPLETAMENTE HUMANA!
SÓ VAMOS DESCOBRIR COM EXAMES MAIS CUIDADOSOS!
E VOCÊS NÃO PODEM FAZER NADA POR ELA?
TIPICAMENTE, UMA MAGIA PODE SER CANCELADA COM MAGIA MAIOR!
RECORDA-SE DE COMO CUREI TORK?
SÓ FOI POSSÍVEL PORQUE MEU PODER EM MAGIA DAS TREVAS ERA SUPERIOR AO PODER DE QUEM O CEGOU!
BEM DITO, VLAD! NO ENTANTO...
...O ENCANTO DE LISANDRA É MUITO MAIS PODEROSO QUE ISSO!
POKÉNOMICON
TÃO FORTE QUE NEM EU, NEM VECTORIUS, PODEMOS CANCELAR!


ESSE ENCANTO SÓ PODE TER SIDO LANÇADO POR UM DOS VINTE DEUSES!
MAS QUAL DELES?
UMA PERGUNTA FÁCIL!
UM ENCANTO SORRATEIRO! SUTIL!
DIFÍCIL DE DETECTAR! PERFEITAMENTE DISFARÇADO COMO UM AMOR REAL!
UM ENCANTO QUE FAZ O CORAÇÃO TRAIR SEU DONO!
QUEM NÓS CONHECEMOS QUE APRECIA COISAS ASSIM?
M-MAS...
MAS ELE NÃO DEVIA ESTAR...
...MORTO?
N-NIELE...
A GENTE NÃO DEVIA ESTAR AQUI...
PODE HAVER HOB-GOBLINS POR PERTO!
DESENCANA, TANYA! ELES NÃO GOSTAM DESTAS RUÍNAS!
ACHAM QUE SÃO ASSOM-BRADAS!


DE REPENTE ELES PODEM TER RAZÃO, NÉ?
VAMOS VOLTAR, NIELE!
EU NÃO DEVIA ESTAR FORA DO PALÁCIO!
MUITO MENOS FORA DA CIDADE!
AHN, TANYA! NÃO COMEÇA!
VOCÊ PODE ATÉ SER A PRINCESA DE LENÖRIENN...
...MAS TAMBÉM É MINHA PRIMINHA, E PRECISA ESTICAR AS PERNAS!
PENSA QUE NÃO PERCEBO COMO VOCÊ FICA TRISTE, PRESA NAQUELE PALÁCIO O TEMPO TODO?
ASSIM VAI ACABAR TÃO CHATA QUANTO SEU PAI!
MEU PAI...
SE ELE SOUBER QUE VOCÊ ME TROUXE ATÉ AQUI...
NIELE... NEM QUERO PENSAR NO QUE ELE VAI FAZER COM VOCÊ!
CHEGA! ENCHEU O SACO!
SE NÃO PARAR DE RECLAMAR, EU CONTO PARA O LEGOLINHAS QUE VOCÊ GOSTA DELE!
IRC!
PARE! PARE! PARE!
NUNCA VOU ENTENDER ESSA SUA FISSURA POR MASMORRAS!
ANÕES GOSTAM DE FICAR EMBAIXO DA TERRA! NÃO ELFOS!
AH, É COISA DE HERÓI AVENTUREIRO!
OUVI FALAR QUE ELES FORMAM GRUPOS PARA EXPLORAR LUGARES ASSIM!
UM DIA VOU SER MAGA E TER MEU GRUPO!


MAGA, NÃO É? SEI...
VOCÊ SÓ APARECE NA ESCOLA DE MAGIA PARA FAZER BAGUNÇA!
HIHIHI! NÃO FOI ENGRAÇADO AQUELE DIA...
...QUANDO LEVANTEI O VESTIDO E FIZ TODO MUNDO ERRAR A MAGIA?

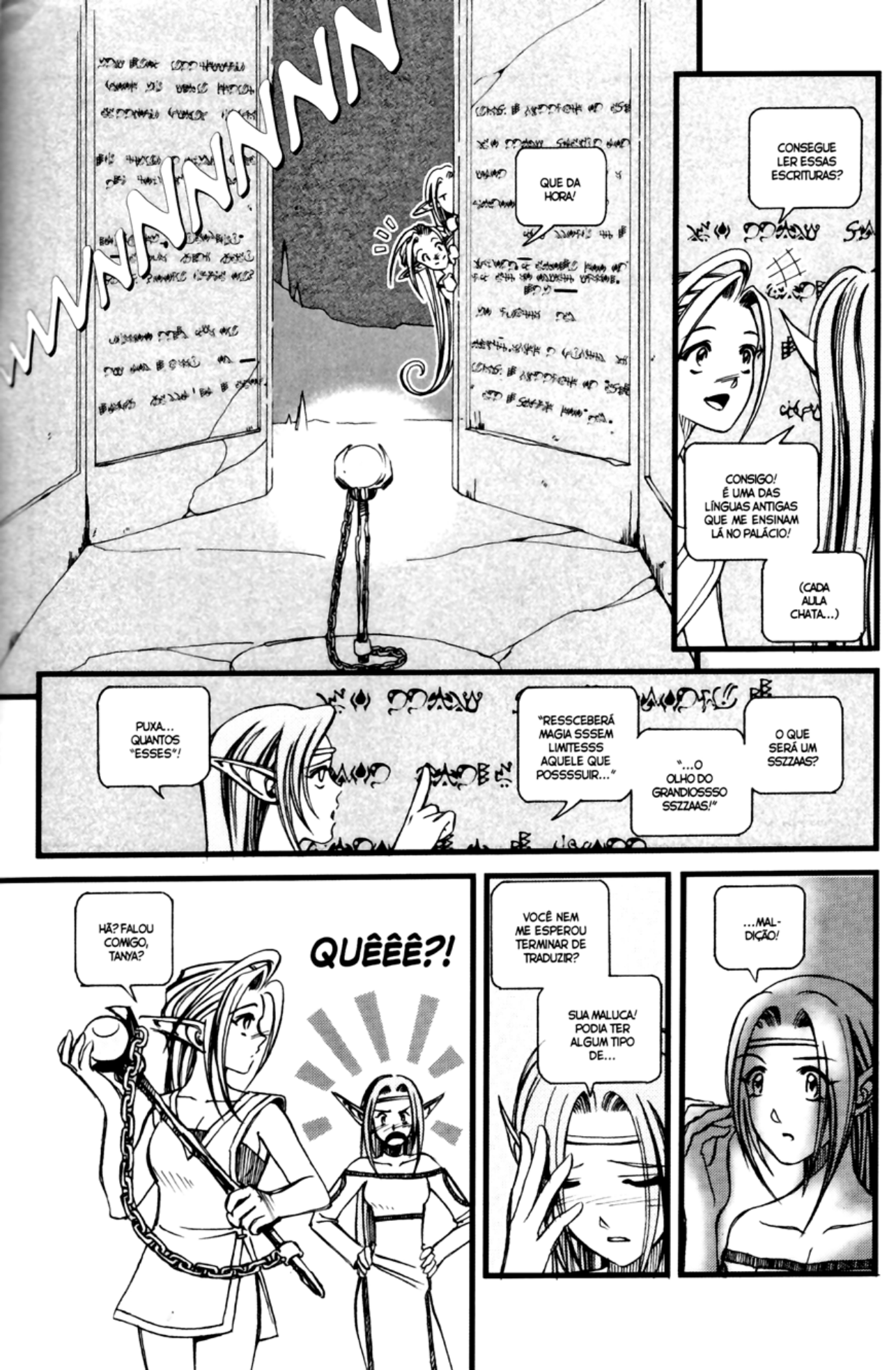

HAHAHAHAHAHAHAHA!
CLARO QUE FOI! RONDEL FEZ NASCER FLORES NAS ORELHAS DO PROFESSOR!
DEUSA... AINDA NÃO ACREDITO QUE TEVE CORAGEM!
VOCÊ NÃO TEM UM PINGO DE VERGONHA?
NÃO MESMO!
SOU LINDA, GOSTOSA E ADORO SER LEMBRADA DISSO!

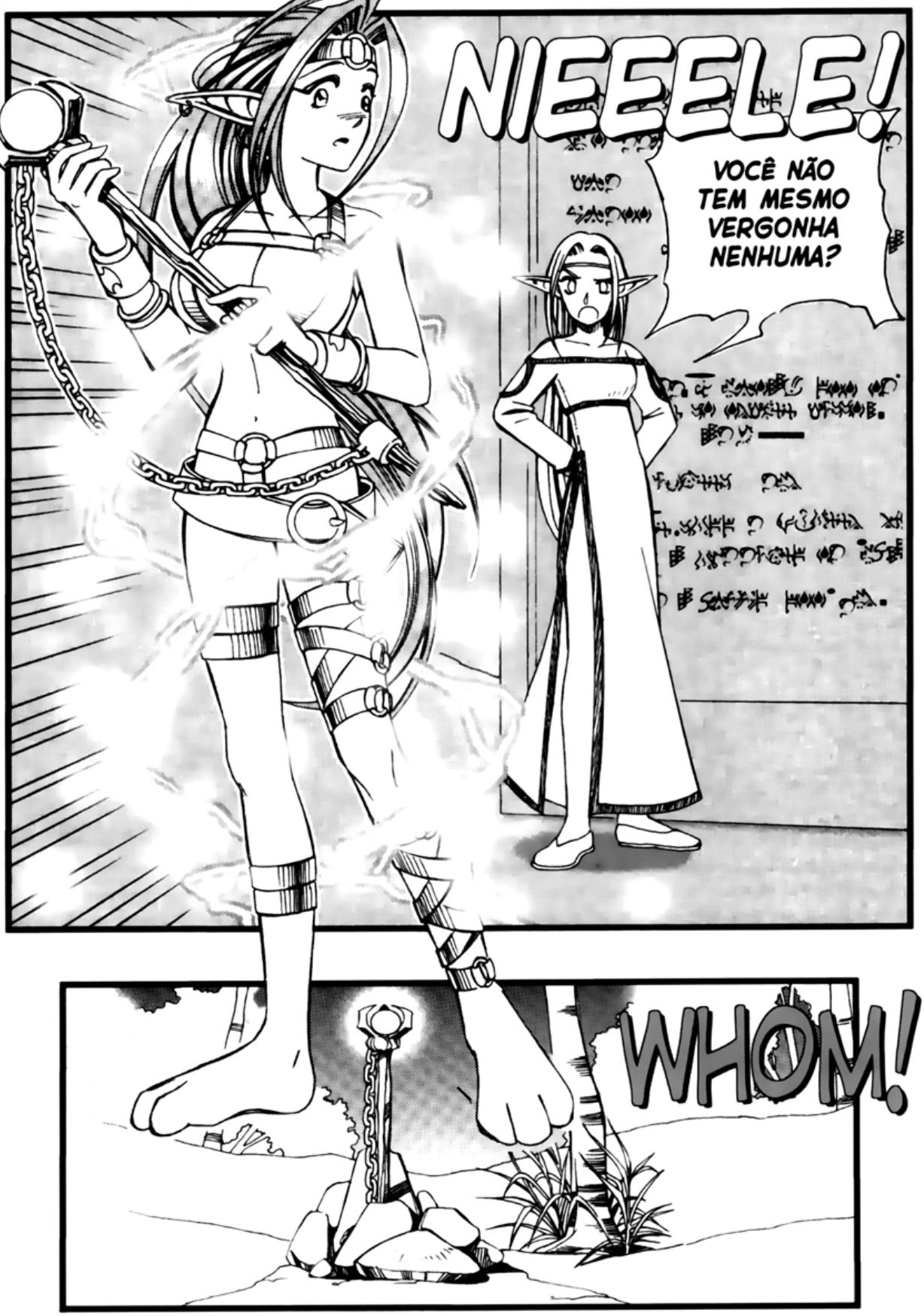
E TAMBÉM ADORO QUANDO CONSIGO FAZER VOCÊ RIR!
BEM-VINDA DE VOLTA À RAÇA ÉLFICA, PRIMINHA!

VOCÊ É MALUCA, NIELE!
MAS TAMBÉM ADORO VOCÊ!
OPA! SE TENTAR ME BEIJAR EU GRITO, HEIM?

ZZZZNNNFF...

QUE LUZ É ESSA?


QUE DA HORA!
CONSEGUE LER ESSAS ESCRITURAS?
CONSIGO! É UMA DAS LÍNGUAS ANTIGAS QUE ME ENSINAM LÁ NO PALÁCIO!
(CADA AULA CHATA...)
PUXA... QUANTOS "ESSES"!
"RESSCEBERÁ MAGIA SSSEM LIMITESSS AQUELE QUE POSSSSUIR..."
"...O OLHO DO GRANDIOSSSO SSZZAAS!"
O QUE SERÁ UM SSZZAAS?
HÃ? FALOU COMIGO, TANYA?
QUÊÊÊ?!
VOCÊ NEM ME ESPEROU TERMINAR DE TRADUZIR?
SUA MALUCA! PODIA TER ALGUM TIPO DE...
...MAL-DIÇÃO!


NIEELE!
VOCÊ NÃO TEM MESMO VERGONHA NENHUMA?
WHOM!

A Seguir:

Terei Errado?

MENSAGENS SAGRADAS

HOLY AVENGER · Caixa Postal 19113 · CEP 04505-970 · SP/SP · dragaobrasil@uol.com.br

Que a Mãe Natureza cubra de lindas flores e borboletas todos vocês, leitores de HOLY AVENGER (Hmm... desculpem-me se isso não ficou muito bom, mas achei ser hora de mudar um pouco minha saudação de sempre...)

Sou Odara, xamã dos centauros da floresta, e sua serva. Estou aqui para responder às cartas de e-mails de vocês, leitores — uma missão confiada a mim por Allihanna, minha deusa. Espero sinceramente estar cumprindo minha tarefa de forma agradável. Agora, vamos ao trabalho...

Adoro o Sandrinho

Oi, zenté! Cheguei! Nossa, eu adoro o Sandrinho de todo o coração (ahã, sou bem direta!). Ele é lindo, fofo, tudo na minha vida, MESMO!

Bom, mudando de assunto, adoro HOLY AVENGER! O traço pode variar do suave para o agressivo como couber à situação, o enredo sempre me deixa com vontade de quero mais, e os personagens são com gente, mas gente mesmo!

Como futura fanzineira, acho muito importante uma revista brasileira com essas qualidades, provando que não dependemos nem de enlatados americanos nem material japonês — sem ofender, pois eu gosto também. Mas é fundamental a gente prestar atenção em coisas nacionais.

Quando sai a terceira edição encadernada? A segunda eu tive que caçar para poder comprar! Pôxa, vida...

Quanda a saga acabar, vai acabar MESMO?! Ou vai ter um final aberto, para a gente ficar imaginando...?

Saibam que eu gostei muito da edição especial, só com o Sandrinho (por que será?). Tanto o traço da Lydia Megumi quanto o da Erica Awano são kawaii! Parabéns a todos pelo trabalho genial e continuem firmes! Bezos e bezos procês!

Lila-chan, Sampa/SP

Não culpo você nem um pouco por gostar tanto de nosso querido Sandro, Lila-chan. Também tenho um lugar especial para ele no coração — afinal, tive minha vida salva por ele e Niele.

A equipe de HOLY AVENGER agradece muito seus elogios. Pode acreditar, o apoio e carinho de leitores como você são muito importantes para a continuidade e qualidade de nosso trabalho.

Luciano Gomes dos Santos, São Vicente/SP

O Volume III — reunindo as Partes 17 a 24 — já está em produção, devendo chegar às bancas e livrarias em breve. Sobre sua dificuldade (e de outros leitores) em encontrar as edições encadernadas à venda, posso apenas pedir sinceras desculpas: estas edições são produzidas em quantidade muito limitada, e por isso não atingem muitos pontos de venda. Talvez você tenha mais sorte fazendo seu pedido diretamente à Trama Editorial, pelos fones 3849-2266 ou 3849-1159.

HOLY AVENGER se encerra na edição #40 com um final definitivo. Não haverá continuações. Quaisquer novas HQs produzidas a partir de então, mesmo que usem o mundo de Arton, devem envolver outros personagens.

Se você gostou tanto de HOLY AVENGER ESPECIAL #01, então ficamos felizes em informar que já estão em produção as edições #02 e #03 — estreladas por Niele e Lisandra, e respectivamente no traço de Denise Akemi e Lydia Megumi. Ambas devem chegar às bancas ainda no primeiro semestre de 2002.

Papai Xamã

Querida Odara, tenho uma duvida pessoal a seu respeito. Se o xamã dos centauros (atualmente você) não pode se envolver amorosamente com ninguém por sua devoção a Allihanna, então como seu pai, que ocupava esse mesmo cargo, conseguiu permissão para ter uma filha (no caso, você)? Tem a ver com a diferença entre os sexos, ou foi só uma mancada do Cassaro?

Leonardo de Mattos Uhlmann, Niterói/RJ

Nem uma coisa, nem outra. É verdade que alguns deuses exigem de seus ser-

vos votos de castidade ou celibato (não sei ao certo quais; parece que essa escolha é diferente para cada pessoa). Mas isso raramente acontece com Allihanna, minha deusa. Ela não proíbe seus servos de procriar — afinal, isso não faria muito sentido para uma Deusa da Natureza, não concorda? Se decidi abrir mão de romances para me dedicar à Deusa, foi uma escolha minha. Allihanna nunca exigiu isso de mim. Faço por livre vontade. (Além disso, como já falei, sou nova demais para namorar...)

Meu pai? Ora, ele simplesmente se tornou xamã DEPOIS que nasci.

Ressuscita, ué!

Tenho uma dúvida. Por que a esposa de Leon Galtran não pode reviver? A revista #22 diz que deixaram o corpo dela em um estado tão ruim que não poderia mais reviver. Mas o Manual 3D&T diz exatamente que "Clérigos da Ressurreição recebem uma poderosa dádiva: uma vez por mês eles podem ressuscitar uma pessoa morta. Esta magia é sempre bem-sucedida, não consome Pontos de Vida e funciona em qualquer criatura viva, seja animal, humanóide ou monstro, não importa o estado do corpo ou o tempo decorrido após a morte."

Fábio Galvão, e-mail

Você cometeu um erro, Fábio. Em HA #22, Beluhga não disse em nenhum momento que o corpo havia sido "deixado em estado ruim". Ela disse que NÃO foi deixado um corpo em condições de ser ressuscitado. Embora isso não seja muito claro, quer dizer que talvez NÃO exista um corpo. E neste caso, não há nada que um clérigo de Thyatis, o Deus da Ressurreição, possa fazer.

É também um erro acreditar que toda e qualquer pessoa morta em Arton pode ser prontamente ressuscitada, bastando procurar pelo clérigo de Thyatis no templo mais próximo. Em primeiro lugar, estes clérigos são incomuns — sua religião não está entre as mais difundidas em Arton. Em segundo, seu poder funciona apenas uma vez por mês, de modo que eles reservam sua habilidade para ocasiões muito importantes. Finalmente, estes clérigos misteriosos têm o dom da profecia: não é raro que decidam não ressuscitar alguém porque receberam algum tipo de visão, alertando que isso seria um erro.

De qualquer forma, pode estar certo de que se fosse possível um sacerdote de Thyatis ressuscitar Karin, Leon já teria tentado essa alternativa.

Talita B. S. Maior, Indaiatuba/SP

Fantasia

Olá, Odara e leitores de HOLY AVENGER. Meu nome é Kyle Cristopher e sou filho de Khalmyr.

Pedi ao meu pai para ressuscitar Niele, mas ele não me atendeu. Ele me mandou salvar você, Odara, de um exército de kobolds — mas acabei com eles antes que pudessem alcançar sua aldeia. Uma aldeia já famosa por sua linda xamã, que atrai aventureiros do mundo inteiro desejando se tornar seus servos. Agora entendo porque eles querem tanto passar suas vida aqui. Mas não posso ficar, tenho uma missão: enfrentar Thwor Ironfist e deter o Paladino, já que ele está agindo contra a vontade de meu pai.

Odara, se por favor puder responder a estas perguntas:

1) Como tem sido responder cartas?

2) O que acha do carinho recebido pelos leitores?

3) Por que sua deusa acha que os povos de Arton perderam sua pureza?

4) Você daria um beijo de boa sorte em um guerreiro que parte para uma batalha difícil?

Agora me despeço, pois minha missão não é simples. Publiquem meu endereço para que eu me corresponda com otakus e RPGistas do Brasil.

Kyle Cristopher, Rua Sergipe, 39, Niterói, Canoas/RS, 92130-270

(Preciso pedir um imenso favor a todos vocês, leitores: o pobre rapaz de nome Kyle foi encontrado nos limites de minha aldeia, delirando sobre ser filho do deus Khalmyr, dizimar exércitos de kobolds, enfrentar Thwor Ironfist, deter o Paladino e outras coisas impossíveis. Temo que curar sua insanidade esteja além de minhas capacidades. Então peço, para aqueles que o encontrarem, que não questionem suas histórias nem destruam suas fantasias — pois isso poderia provocar dano ainda maior à sua mente. Obrigada.)

Agradeço a este... grande herói semideus por... hã... salvar esta humilde xamã e sua aldeia do... digo... exército de kobolds.

1) Tem sido muitíssimo agradável. E não raras vezes, também desafiador. Hã... como agora.

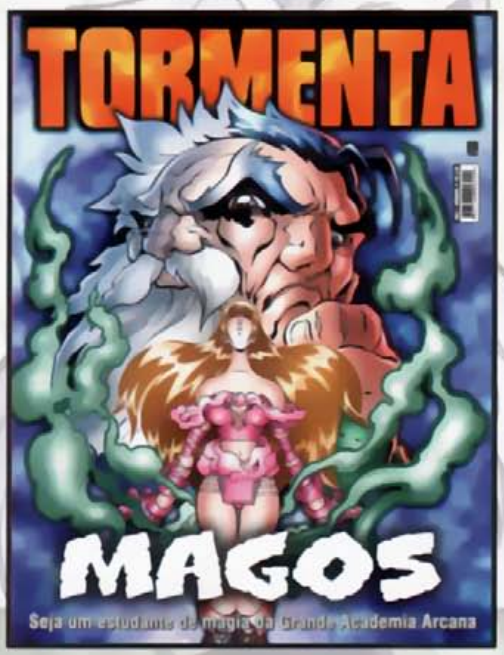
2) Acho maravilhoso, mas também constrangedor. Fico sem graça por não poder retribuir todo esse carinho.

3) Allihanna não é apenas a Deusa da Natureza, mas também a deusa dos povos que ainda levam uma vida simples — por vezes chamados "bárbaros" ou "não civilizados". É natural que minha deusa se sinta magoada sempre que um povo abandona esse modo de vida.

4) Sem dúvida. (Smack!) Muito boa sorte em sua... missão, bom Kyle. Cuide-se.

Evelyn Borges T. Galdino, Arapiaca/AL

A Grande Academia Arcana começa a ganhar importância em HOLY AVENGER. Esta escola de magia e seus magos-professores foram plenamente descritos na revista TORMENTA #3, para uso em jogos de RPG.



No entanto, bem antes disso, muitos personagens da Academia já haviam sido desenvolvidos por Rogério Saladino e Denise Akemi. Alguns deles apareceram na revista DRAGÃO BRASIL #59, na história que reapresentamos a seguir...

MATANDO AULA

ROTEIRO · ROGÉRIO SALADINO
ARTE · DENISE AKEMI
CORES · RODRIGO REIS

VINCENT... VOCÊ SOLTOU O ZULEX-DE-GARRAS-DE-FERRO!
CLARO QUE NÃO!
NEM MESMO SEI O QUE VEM A SER UM...
GRRA
AURR
O TAL ZULEX É ISSO AÍ?
É!
A SITUAÇÃO PEDE UMA MEDIDA DRÁSTICA!
MANOBRA Z84-B DO MANUAL DO VILÃO!
E O QUE É ESSA MANOBRA Z84-B?
QUEIMA O CHÃO!

EI! EU POSSO USAR AQUELA MAGIA QUE APRENDI ONTEM!
É SÓ LEMBRAR AS PALAVRAS CERTAS...
OBLARATH-OBILADAY-HOCUS-POCOS,FORA-DE-FOCUS!
?!
?
PLIM
GULP!
GASP!
BOLINHA DE LUZ COLORIDA! NÃO TINHA UMA MAGIA MELHOR, SEU TRASTE?
PUXA, É A ÚNICA QUE EU SEI FAZER...

PELOS OSSOS DO NECROMANTE! UM BECO SEM SAÍDA!
NÃO TEM MAIS PARA ONDE FUGIR!
SOU BONITO DEMAIS PRA MORRER!
EI, MONSTRO! FUI EU QUE SOLTEI VOCÊ, LEMBRA? ME DEIXA IR, FICA COM ESSE BAIXINHO AQUI!
NÃO EMPURRA!
ESCAPOU DE NOVO, ZUZU? AGORA VAI FICAR DE CASTIGO!
VOLTE JÁ PARA SUA JAULA! VAMOS CONVERSAR DEPOIS!
ANTES RASCHID VAI TER UMA DISCUSSÃO COM ESTES DOIS...
...SOBRE MATAR AULA!
ZELADOR! TUDO BEM?
ENTÃO É ASSIM QUE VAMOS CONQUISTAR O MUNDO?
MAIS UMA PALAVRA E ENFIO ESSA VASSOURA AQUI NA SUA GOELA!
APOSTO QUE MESTRE ARSENAL NUNCA PASSOU POR ISTO!
FIM

Em Arton, até os deuses precisam de heróis...

A revista TORMENTA é seu guia para um mundo de espada e magia, onde você pode ser um grande aventureiro. Aceite este desafio!

Preencha o cupom abaixo ou tire xerox e envie com um cheque nominal à **Trama Editorial Ltda. • Caixa Postal 19113 • CEP: 04505-970 • SP/SP**. Se preferir usar cartão de crédito, ligue para **(11) 3849-2266 • 3849-1159**. Você pode ainda comprar um vale postal em qualquer agência do correio. **Para pedidos acima de 10 revistas, favor consultar o valor do correio por um de nossos telefones.**

ACRESCENTE AO TOTAL DO PEDIDO AS DESPESAS DE CORREIO ABAIXO:

SP Interior	R$
1 a 3 revistas	2.25
4 a 10 revistas	4.40
Outros Estados	R$
1 a 3 revistas	2.50
4 a 10 revistas	5.10

Quero receber as edições: ____, ____, ____, ____, ____, ____, ____, ____ (Total R$ _____) + Postagem: _____

Nome: .....

Endereço: .....

Bairro: .....

Tel.: ..... CEP: .....

Cidade: ..... Estado: .....

Assinale sua Forma de pagamento/

❑ Cheque nominal a Trama Editorial Ltda. ou ❑ Vale Postal

❑ Cartão de crédito: ❑ Visa / ❑ American Express

Nome do Titular: .....

Nº do cartão: ..... Validade: ____/____

TORMENTA

HOLY avenger

29

TRAMA

www.holyavenger.com.br

cassaro

awano

riamonde

vazzios

栗野

VAZZIOS
n' Tiago

ANO 4 • Nº 29 • R$ 2,80

7897805089004

Imprópria para menores de 12 anos

O Elenco

Lisandra

Vítima de um encanto maligno que a fez se apaixonar pelo Paladino e ajudá-lo a reunir os Rubis da Virtude

Sandro

Ladrão aventureiro burro-burro-burro que tenta ajudar Lisandra em sua missão e ser um herói como o pai

Tork

Troglodita anão mercenário e louco por briga, criou Lisandra como uma filha e agora tenta reencontrá-la

Talude

Mestre Máximo da Magia, diretor da Grande Academia Arcana e rival de Vectorius como o maior mago de Arton

Leon

Pai de Sandro e o maior ladrão do Reinado (não que ele seja tão bom assim, mas por causa da baita recompensa)

Luigi

Bardo aventureiro com talento para música e uma quedinha por elfas-do-mar seminuas

Vladislav

Pai de Petra, professor de necromancia na Academia Arcana e mago com mania de limpeza

Paladino

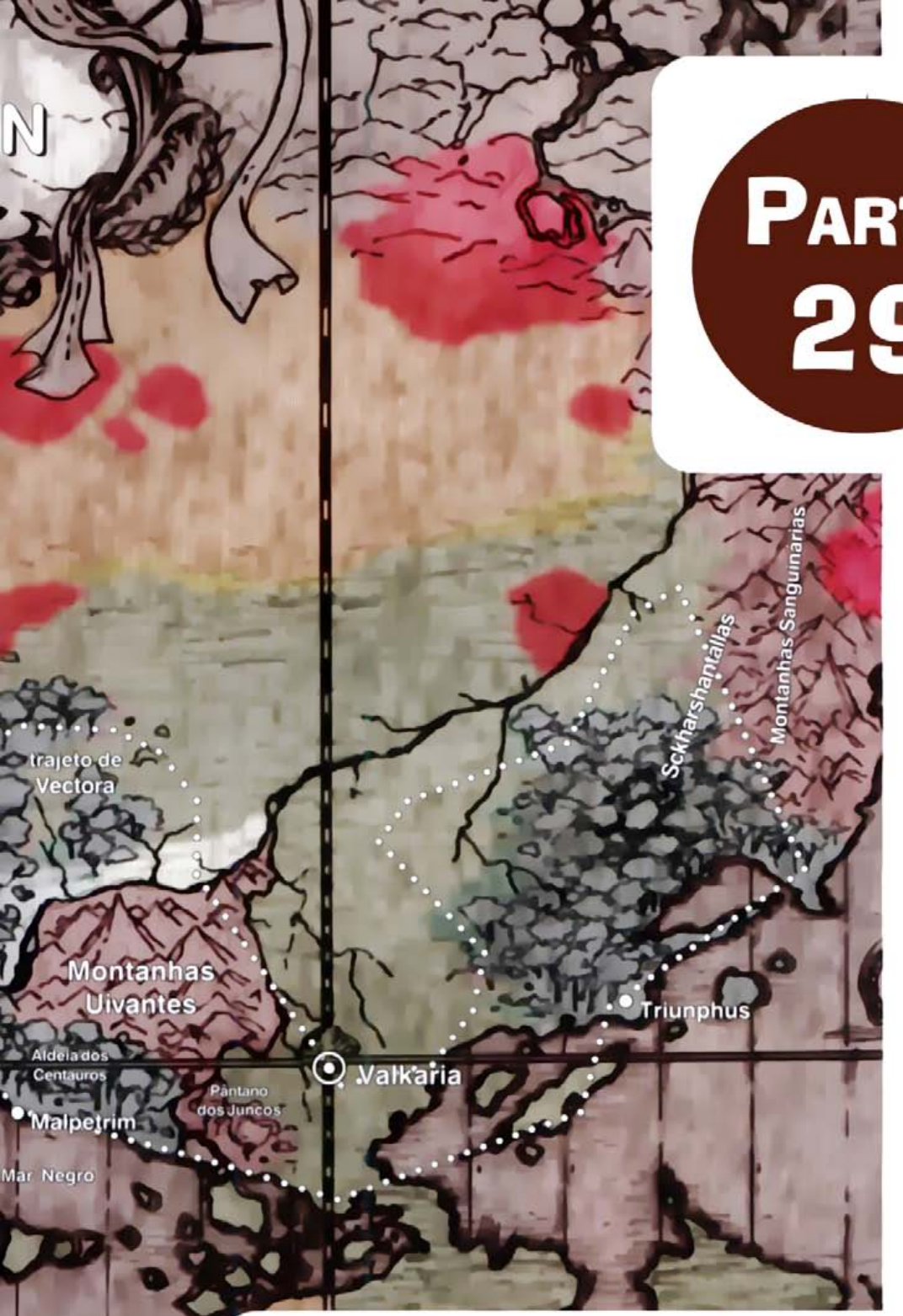
O maior herói de Arton (?!), que tenta reaver os Rubis da Virtude, a fonte de seu poder

Até Agora...

Anne, Sandro e Tork lamentam pela morte de Aspis, a naga. Começam seu retorno para Valkaria.

Na Grande Academia Arcana, Lisandra é testada e examinada por Talude. Seus sonhos revelam sentimentos contraditórios — a jovem acredita amar o Paladino de Arton, mas uma parte sua também parece determinada a matá-lo. Assim como havia acontecido antes com Vectorius, o Mestre Máximo da Magia não é capaz de desfazer o encanto mágico que provoca os sonhos e impele Lisandra a reunir os Rubis da Virtude para o Paladino.

No passado, descobrimos que Niele e sua prima Tanya — princesa da antiga cidade élfica de Lenórienn, e que mais tarde seria raptada pelo vilão Thwor Ironfist — em certa ocasião exploravam uma caverna assombrada. Lá descobriram um templo secreto de Sszzaas, onde Niele encontrou o cajado mágico que a transformaria em uma das maiores "magas" de Arton.



Parte 29

Terei Errado?

HOLY avenger

Criação
MARCELO CASSARO
ROGÉRIO SALADINO
J.M.TREVISAN

Roteiro
MARCELO CASSARO

Desenho e Arte-Final
ERICA AWANO

Cores
RICARDO RIAMONDE

Retículas
JAE H. WOO

Capa
ERICA AWANO,
ANDRÉ VAZZIOS & TIAGO

DIRETOR
Ruy Pereira

EDITOR
Marcelo Cassaro

PRODUTOR GRÁFICO
Roberto Avelino

CONTATO
Lourdes Maurício

SCANNER
Edilson Gedo • Wagner F. Nunes

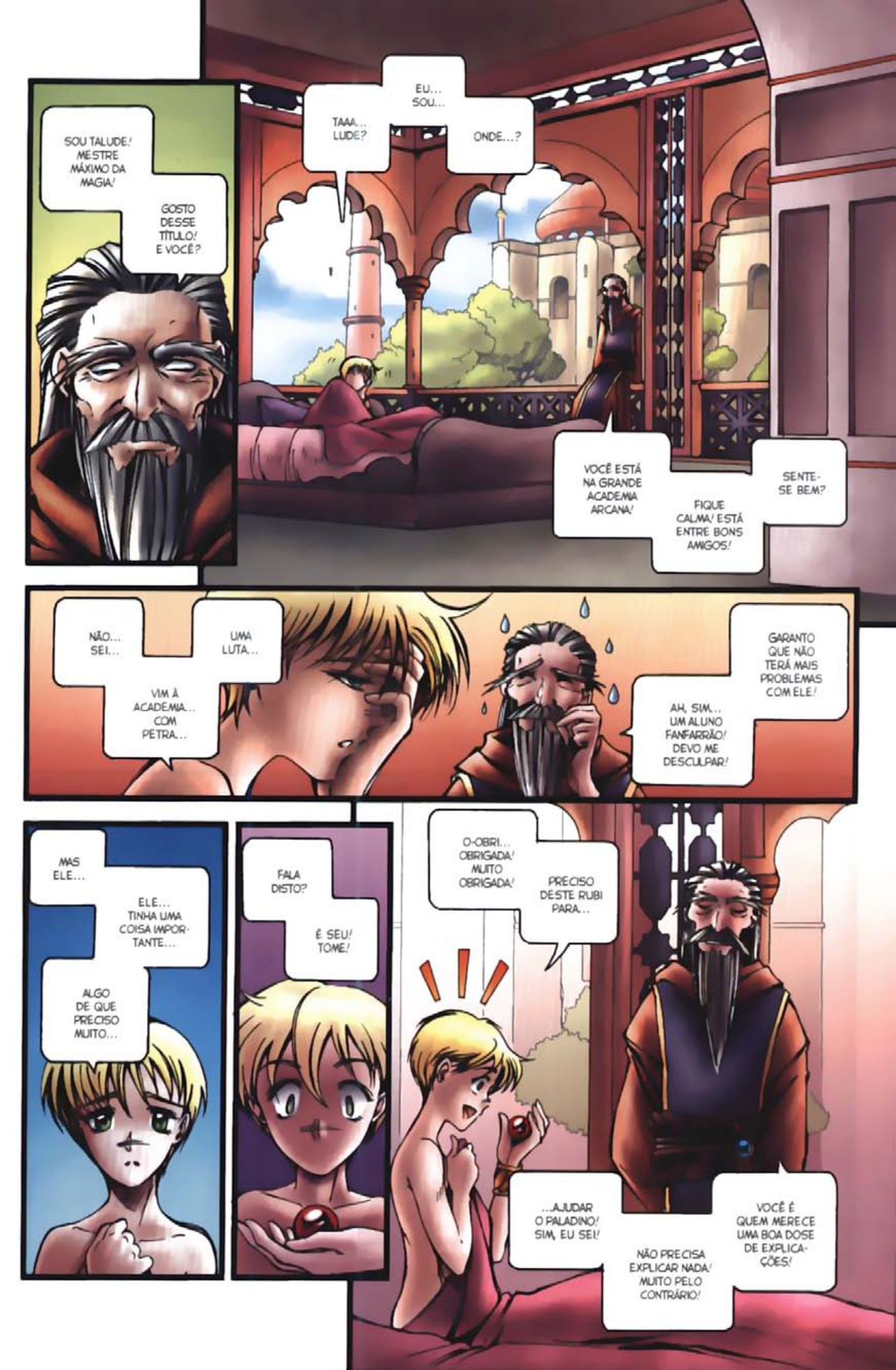
DIAGRAMAÇÃO
Dawis Roos • Márcia Braga

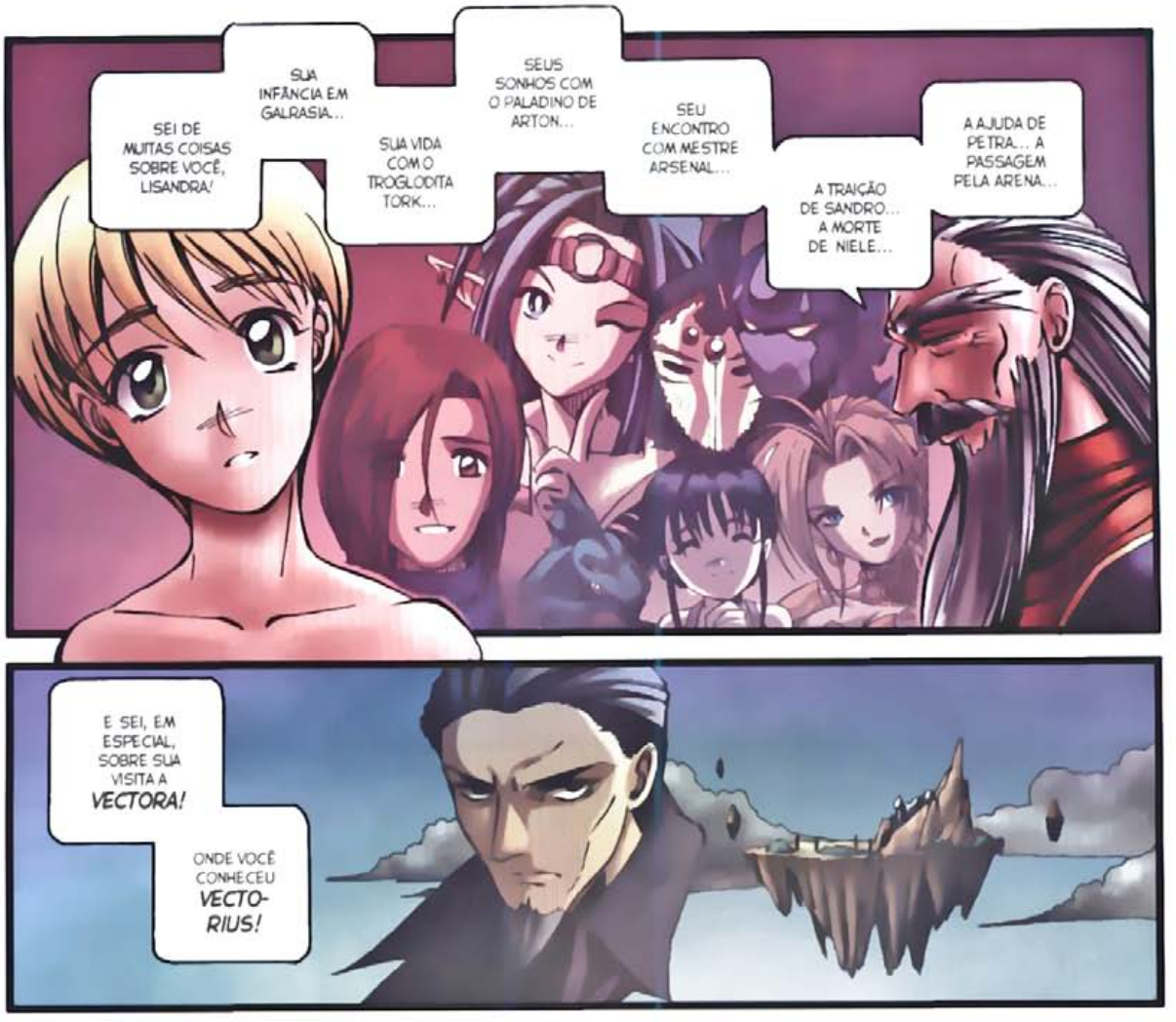
HOLY AVENGER é uma publicação
mensal da Trama Editorial Ltda.

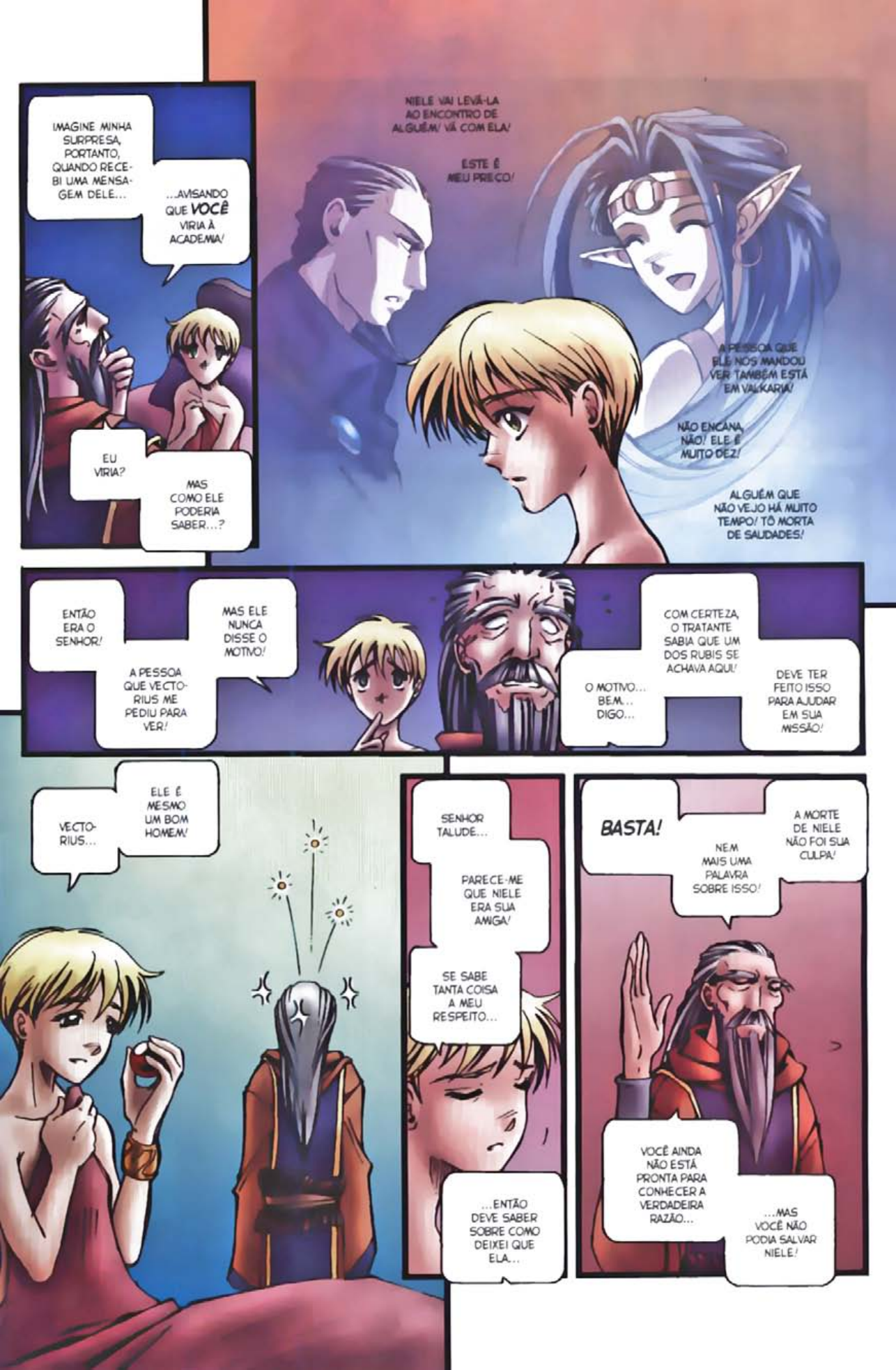
Administração, redação, assinaturas e publicidade:
R. Comendador Miguel Calfat, 421, 04537-081,
SP/SP Telefax (011) 3849-2266. dragaobrasil@uol.com.br

Distribuição exclusiva para todo o Brasil: Fernando Chinaglia S/A.

Impressão e acabamento: Lene Gráfica e Editora


SOU TALUDE! MESTRE MÁXIMO DA MAGIA!
GOSTO DESSE TÍTULO! E VOCÊ?
TAAA... LUDE?
EU... SOU...
ONDE...?
VOCÊ ESTÁ NA GRANDE ACADEMIA ARCANA!
FIQUE CALMA! ESTÁ ENTRE BONS AMIGOS!
SENTE-SE BEM?
NÃO... SEI...
UMA LUTA...
VIM À ACADEMIA... COM PETRA...
AH, SIM... UM ALUNO FANFARRÃO! DEVO ME DESCULPAR!
GARANTO QUE NÃO TERÁ MAIS PROBLEMAS COM ELE!
MAS ELE...
ELE... TINHA UMA COISA IMPORTANTE...
ALGO DE QUE PRECISO MUITO...
FALA DISTO?
É SEU! TOME!
O-OBRI... OBRIGADA! MUITO OBRIGADA!
PRECISO DESTE RUBI PARA...
...AJUDAR O PALADINO! SIM, EU SEI!
NÃO PRECISA EXPLICAR NADA! MUITO PELO CONTRÁRIO!
VOCÊ É QUEM MERECE UMA BOA DOSE DE EXPLICAÇÕES!

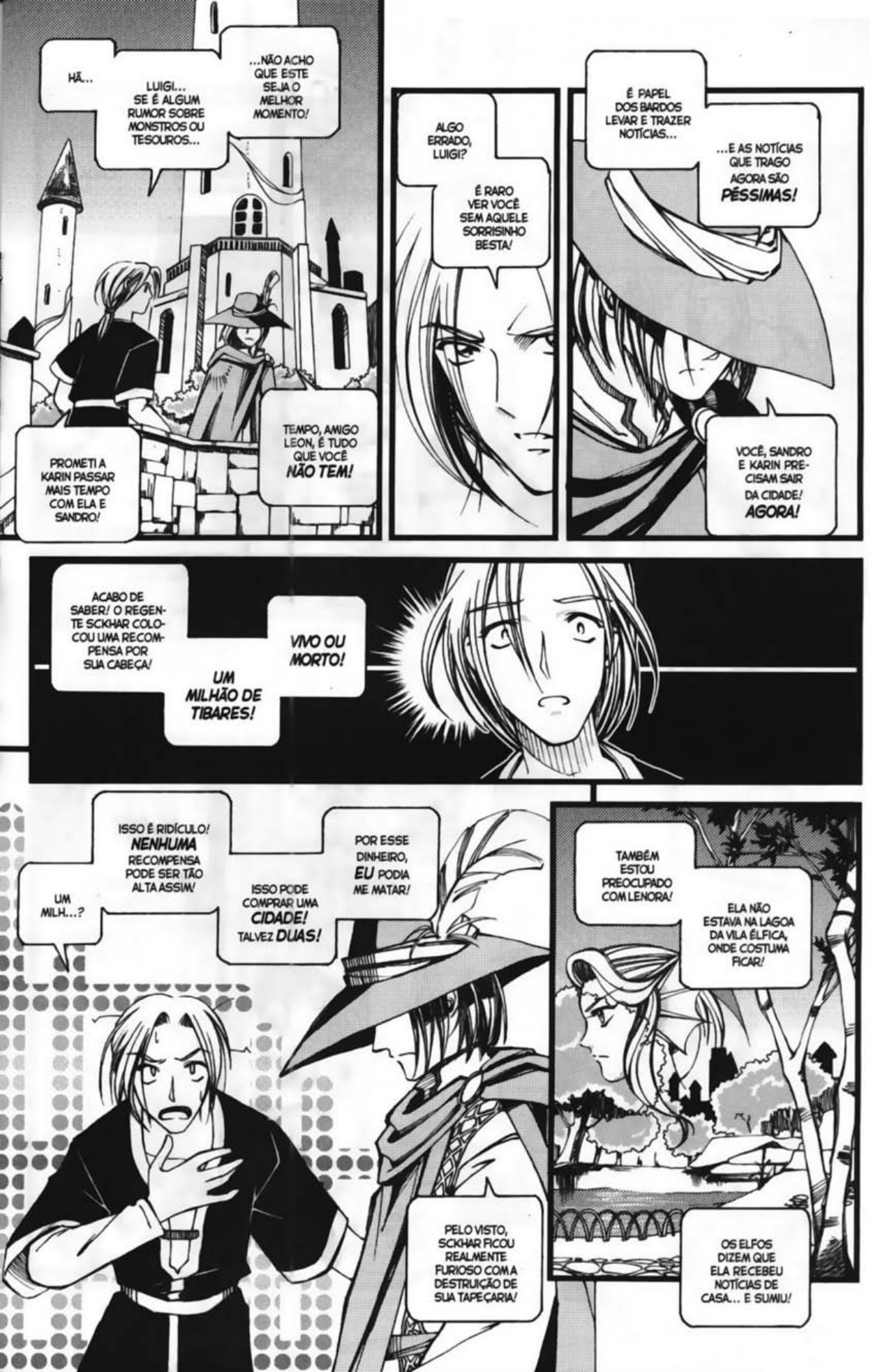

SEI DE MUITAS COISAS SOBRE VOCÊ, LISANDRA!
SUA INFÂNCIA EM GALRASIA...
SUA VIDA COM O TROGLODITA TORK...
SEUS SONHOS COM O PALADINO DE ARTON...
SEU ENCONTRO COM MESTRE ARSENAL...
A TRAIÇÃO DE SANDRO... A MORTE DE NIELE...
A AJUDA DE PETRA... A PASSAGEM PELA ARENA...
E SEI, EM ESPECIAL, SOBRE SUA VISITA A VECTORA!
ONDE VOCÊ CONHECEU VECTORIUS!
VECTORIUS...
ELE ERA SEVERO... MAS UM HOMEM BOM!
PERDOOU MEUS CRIMES! ME DEU UM DOS RUBIS! E TAMBÉM UM GRIFO!
(NHMF! AQUELE EXIBIDO!)
NA VERDADE, LISANDRA... VECTORIUS E EU SOMOS RIVAIS!
ELE PENSA SER O MAIOR MAGO VIVENTE DE ARTON...
...O QUE É UM DISPARATE, POIS EU SOU ESSA PESSOA!
VECTORIUS NÃO ACREDITA QUE A MÁGICA VENHA DE WYNNA, A DEUSA DA MAGIA!
MERECE UNS BONS TABEFES POR DIZER TAL ASNEIRA!
ABSURDO! FALAR ASSIM DE MINHA DEUSA TÃO LINDA!


IMAGINE MINHA SURPRESA, PORTANTO, QUANDO RECEBI UMA MENSAGEM DELE...
...AVISANDO QUE VOCÊ VIRIA À ACADEMIA!
EU VIRIA?
MAS COMO ELE PODERIA SABER...?
NIELE VAI LEVÁ-LA AO ENCONTRO DE ALGUÉM! VÁ COM ELA!
ESTE É MEU PREÇO!
A PESSOA QUE ELE NOS MANDOU VER TAMBÉM ESTÁ EM VALKARIA!
NÃO ENCANA, NÃO! ELE É MUITO DEZ!
ALGUÉM QUE NÃO VEJO HÁ MUITO TEMPO! TÔ MORTA DE SAUDADES!
ENTÃO ERA O SENHOR!
MAS ELE NUNCA DISSE O MOTIVO!
A PESSOA QUE VECTORIUS ME PEDIU PARA VER!
O MOTIVO... BEM... DIGO...
COM CERTEZA, O TRATANTE SABIA QUE UM DOS RUBIS SE ACHAVA AQUI!
DEVE TER FEITO ISSO PARA AJUDAR EM SUA MISSÃO!
VECTORIUS...
ELE É MESMO UM BOM HOMEM!
SENHOR TALUDE...
PARECE-ME QUE NIELE ERA SUA AMIGA!
SE SABE TANTA COISA A MEU RESPEITO...
...ENTÃO DEVE SABER SOBRE COMO DEIXEI QUE ELA...
BASTA!
NEM MAIS UMA PALAVRA SOBRE ISSO!
A MORTE DE NIELE NÃO FOI SUA CULPA!
VOCÊ AINDA NÃO ESTÁ PRONTA PARA CONHECER A VERDADEIRA RAZÃO...
...MAS VOCÊ NÃO PODIA SALVAR NIELE!

ELA MESMA PODERÁ EXPLICAR QUANDO VOLTAR!
C-CLARO! TEM RAZÃO!
COMO SOU TOLA!
O PALADINO PROMETEU RESSUSCITAR NIELE!
ELE VAI FAZER ISSO QUANDO TIVER TODOS OS RUBIS!
POR ISSO PRECISO CONTINUAR A PEGÁ-LOS!
SIM... CLARO...
(UM ENCANTOZINHO ASTUTO, DEVO ADMITIR!)
AH, SIM... UMA ÚLTIMA COISA...
AINDA QUE VOCÊ SEJA UMA MOCINHA MUITO BONITA...
...NÃO POSSO DEIXAR QUE CIRCULE EM MINHA ACADEMIA AO NATURAL...
...E NEM COM AQUELES TRAPOS DE VECTORA!
(ACABOU!)
(QUE TRISTE!)

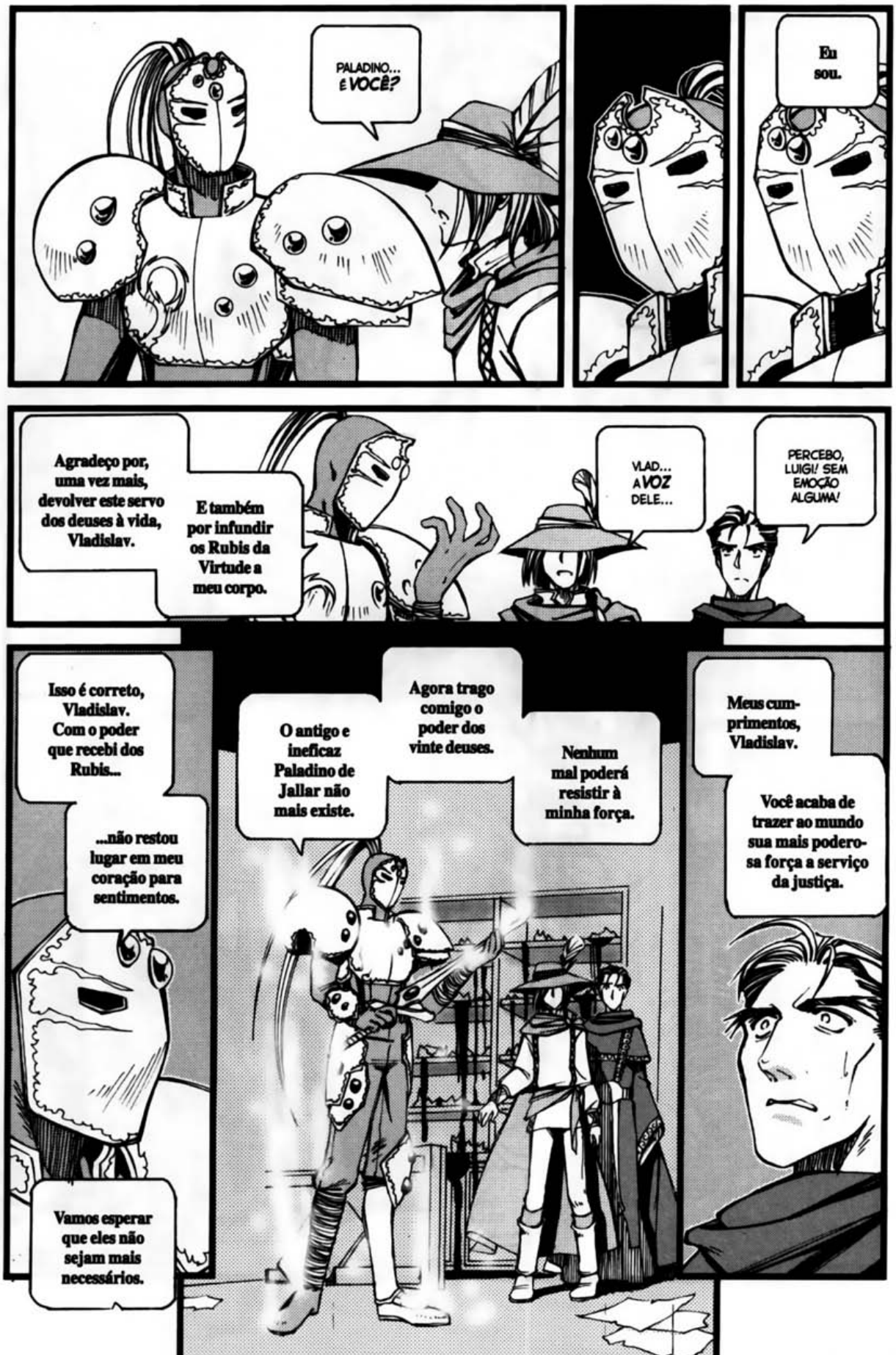
COISA ESTRANHA!
VLADISLAV NÃO MANDA NOTÍCIAS HÁ UMA SEMANA!
AH, NADA DISSO, LEON!
NÃO COMECE OUTRA VEZ!
VOCÊ E SEUS AMIGOS JÁ SE DIVERTIRAM BASTANTE CAÇANDO TESOUROS!
AGORA, PELO MENOS POR ENQUANTO, DEIXE DE SER UM BOM LADRÃO...
...E TRATE DE SER UM BOM MARIDO!
UFA! A ARCA DO TESOURO ERA MAIS LEVE!
VOCÊ MESMO DISSE QUE O MAGO NÃO QUERIA SER PERTURBADO!
COM CERTEZA ESTÁ IMERSO EM ALGUM TIPO DE PESQUISA OU EXPERIMENTO!
SIM! ALGO COM OS RUBIS DA VIRTUDE E O PALADINO!
FICO IMAGINANDO O QUE SERIA!
PENSEI QUE A GENTE IA TROCAR OS RUBIS PELA RESSURREIÇÃO DO PALADA!
PELO QUE SEI, VLAD NÃO PODE RESSUSCITAR NINGUÉM!
NO MÁXIMO, PODIA TRANSFORMAR ELE EM ZUMBI!
VALKARIA, DAI-ME FORÇAS!
VOCÊS, AVENTUREIROS, SÃO GENTE MUITO ESTRANHA!
FALAM DE VIDA, MORTE, MAGIA E MONSTROS COMO SE FOSSEM A COISA MAIS TRIVIAL DO MUNDO!
ONDE EU ESTAVA COM A CABEÇA QUANDO CASEI COM VOCÊ?
SEI LÁ! NIMB ROLOU BONS DADOS PARA MIM!

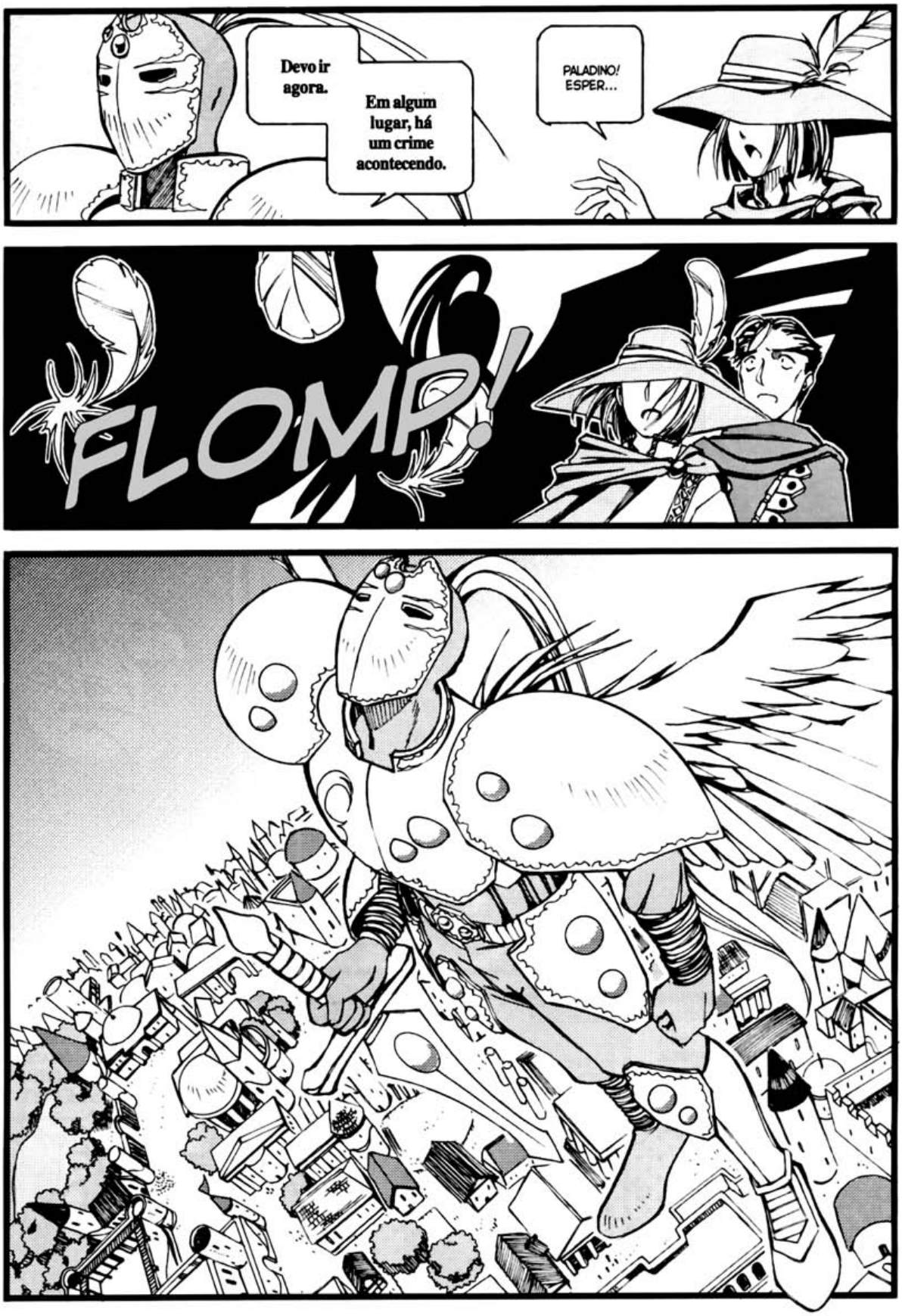
OH, BEM...
ACHO QUE TAMBÉM NÃO POSSO ME QUEIXAR DA SORTE!
HMM...
SENTINDO-SE ROMÂNTICA, SENHORA GALTRAN?
MANHÊ! PAIÊ!
AH! ESTÃO DE VOLTA!
MANHÊ! PAIÊ!
O TIO LUIGI ME LEVOU PARA VER O BAIRRO ÉLFICO!
AS ELFAS SÃO LEGAIS! ELAS CANTAM O TEMPO TODO!
AH, É MESMO?
LUIGI, EU JÁ DISSE QUE NÃO QUERO AQUELAS ELFAS INDECENTES PERTO DE MEU FILHO!
HEH! FIQUE SOSSEGADA, KARIN!
NEM TODAS AS CANÇÕES ÉLFICAS SÃO IMPRÓPRIAS PARA CRIANÇAS!
(SÓ AS MINHAS FAVORITAS!)
SERÁ QUE PODERIA CUIDAR DE SANDRO POR UM INSTANTE?
TENHO ALGO IMPORTANTE PARA DISCUTIR COM LEON!
QUESTÃO DE VIDA OU MORTE!
AH, CLARO!
COM VOCÊS, SEMPRE É!


HÃ...
LUIGI... SE É ALGUM RUMOR SOBRE MONSTROS OU TESOUROS...
...NÃO ACHO QUE ESTE SEJA O MELHOR MOMENTO!
PROMETI A KARIN PASSAR MAIS TEMPO COM ELA E SANDRO!
TEMPO, AMIGO LEON, É TUDO QUE VOCÊ NÃO TEM!
ALGO ERRADO, LUIGI?
É RARO VER VOCÊ SEM AQUELE SORRISINHO BESTA!
É PAPEL DOS BARDOS LEVAR E TRAZER NOTÍCIAS...
...E AS NOTÍCIAS QUE TRAGO AGORA SÃO PÉSSIMAS!
VOCÊ, SANDRO E KARIN PRECISAM SAIR DA CIDADE! AGORA!
ACABO DE SABER! O REGENTE SCKHAR COLOCOU UMA RECOMPENSA POR SUA CABEÇA!
UM MILHÃO DE TIBARES!
VIVO OU MORTO!
UM MILH...?
ISSO É RIDÍCULO! NENHUMA RECOMPENSA PODE SER TÃO ALTA ASSIM!
ISSO PODE COMPRAR UMA CIDADE! TALVEZ DUAS!
POR ESSE DINHEIRO, EU PODIA ME MATAR!
PELO VISTO, SCKHAR FICOU REALMENTE FURIOSO COM A DESTRUIÇÃO DE SUA TAPEÇARIA!
TAMBÉM ESTOU PREOCUPADO COM LENORA!
ELA NÃO ESTAVA NA LAGOA DA VILA ÉLFICA, ONDE COSTUMA FICAR!
OS ELFOS DIZEM QUE ELA RECEBEU NOTÍCIAS DE CASA... E SUMIU!

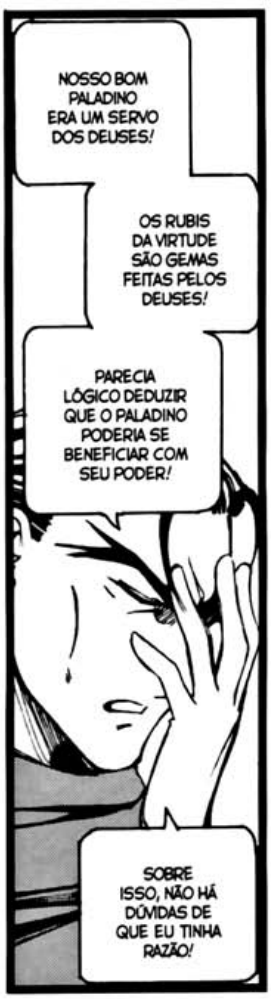
DE CASA?
ELA FOI EMBORA SEM NOS AVISAR?
QUER DIZER, O OCEANO?
ELA DEVE ESTAR BEM!
VAMOS PENSAR NISSO DEPOIS!
NÃO É SEGURO PARA VOCÊ E SUA FAMÍLIA FICAR EM VALKARIA!
CADA CAÇADOR DE RECOMPENSAS DO REINADO DEVE ESTAR NA SUA PISTA!
MAS PARA ONDE PODEMOS FUGIR?
VAMOS FALAR COM VLAD! ELE TEM UMA CABANA NAS MONTANHAS TELDISKAN!
NÃO É SEGURO USAR AS ESTRADAS! MELHOR IR POR TELEPORTE!
VOU NA FRENTE! TRAGA KARIN E SANDRO!
OLÁ, PETRINHA! PRECISO FALAR COM SEU PAPAI!
SABE ONDE ELE ESTÁ?
OI, TIO LUIGI!
FALANDO COM O TIO PALADA!
PAPAI TÁ NO LABORATÓRIO!
VLAD!
TEMOS PROBLEMAS! PARE COM O QUE ESTIVER FAZENDO!

KTON!
RECEIO QUE SEJA DEMASIADO TARDE PARA ISSO, LUIGI!


PALADINO... É VOCÊ?
Eu sou.
Agradeço por, uma vez mais, devolver este servo dos deuses à vida, Vladislav.
E também por infundir os Rubis da Virtude a meu corpo.
VLAD... A VOZ DELE...
PERCEBO, LUIGI! SEM EMOÇÃO ALGUMA!
Isso é correto, Vladislav. Com o poder que recebi dos Rubis...
...não restou lugar em meu coração para sentimentos.
Vamos esperar que eles não sejam mais necessários.
O antigo e ineficaz Paladino de Jallar não mais existe.
Agora trago comigo o poder dos vinte deuses.
Nenhum mal poderá resistir à minha força.
Meus cumprimentos, Vladislav.
Você acaba de trazer ao mundo sua mais poderosa força a serviço da justiça.


Devo ir agora.
Em algum lugar, há um crime acontecendo.
PALADINO! ESPER...
FLOMP!

EM NOME DE TODOS OS DEUSES, VLAD...
...O QUE VOCÊ FEZ?
N-NÃO ESTOU CERTO...


NOSSO BOM PALADINO ERA UM SERVO DOS DEUSES!
OS RUBIS DA VIRTUDE SÃO GEMAS FEITAS PELOS DEUSES!
PARECIA LÓGICO DEDUZIR QUE O PALADINO PODERIA SE BENEFICIAR COM SEU PODER!
SOBRE ISSO, NÃO HÁ DÚVIDAS DE QUE EU TINHA RAZÃO!

EVIDENTE QUE NÃO!
MAS VOCÊ NÃO PARECE FAZER IDÉIA DE QUANTO PODER DEU A ELE!
OS VINTE RUBIS NÃO FORAM APENAS FEITOS PELOS DEUSES...
...MAS TAMBÉM SÓ PODEM SER DESTRUÍDOS PELOS MESMOS VINTE DEUSES!
SE O CORPO DO PALADINO RECEBEU ESSE ATRIBUTO...
...ENTÃO ELE NÃO PODE SER DETIDO POR NENHUM MORTAL!

E TEM MAIS!
PARA FORJAR OS VINTE RUBIS, FOI PRECISO REUNIR A MÁGICA DOS VINTE DEUSES!
ENTÃO, PARA DETER O PALADINO, SERIA NECESSÁRIO...
VINTE E UM!

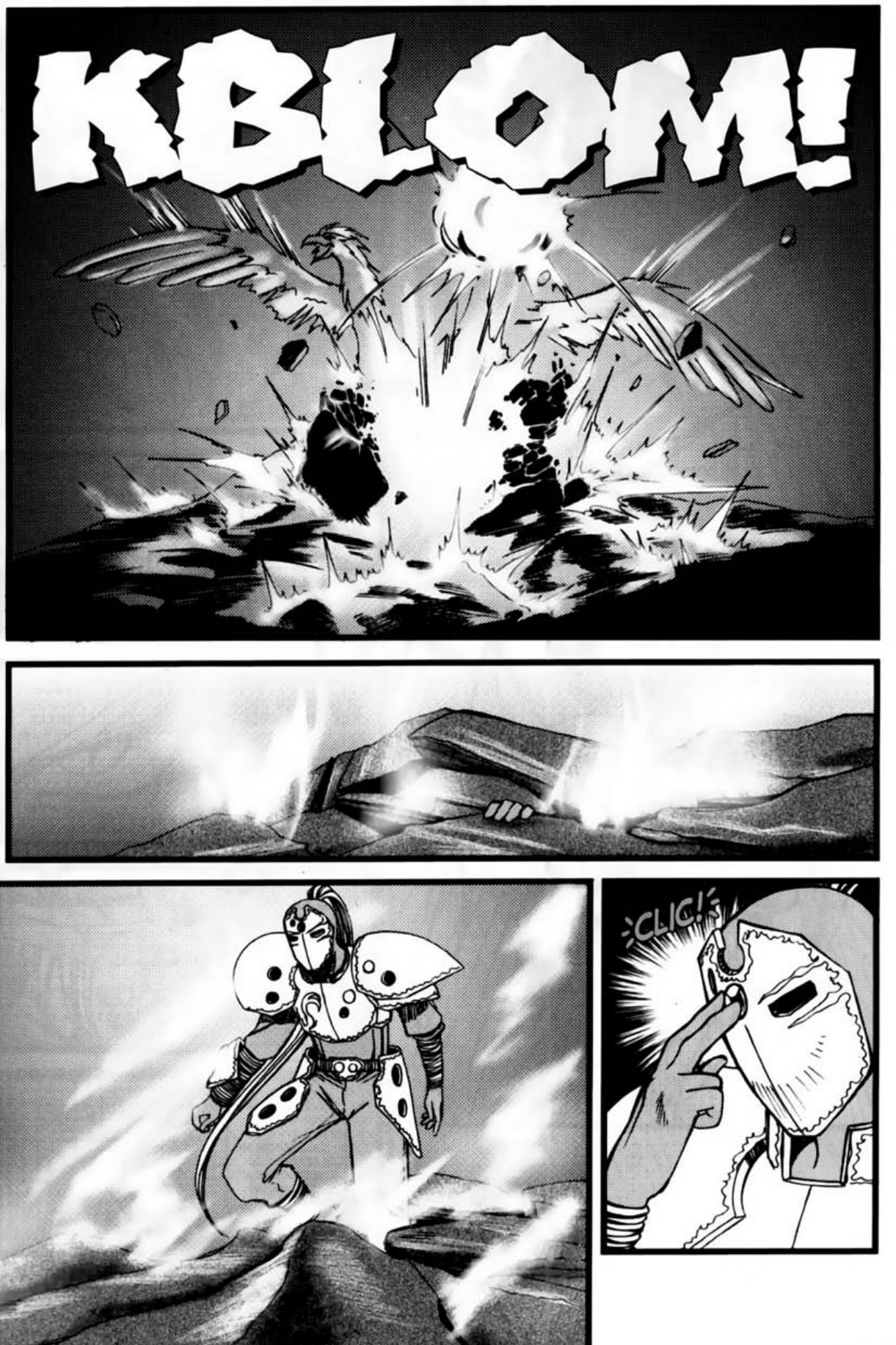
COMO É?!
VINTE E UM!
VOCÊ FICA REPETINDO VINTE DEUSES, VINTE RUBIS...
...MAS HAVIA VINTE E UM RUBIS NO BAÚ!
POR ACASO NÃO OS CONTOU?

CLARO QUE NÃO CONTEI!
TODOS SABEM QUE O PANTEÃO TEM VINTE DEUSES!
QUE HISTÓRIA É ESSA DE VINTE E UM?!

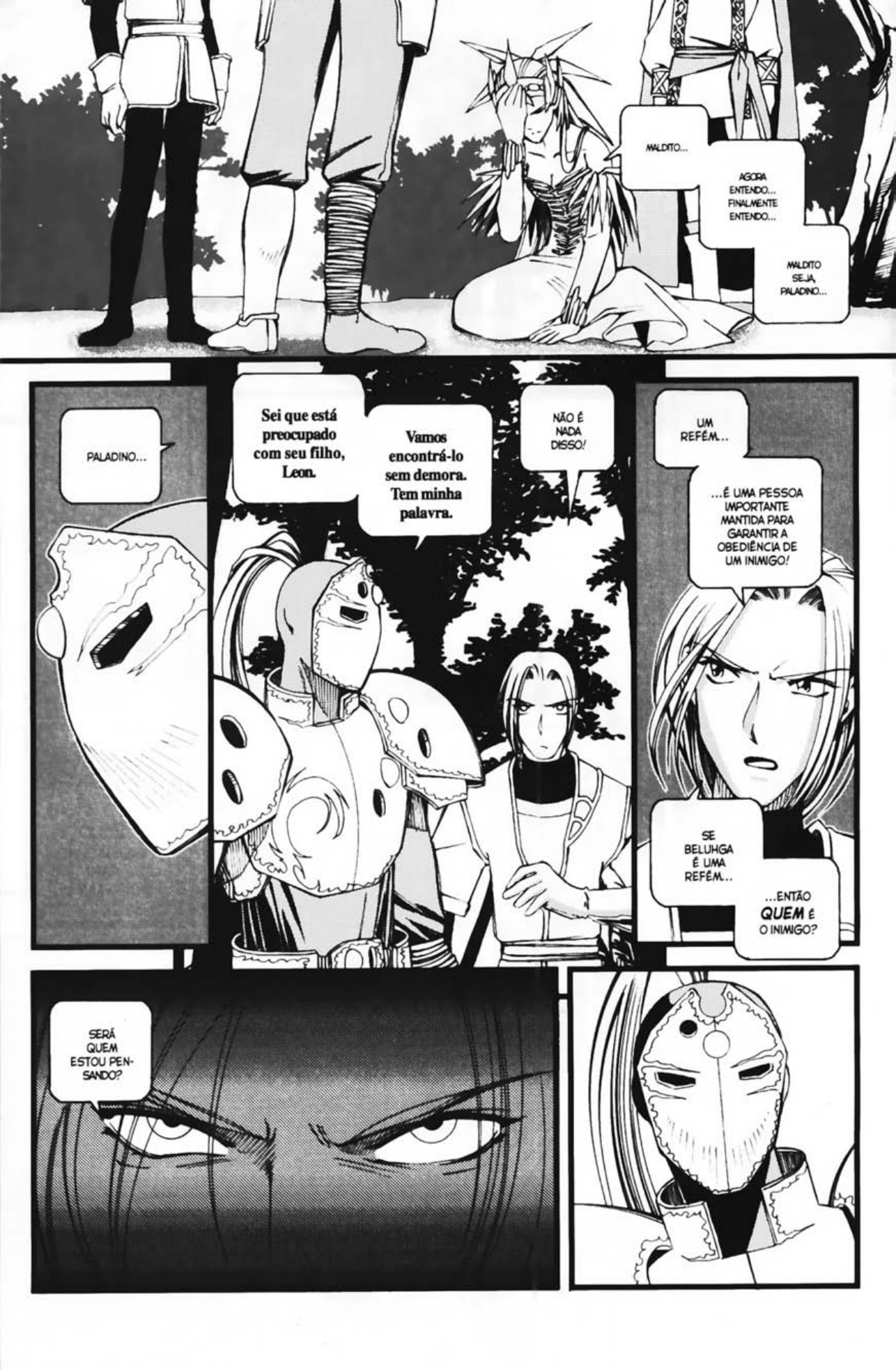
Excelente.
Nosso objetivo está adiante, companheiros.
Conheçam meu próximo adversário.
O Moóck de Triunphus emerge do vulcão em sua fúria insana.
Ninguém em Arton jamais conseguiu derrotá-lo.
Isso termina hoje.
MMOOOOOCK
UM MOMENTO, PALADINO...
DISSE QUE O MOÓCK É "SEU" PRÓXIMO ADVERSÁRIO?
ACREDITO QUE TENHA COMETIDO UM LIGEIRO ENGANO!
ESTAMOS AQUI PARA LUTAR JUNTOS CONTRA ELE!
Cale-se, milady Beluhga...
...e fique fora do caminho.

QUÊ?!
COMO... COMO OUSA?
FLOOM!
O QUE SIGNIFICA ISSO?
O PALADINO DISSE QUE PRECISAVA DE MIM PARA DERROTAR O MOÖCK!
MINHAS DESCULPAS, RAINHA BELUHGA...
...MAS O PALADINO NÃO DISSE NADA DISSO!
ACHO QUE ELE NEM MESMO É CAPAZ DE MENTIR!
O PALADINO NÃO PRECISA DE VOCÊ PARA VENCER NINGUÉM!
FOI VOCÊ, EM SUA ARROGÂNCIA DRACONIANA, QUE CHEGOU A ESSA CONCLUSÃO SOZINHA!
LUIGI...
NÃO ACHO QUE VOCÊ DEVERIA FALAR ASSIM COM ELA...
PSICOLOGIA DOS DRAGÕES, SABE COMO É...

NAK!
MAS ENTÃO...
ENTÃO POR QUÊ?
POR QUE ESTOU AQUI?
POR QUE O PALADINO ME RAPTOU?
POR QUE ME AFASTOU DAS MONTANHAS UIVANTES?
O QUE ELE DESEJA DE MIM?
SE EU CONTAR, RAINHA BELUHGA...
...ESTAREI ESTRAGANDO UMA GRAAANDE SURPRESA!
ELAVAINOS MATARELAVAI NOSMATARELA VAINOSMATAR


KBLOM!
CLIC!

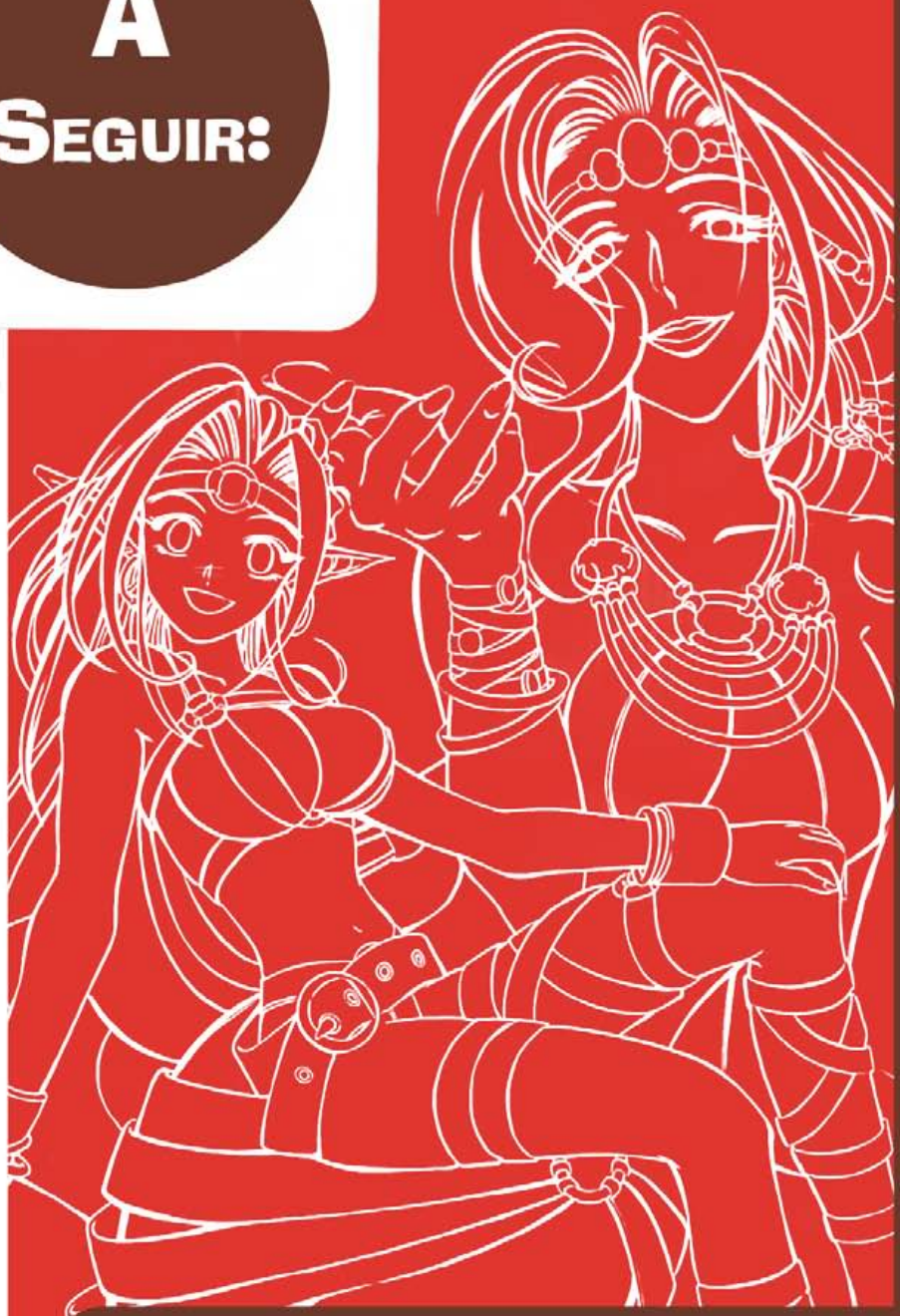
O MOÔCK... ELE... ELE ESTÁ...?
Morto, é claro.
VERDADE! MAS AINDA ESTAMOS NAS VIZINHANÇAS DE TRIUNPHUS!
TUDO QUE MORRE AQUI VOLTA A VIVER EM POUCOS DIAS!
O MOÔCK VOLTARÁ!
VOCÊ NÃO VEIO ATÉ AQUI PARA DAR FIM AO MONSTRO!
VEIO APENAS APANHAR MAIS UM DE SEUS MALDITOS RUBIS...
...QUE ESTAVA NO COVIL VULCÂNICO DA CRIATURA!
VOCÊ NÃO PRECISAVA DE MIM PARA ISSO!
AGORA CHEGA, PALADINO!
ESTOU FARTA!
EXIJO SABER QUAL MEU PAPEL EM SEUS PLANOS!
Milady, é inacreditável que esteja demorando tanto...
...para aceitar sua atual situação.
Você é minha refém.
Mais nada.


MALDITO...
AGORA ENTENDO... FINALMENTE ENTENDO...
MALDITO SEJA, PALADINO...
PALADINO...
Sei que está preocupado com seu filho, Leon.
Vamos encontrá-lo sem demora. Tem minha palavra.
NÃO É NADA DISSO!
UM REFÉM...
...É UMA PESSOA IMPORTANTE MANTIDA PARA GARANTIR A OBEDIÊNCIA DE UM INIMIGO!
SE BELUHGA É UMA REFÉM...
...ENTÃO *QUEM* É O INIMIGO?
SERÁ QUEM ESTOU PENSANDO?

ZIUF!
SACANAGEM! A PORCARIA DO PERGAMINHO DE TELEPORTE NÃO FUNCIONOU!
AINDA ESTAMOS BEM LONGE DE VALKARIA!
MESMO ASSIM, EU AINDA PREFERO ANDAR!
TELEPORTES FICAM FORA DE MEUS MEIOS FAVORITOS DE VIAGEM!
HÃ... NAVIOS TAMBÉM!
:HUNC:
PRA MIM, A VIAGEM FOI BOA!
PELO MENOS DESTA VEZ NÃO DESPENQUEI DE CABEÇA!
ENTÃO É ISSO!
JÁ FIZEMOS O QUE ARKAM QUERIA!
INVESTIGAMOS O TEMPLO SSZZAAZITA!
AGORA SÓ FALTA CONTAR O QUE DESCOBRIMOS SOBRE SSZZZAAS...
...E SOBRE...
SOBRE...
EI, MINA-ZINHA!
:HUNC:
TALVEZ NÃO TENHA JEITO DE TRAZER ASPIS DE VOLTA...
...MAS ESTOU MUITO A FIM DE FAZER MINGAU COM AQUELE TAL NEKAPETH!
QUE TAL, HEIM?

VALEU POR TENTAR ME ANIMAR, TORK...
...MAS EU PREFERIA ACHAR MEU IRMÃOZINHO!
MESMO? A GENTE PODE TENTAR ISSO TAMBÉM!
E SE ELE VIER COM PAPO BESTA DE MANDAR VOCÊ EMBORA...
...VOU JANTAR AS TRIPAS DELE!
:HUNC:
EI, GURI! TÁ ESPERANDO O QUÊ?
SE MEXE! VAMOS PARA A CIDADE ENCONTRAR O...
:HUNC:
HÃ?!
NIELE?

A Seguir:



Oooooi, Zentê!

MENSAGENS SAGRADAS

HOLY AVENGER · Caixa Postal 19113 · CEP 04505-970 · SP/SP · dragaobrasil@uol.com.br

Saudações, fiéis e queridos leitores de HOLY AVENGER. Eu, Odara, sacerdotisa centaura de Allihanna, venho novamente responder às suas cartas e e-mails — e hoje o faço com certo receio. Pois vejo ao longe o final que se aproxima...

Sim, eu sei. Por vezes tenho explicado aos leitores que tudo na vida deve começar e terminar. Todas as histórias devem ter início, meio e fim. No entanto, agora que a aventura se aproxima de sua conclusão na edição #40, não posso evitar a tristeza. Será uma despedida difícil. Tive muitos bons momentos com vocês. Recebi amizade, amor e carinho que nunca serei capaz de retribuir.

Oh, bem... é cedo para tais lamentos. Ainda existe trabalho a ser feito. Vamos a ele, então.

Não é tudo isso

Wagner Henrique de Oliveira, Presidente Prudente/SP

Vou ser curto e direto: HOLY AVENGER não é tudo aquilo que dizem por aí. Querem argumentos? Pois eu tenho de sobra:

1) A arte de Erica Awano deixa muitíssimo a desejar. Na maioria dos quadrinhos ela "esquece" de desenhar o cenário.

2) O uso de "humor japonês" (personagens caindo com as pernas para cima, olhos imensos, comentários infantis...) não tem graça nenhuma e é deveras irritante.

3) A seção de cartas é ridícula. Um espaço precioso da revista é usado para mensagens do tipo "Quero me casar com a Niele", "Amo o Sandrinho", "Vou matar o Arsenal". Sem falar de Odara, a personagem mais irritante e ingênua de toda a saga. Onde estão os comentários inteligentes dos Paladinos da DB?

4) Marcelo Cassaro é um ótimo roteirista de quadrinhos, mas em matéria de mangá deixa muito a desejar. Se HOLY AVENGER tivesse um clima mais sério, com certeza a qualidade seria melhor.

Uma dica: chamem o Trevisan para ajudar, pois esse aí tem futuro.

George B.P., o incansável fã de Allan Moore, e-mail

Hmm... e eu falava ainda há pouco sobre o carinho dos leitores. Irônico.

1) Posso estar errada, bom George, mas — como fã de Allan Moore —você deveria estar mais familiarizado com a forma como histórias em quadrinhos são produzidas. O desenhista faz aquilo que o roteirista (ou o editor) determina. Portanto, quando um quadro não mostra um cenário, isso significa que o roteirista, NÃO o desenhista, decidiu assim. A presença e ausência de cenários faz parte dos recursos narrativos das HQs, especialmente em mangá. Por exemplo, não há necessidade alguma de paisagens quando queremos dar mais importância a um diálogo, um gesto, uma expressão facial, um sentimento. Tenho certeza de que você compreende.

2) Se esse tipo de humor incomoda você, então certamente não deveria estar lendo HOLY AVENGER ou qualquer outra história que use recursos de mangá. Sem dúvida você não espera que TODAS as HQs do mundo se pareçam com histórias de Allan Moore, não é mesmo?

3) Você tem direito à sua própria opinião, isso é certo. Mas não tem direito algum sobre as opiniões de outras pessoas — pois a isso chamamos opressão, ou mesmo tirania. Este espaço existe para que

os leitores de HOLY AVENGER se manifestem como quiserem. Agora, quanto a achar que sou irritante, posso apenas pedir humildes desculpas. Certamente não mereço ser comparada aos valorosos e experientes Paladinos que respondem cartas na revista DRAGÃO BRASIL. Apenas faço o melhor que posso.

4) Não posso concordar que a seriedade — ou falta dela — determine a qualidade de uma história. Então apenas histórias dramáticas são consideradas "boas"?! Não há espaço nas HQs para humor ou diversão?! Claro que o drama tem seu valor, mas acho que um mundo TOTALMENTE sem riso ou alegria seria terrível demais para se viver. E fico feliz que o mundo de HOLY AVENGER não seja assim.

Quanto a nosso companheiro J.M. Trevisan — um dos criadores do mundo de Arton —, você encontrará seu mais recente trabalho na DRAGÃO BRASIL deste mês. Trata-se de "SPY", um superespião que salva o mundo do diabólico Doutor Careca. Sério? Dramático? Nem um pouco, eu garanto...

Odeio vocês!

É com muito ódio que escrevo a vocês!

Em primeiro lugar, quero dizer que odeio vocês (menos você, Odara, rainha mestra dos centauros!), pois agora não sei mais viver sem HOLY AVENGER! Estou completamente viciado!

Quero dizer também que estou com muito ÓDIO do Mestre Arsenal!!! Como ele se atreveu a tocar em minha doce e querida LISANDRA?! Sim, minha preferida NÃO É por Niele, e sim, Lisandra! Juro que vou comer o fígado e as tripas do miserável Arsenal!

E quanto ao idiota do Sandro Galtran, ele é o próximo em minha lista de morte! Ou vocês acham que ele vai colocar as mãos em MINHA LISANDRA?! Ahn, minha sacerdotisazinha de Allihanna.

E não esqueci daquele POKÉMON que vocês chamam TORK!!! É outro que deve morrer!

Digo tudo isso porque EU tenho poder para acabar com Mestre Arsenal, Sandro e o Poketork. Pois EU SOU NIGHTWOLF!!! Filho de Keenn, o Deus da Guerra!

Wolfgang Shogo, e-mail

Oh, puxa! Minhas desculpas, Wolf, mas nunca vou compreender a paixão dos devotos de Keenn pelo ódio e guerra. Acredito que o mundo oferece coisas muito mais maravilhosas a almejar, além de uma uma vida de batalha. Mas esta é a minha crença como serva de Allihanna; não vou discutir sobre a divindade que você decidiu venerar.

Vejo que você vive um dilema difícil, Wolf. Mesmo que esteja assim tão apaixonado por Lisandra, não pode desafiar Mestre Arsenal — pois ele é o sumo-sacerdote de Keenn, a autoridade máxima em Arton entre os Clérigos da Guerra. Se quiser, ele pode remover quaisquer poderes especiais que você tenha recebido de Keenn (seja você filho dele ou não). Portanto, você seria uma das últimas pessoas capazes de interferir com os planos que ele tem para Lisandra, sejam quais forem.

A vida de batalhas encheu seu coração de ódio, Wolf. Esse ódio está nublando sua razão. Matar todos que um dia tiveram contato com Lisandra certamente não é o melhor caminho para conquistar seu amor. Por favor, pense bem em minhas palavras.

Arsenal é poder

Saudações a todos e a você, bela Odara, serva de Allihanna. Antes de mais nada, eu gostaria de parabenizar a HA pela ótima revista e também pela capa da edição #26, que mostrou o grande Mestre Arsenal — não como um boneco azul, e sim com toda a beleza de sua magnífica armadura. Assim como ele, eu sirvo ao Deus da Guerra e sei quão poderoso Arsenal é. Na verdade acho que ELE deveria ser o herói da revista, para que assim possa mostrar a superioridade de Keenn sobre os outros deuses. Afinal, um clérigo que serve apenas a Keenn mostrou ser mais poderoso que o Paladino, que tem o poder de todos os deuses.

Claudia Medeiros, e-mail

Diakonov, Clérigo da Guerra (nível 13), e-mail

Outro? Que perigo! Parece que o deus Keenn está mesmo ficando popular. Temo que Arton tenha guerras pela frente...

Eu não poderia esperar outra reação de um Clérigo da Guerra, Diakonov. Você admira e aceita Arsenal como seu ídolo, seu líder. Também devo lealdade não apenas a Allihanna, mas a Razlen Greenleaf, seu sumo-sacerdote (para os que não reconhecem esse nome, o elfo Razlen fez uma rápida aparição no início de HA #21).

Mas você está errado em pensar que, apenas por servir Keenn, Arsenal tornou-se mais poderoso que o Paladino. Seu poder vem de artefatos que ele trouxe consigo de seu mundo de origem.

Antoni Wroblewski, Curitiba/PR

Fazemos um mundo melhor.

Para quem está chegando agora: Tormenta é um cenário de fantasia para uso em jogos de RPG. Ele descreve o mundo de Arton, uma terra de magos e criaturas mágicas — à semelhança da Terra-média de Tolkien, Toril de Forgotten Realms e outras. Membros de raças não-humanas como elfos, anões, halflings e minotauros podem ser vistos pelas ruas. Guerreiros em armaduras brilhantes levantam suas espadas em defesa do Reinado. Os deuses responsáveis pela criação do mundo e das raças ainda estão presentes, oferecendo poderes para seus clérigos, paladinos, druidas e xamãs. Dragões ameaçam aldeias. Magos malignos ou insanos dedicam suas vidas a criar ou invocar monstros.

Como a maioria dos RPGistas já sabe, o mundo de Arton foi detalhadamente descrito em várias edições do livro **Tormenta**, entre outros suplementos. Além de material ocasional na DRAGÃO BRASIL — como as aventuras "Holy Avenger", "Torre dos Pesadelos" e "Reino da Escuridão" — ele tem sua própria revista, TORMENTA. Este também é o mundo onde acontecem as aventuras de Lisandra, Sandro, Niele e Tork aqui na revista HOLY AVENGER. Como resultado, Arton é hoje o cenário de RPG mais popular do Brasil.

Em suas várias versões, o livro básico de **Tormenta** apresentou um panorama geral de Arton. Ele descreve algumas poucas cidades importantes — Valkaria, Triunphus, Vectora, Malpetrim e outras. Embora estes lugares sejam suficientes para sediar muitas aventuras, eles representam apenas uma minúscula parte do mundo conhecido. Assim ficava parecendo que Arton era um continente de quatro ou cinco cidades!

O Reinado, talvez um dos projetos mais ambiciosos na história do RPG nacional, vem para corrigir esse problema. Apresentado em três volumes, esta obra vai descrever a vastidão de reinos e cidades que formam o maior centro populacional humano em Arton. Cada um de seus reinos tem um capítulo próprio, permitindo ao Mestre conduzir aventuras em uma única nação ou campanhas que envolvam longas jornadas através dos reinos.

Embora seja dedicado a apenas uma parte de Arton, **O Reinado** trata de sua parte mais importante. Dentro desta vasta área civilizada ainda existem terras inexploradas, masmorras esquecidas, perigos ocultos, covis de monstros, e vilões a ser combatidos. Mesmo para aqueles que ainda não conhecem o mundo de **Tormenta**, o Reinado de Arton pode ser adotado como um cenário de campanha completo, sem a necessidade de outros livros.

Revelações

Os leitores da revista TORMENTA já tiveram a oportunidade de conhecer o Reinado. Seus reinos foram descritos nas edições #4 e #5, de forma resumida, mas suficiente para que jogadores e Mestres pudessem entender a natureza de cada nação.

No entanto, em **O Reinado** os reinos serão explicados muito mais detalhadamente, incluindo a história de sua fundação, geografia, clima, raças, cidades mais importantes, organizações, deuses e até dicas sobre personagens jogadores nativos e encontros com monstros. Enfim, uma riqueza de detalhes jamais igualada por uma ambientação medieval de RPG desenvolvida no Brasil.

Muitos mistérios apenas ligeiramente citados em artigos anteriores são agora totalmente revelados. Você vai descobrir a verdadeira natureza e efeitos da peste mágica que assola Lomatubar. Os monstros aquáticos que atacam Callistia serão mostrados em detalhes. As tribos esquimós nas Montanhas Uivantes serão apresentadas, bem como o restante do reino de Bielefeld. (Pois é, ali não existe APENAS a Ordem dos Cavaleiros da Luz...)

E nem só de minúcias, detalhes e acréscimos é feito **O Reinado.** Algumas bases fundamentais do mundo de Arton vão sofrer uma boa chacoalhada. Em Trebuck, uma área de Tormenta vizinha começa a avançar sobre o reino, revelando horrores antes desconhecidos sobre a tempestade demoníaca. E em Tyrondir, o mais bombástico dos acontecimentos — a queda da cidade-fortaleza de Khalifor, finalmente tomada pela Aliança Negra dos Goblinóides. (Você não achou que Thwor Ironfist ia ficar sentado na frente da cidade para sempre, achou?)

Sem Regras

Os suplementos da linha **Tormenta** publicados pela Trama Editorial são voltados principalmente para **3D&T**. No entanto, **O Reinado** vai seguir uma fórmula diferente: não usará regras, de forma que pode ser usado em conjunto com qualquer outro jogo de RPG.

O Reinado é quase puramente descritivo. Em alguns pontos você vai encontrar referências a rolagens de dados, Pontos de Vida e coisas assim, mas tudo isso pode ser aplicado à maioria dos jogos sem mudanças ou adaptações. Desta forma, um Mestre pode usar o Reinado de Arton como cenário de campanha não apenas em **3D&T**,

Montanhas Uivantes, o reino de Beluhga, Rainha dos Dragões Brancos...

mas em qualquer outro RPG que preferir — especialmente **D&D 3ª Edição.** De fato, o leitor vai encontrar muitas referências claras a elementos deste jogo, como ordens de monges, grupos de feiticeiros, e meio-orcs.

Muitos novos personagens são mencionados, mas não há fichas ou estatísticas de jogo para eles. Esses números serão eventualmente apresentados em outros livros, ou em matérias na revista TORMENTA. No entanto, a partir de pistas oferecidas sobre cada personagem, um Mestre pode construir sua ficha se assim desejar.

Termos de jogo como classes, kits e similares serão evitados sempre que possível. Cabe ao Mestre interpretar as informações e entender o que elas significam dentro das regras do jogo que ele usa. Por exemplo: o reino de Lomatubar menciona o Culto Vermelho, um grupo formado por magos que lançam magias sem estudá-las, como habilidades naturais. É óbvio que se trata da classe feiticeiro de **D&D**, ou o kit Feiticeiro de **3D&T**. Para outros sistemas, o Mestre deve verificar se as regras permitem a existência de magos deste tipo.

O mesmo vale para criaturas. Todos os animais e monstros mencionados em **O Reinado** serão baseados no **Guia de Monstros de Arton** — mas o Mestre pode usar outros bestiários de fantasia medieval em seu lugar. (Afinal, um dragão será sempre um dragão!) Também evitou-se usar nomes de magias específicas, apenas seus efeitos. Por exemplo, em vez de dizer Cura Mágica, Cura Sagrada e similares, vamos preferir simplesmente "magias de cura".

Cada Reino

Cada capítulo de **O Reinado** é dedicado a uma de suas nações. Começa oferecendo um panorama geral do reino, revelando suas características mais marcantes. Logo após temos os seguintes tópicos:

História: a origem e evolução do reino desde sua fundação, explicando eventos passados que levaram à sua condição atual. Personagens que tenham sido importantes para a formação do reino também são mencionados.

Clima e Terreno: aqui diz como é o clima local em condições normais, em geral durante a primavera ou outono, a menos que o texto diga o contrário. O clima costuma ser classificado como muito frio, frio, temperado, normal (ou subtropical), tropical, quente e muito quente. Variações de um ou dois passos na temperatura são possíveis, especialmente durante o verão e inverno (por exemplo, um reino de clima temperado pode ficar muito frio ou frio no inverno, e normal ou tropical no verão). Por sua grande extensão, um mesmo reino pode ter clima diferente em regiões diferentes; reinos que fazem fronteira com as Montanhas Uivantes serão sempre mais frios naquela direção.

Os tipos de terreno também são explicados. Os mais comuns no Reinado são: pradarias (planícies, campos, savanas...), florestas temperadas, florestas tropicais, montanhas, rios e lagos (incluindo pântanos) e litoral. Exceções óbvias são o terreno gelado nas Uivantes e árido/vulcânico em Sckharshantallas. Também vale lembrar que quase todos os reinos têm grande extensão, podendo abrigar pequenas áreas com tipos de terreno incomuns.

Fronteiras: aqui se explica como são marcadas as fronteiras do reino, e quais são os reinos vizinhos. Em geral as fronteiras são delimitadas por rios, montanhas e outros acidentes geográficos — mas há exceções, como a fronteira circular de Deheon, a fronteira labiríntica de Tapista e alguns reinos na região nordeste, que têm linhas retas como fronteiras. Nestes casos, em geral os limites de um reino não são muito bem definidos — às vezes será difícil descobrir em qual reino você realmente está.

População: a população de um reino é composta por humanos, semi-humanos (anões, elfos, meio-elfos, meio-orcs, halflings) e humanóides (minotauros, centauros, goblinóides, orcs, fadas...). Criaturas que não estejam nestas categorias, mesmo que sejam inteligentes, não são consideradas parte da população.

Na maior parte dos reinos, a população humana será maior. Sempre que uma raça não aparece percentualmente, seus representantes serão muitos poucos (menos de 1%) e estarão incluídos em "outros". As raças mais populosas no Reinado são, nesta ordem: humanos, minotauros, halflings, goblins e anões.

Regente: aqui encontramos o governante do reino, sua origem (caso ela seja conhecida), situação atual e as pessoas mais importantes ligadas a ele.

...e Sckhar-Shantallas, reino de Sckhar, Rei dos Dragões Vermelhos

O primeiro mapa geral do Reinado

Cidades de Destaque: um pouco sobre algumas comunidades importantes do reino, sua localização, governantes, habitantes ilustres, economia e outras curiosidades.

Normalmente, as cidades escolhidas para figurar neste tópico serão a capital, uma cidade de grande porte, uma cidade típica de pequeno ou médio porte (representando muitas outras do mesmo tipo naquele reino) e outras que mereçam algum destaque. Estas podem ser cidades habitadas por raças não humanas, construídas de forma exótica, sob efeito de alguma magia ou com alguma outra peculiaridade.

Geografia: fala sobre os aspectos geográficos mais importantes do reino. Sua montanha mais alta, rios de fronteira, maiores florestas, lagos, pântanos, planícies... em geral estas regiões são cercadas de lendas sobre masmorras, monstros e tesouros — sendo, portanto, procuradas por aventureiros em busca de ação.

Outros Pontos de Interesse: este trecho fala de ruínas, templos, cavernas, torres e outros locais que abrigam oportunidades de aventura para caçadores de monstros e tesouros. São antigas estruturas abandonadas, cemitérios assombrados, cidades perdidas, laboratórios de magos loucos, esconderijos de monstros fantásticos, focos de fenômenos sobrenaturais... todo tipo de lugar fantástico, apenas esperando para receber aventureiros!

Guildas e Organizações: são os grupos e entidades mais importantes em atividade no reino. Alguns são grandes redes, com milhares de membros espalhados em cada vila ou cidade, enquanto outras são pequenos bandos ou seitas. Temos ordens de cavaleiros, guildas criminosas, escolas de magos, cultistas, grupos de heróis ou vilões... todos com seus respectivos líderes, em geral pessoas (ou criaturas!) com razoável poder ou influência.

Divindades Principais: aqui constam os deuses mais cultuados no reino — o que reflete nas crenças na população local. Templos e clérigos da divindade mais popular serão encontrados muito facilmente, enquanto seguidores de deuses pouco conhecidos (ou muito temidos!) serão raros. Note que Khalmyr, o líder do Panteão, estará entre os deuses mais cultuados na grande maioria dos reinos.

Encontros: descreve as criaturas perigosas mais comuns no reino, ou os maiores riscos para viajantes. São aqueles que os aventureiros têm maior chance de enfrentar durante longas jornadas através de áreas selvagens — em geral quando o grupo se desloca de uma cidade para outra.

Aventureiros: sendo Arton um mundo com grande população de aventureiros, aqui diz que tipos de heróis são mais comuns no reino. Isso reflete a maior facilidade ou dificuldade em encontrar na região este ou aquele tipo de herói. Por exemplo, será muito fácil achar um ladrão em Ahlen ou um mago em Wynnla. No entanto, encontrar um clérigo em Sallistik ou um mago em Portsmouth será extremamente difícil.

Personagens Nativos: explica algumas pequenas vantagens e desvantagens especiais que um personagem recebe por ser nativo deste reino. Elas valem para toda a população, mesmo os não aventureiros.

Três Volumes

O Reinado de Arton é formado por um total de 28 nações. Elas serão divididas entre os três volumes de **O Reinado** da seguinte forma:

Volume I: além de explicar a formação do Reinado, seus principais costumes e raças, este primeiro livro reúne os reinos da região central: Deheon, Yuden, Zakharov, Namalkah, Callistia, Bielefeld, Wynnla e Tyrondir.

Volume II: o segundo livro reúne Doherimm e os reinos da região oeste: Tapista, Petrynia, Fortuna, Lomatubar, Tollon, Ahlen, Collen, Hershey e as Montanhas Uivantes.

Volume III: o terceiro e último livro reúne os reinos da região leste: Sckharshantallas, Trebuck, Pondsmânia, Sambúrdia, União Púrpura, Nova Ghondriann, Sallistik, Portsmouth, Hongari e Khubar.

Cada volume terá cerca de 100 páginas em preto e branco, e deve chegar às bancas ao custo de R$ 9,90 — o mesmo tamanho e preço do **Manual do Aventureiro.** O primeiro volume está previsto para abril/maio.

Quanto ao tratamento gráfico, **O Reinado** será quase inteiramente ilustrado por Eduardo Francisco, André Vazzios e André Valle. Uma capa especial tripla de Valle e Vazzios vai formar uma única figura com os três volumes reunidos. ■

Lisandra

Os segredos da druida mais destrutiva de Arton finalmente revelados em HOLY AVENGER ESPECIAL #2

HOLY avenger

Procure nas bancas ou peça pelo fone (0xx11) 3849-2266

TRAMA

HOLY avenger

30

TRAMA

www.holyavenger.com.br

cassaro

awano

riamonde

vazzios

Imprópria para menores de 12 anos

ANO 4 • Nº 30 • R$ 2,80

栗野

VAZZIOS

n'Tiago

O Elenco

Sandro

Ladrão aventureiro pé-rapado, medroso, atrapalhado e meio que apaixonado pela ex-druida Lisandra

Tork

Troglodita anão meio que irritado porque não consegue encontrar sua meio que filhota adotiva Lisandra

Anne

Irmãzinha do pirata James K, meio que chateada porque seu irmão meio que não quer saber de ficar com ela

Niele

Meio que a maga elfa mais querida de Arton, atualmente meio que morta, mas meio que prestes a voltar

Wynna

A Deusa da Magia, uma das vinte divindades maiores do Panteão, e meio que maluca

Petra

Meio que cozinheira de estalagem, e meio que gostando do Tork

Vladislav

Mago necromante, outrora meio que membro de um grupo de meio que aventureiros

Tarso

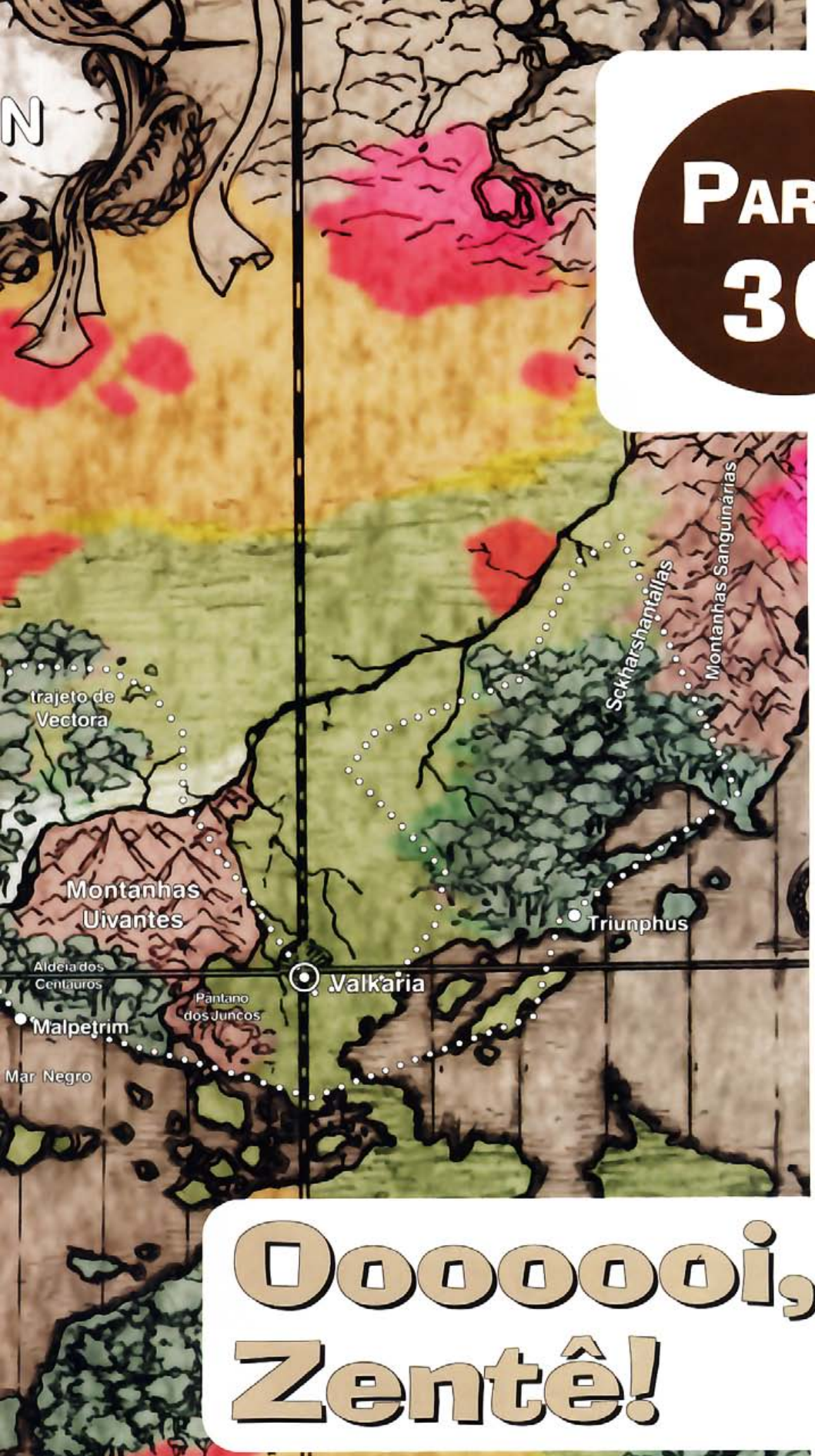
Meio que a criatura mais estupidamente poderosa já vista nesta história

Até Agora...

Magicamente disfarçado como um jovem mago fanfarrão, o arquimago Talude provoca Lisandra para testar seu grande poder. Mais tarde, valendo-se de magia, investiga seu subconsciente e descobre um encantamento diabólico, que provoca na jovem uma paixão insana pelo Paladino. Mais tarde, Talude oferece a Lisandra um novo Rubi, uma roupa nova e também algumas explicações.

No passado, descobrimos como Leon Galtran, pai de Sandro, acabou se tornando o ladrão mais procurado de Arton. Também presenciamos como o antigo Paladino de Jallar foi ressuscitado por Vladislav através dos Rubis da Virtude, tornando-se o indestrutível Paladino de Arton. De volta ao presente, o Paladino vence o pássaro Moóck e recupera mais um Rubi da Virtude.

O grupo formado por Anne, Sandro e Tork usam um pergaminho de teleporte fornecido pelo Protetorado do Reino para voltar a Valkaria. No entanto, em vez disso, eles ressurgem onde está o túmulo de Niele.



Parte 30

Oooooi, Zentê!

HOLY avenger

Criação
MARCELO CASSARO
ROGÉRIO SALADINO
J.M.TREVISAN

Roteiro
MARCELO CASSARO

Desenho e Arte-Final
ERICA AWANO

Cores
RICARDO RIAMONDE

Retículas
JAE H. WOO

Capa
ERICA AWANO,
ANDRÉ VAZZIOS & TIAGO

DIRETOR
Ruy Pereira

EDITOR
Marcelo Cassaro

PRODUTOR GRÁFICO
Roberto Avelino

CONTATO
Lourdes Maurício

SCANNER
Edilson Gedo • Wagner F. Nunes

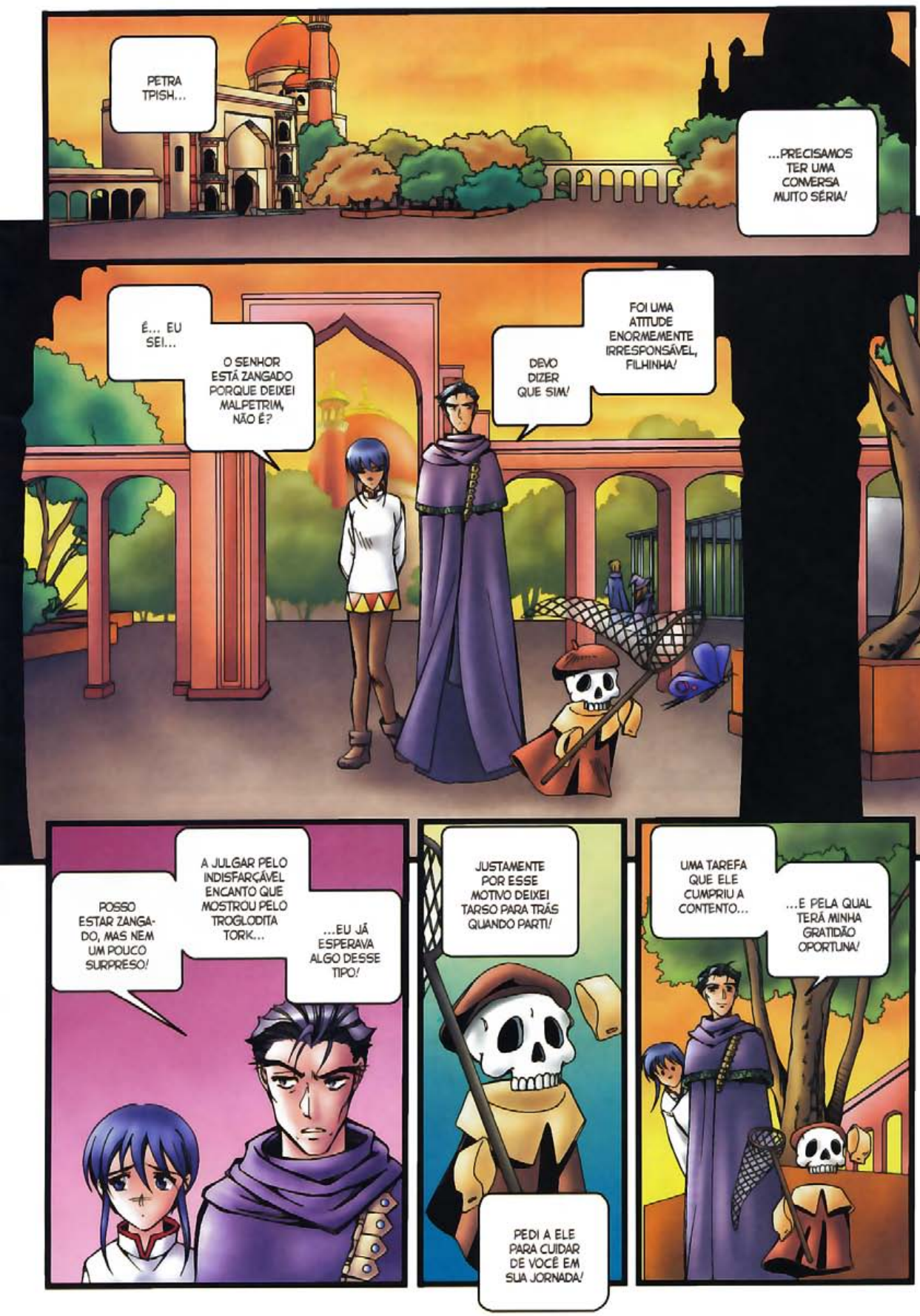
DIAGRAMAÇÃO
Dawis Roos • Márcia Braga

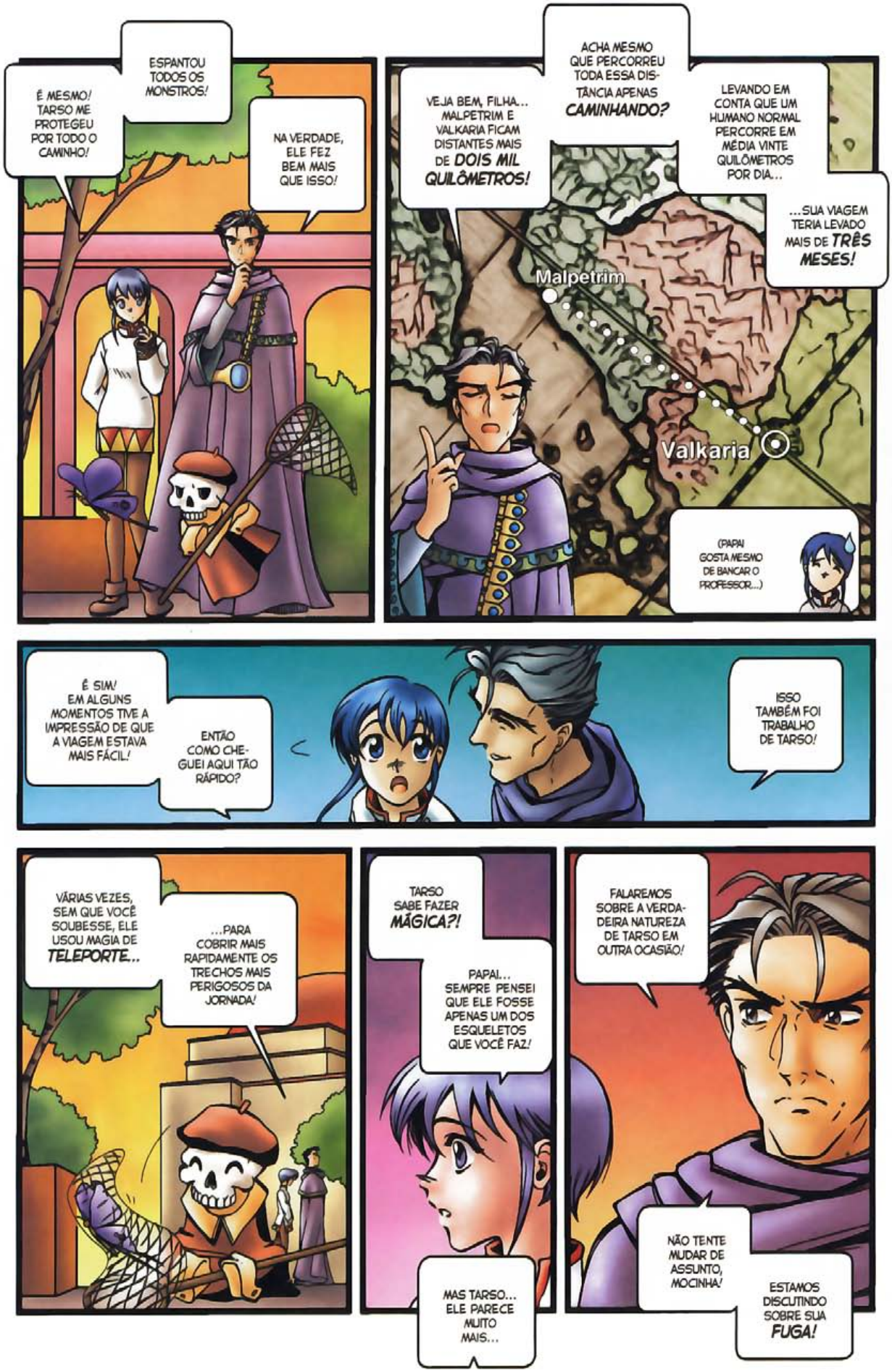
HOLY AVENGER é uma publicação
mensal da Trama Editorial Ltda.

Administração, redação, assinaturas e publicidade:
R. Comendador Miguel Calfat, 421, 04537-081,
SP/SP. Telefax (011) 3849-2266. dragaobrasil@uol.com.br

Distribuição exclusiva para todo o Brasil: Fernando Chinaglia S/A.

Impressão e acabamento: Lene Gráfica e Editora


PETRA TPISH...
...PRECISAMOS TER UMA CONVERSA MUITO SÉRIA!
É... EU SEI...
O SENHOR ESTÁ ZANGADO PORQUE DEIXEI MALPETRIM, NÃO É?
DEVO DIZER QUE SIM!
FOI UMA ATITUDE ENORMEMENTE IRRESPONSÁVEL, FILHINHA!
POSSO ESTAR ZANGADO, MAS NEM UM POUCO SURPRESO!
A JULGAR PELO INDISFARÇÁVEL ENCANTO QUE MOSTROU PELO TROGLODITA TORK...
...EU JÁ ESPERAVA ALGO DESSE TIPO!
JUSTAMENTE POR ESSE MOTIVO DEIXEI TARSO PARA TRÁS QUANDO PARTI!
PEDI A ELE PARA CUIDAR DE VOCÊ EM SUA JORNADA!
UMA TAREFA QUE ELE CUMPRIU A CONTENTO...
...E PELA QUAL TERÁ MINHA GRATIDÃO OPORTUNA!


É MESMO! TARSO ME PROTEGEU POR TODO O CAMINHO!
ESPANTOU TODOS OS MONSTROS!
NA VERDADE, ELE FEZ BEM MAIS QUE ISSO!
VEJA BEM, FILHA... MALPETRIM E VALKARIA FICAM DISTANTES MAIS DE DOIS MIL QUILÔMETROS!
ACHA MESMO QUE PERCORREU TODA ESSA DISTÂNCIA APENAS CAMINHANDO?
LEVANDO EM CONTA QUE UM HUMANO NORMAL PERCORRE EM MÉDIA VINTE QUILÔMETROS POR DIA...
...SUA VIAGEM TERIA LEVADO MAIS DE TRÊS MESES!
Malpetrim
Valkaria
(PAPAI GOSTA MESMO DE BANCAR O PROFESSOR...)
É SIM! EM ALGUNS MOMENTOS TIVE A IMPRESSÃO DE QUE A VIAGEM ESTAVA MAIS FÁCIL!
ENTÃO COMO CHEGUEI AQUI TÃO RÁPIDO?
ISSO TAMBÉM FOI TRABALHO DE TARSO!
VÁRIAS VEZES, SEM QUE VOCÊ SOUBESSE, ELE USOU MAGIA DE TELEPORTE...
...PARA COBRIR MAIS RAPIDAMENTE OS TRECHOS MAIS PERIGOSOS DA JORNADA!
TARSO SABE FAZER MÁGICA?!
PAPAI... SEMPRE PENSEI QUE ELE FOSSE APENAS UM DOS ESQUELETOS QUE VOCÊ FAZ!
MAS TARSO... ELE PARECE MUITO MAIS...
FALAREMOS SOBRE A VERDADEIRA NATUREZA DE TARSO EM OUTRA OCASIÃO!
NÃO TENTE MUDAR DE ASSUNTO, MOCINHA!
ESTAMOS DISCUTINDO SOBRE SUA FUGA!

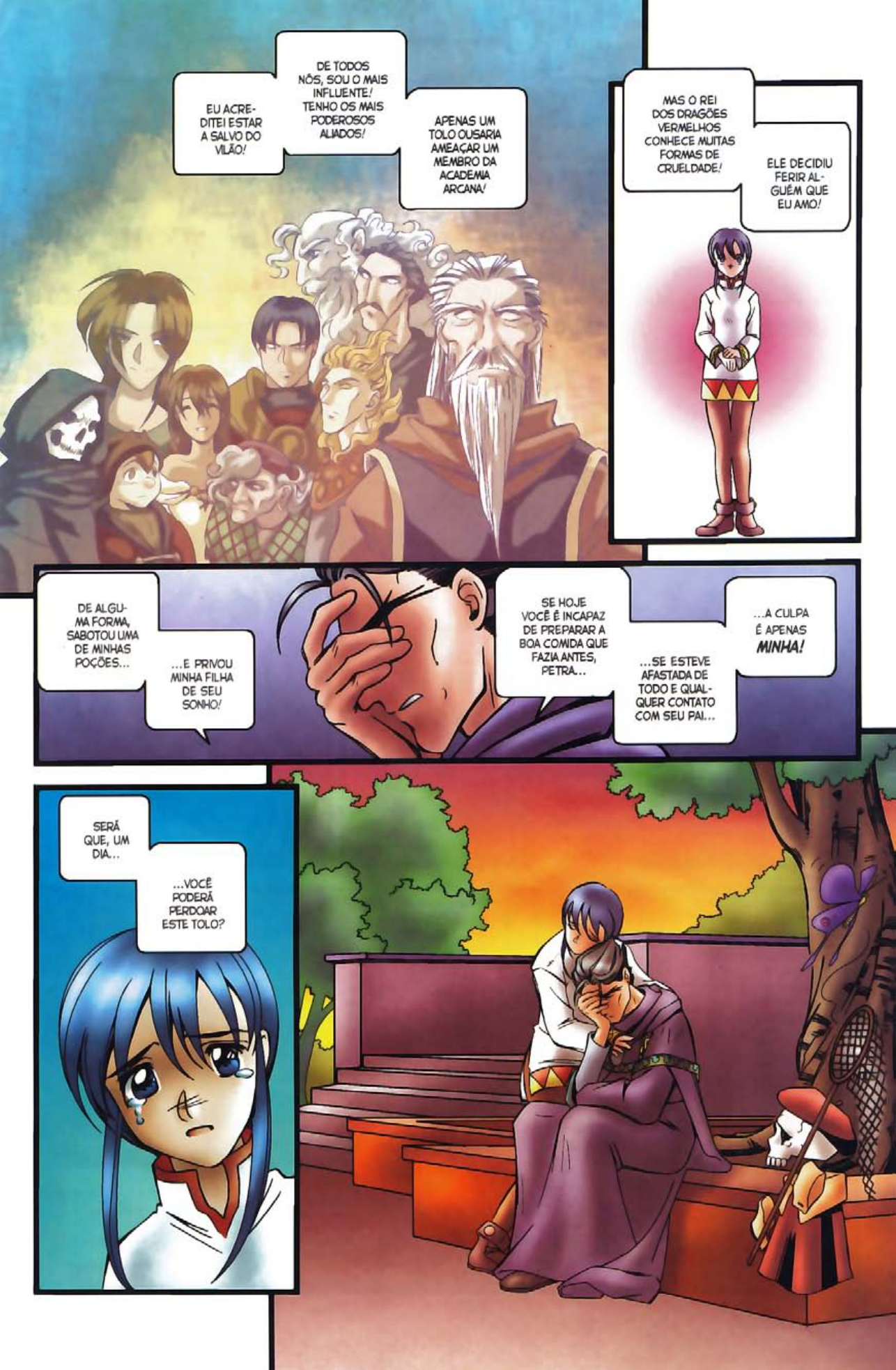
N-NÃO BRIGA COMIGO, PAPAI!
VIM COM LISANDRA ATÉ AQUI PARA PEDIR SUA AJUDA!
E DE FORMA ALGUMA ESSA AJUDA SERÁ NEGADA!
MESTRE TALUDE ESTÁ CUIDANDO PESSOALMENTE DE SUA AMIGA!
MAS, DE VOCÊ, CABE A MIM CUIDAR!

AH, FILHA! VOCÊ NEM FAZ IDÉIA DOS PERIGOS QUE CORRE...
...MAS RECEIO QUE JÁ TENHA IDADE PARA SABER!
LEMBRA-SE DE QUANDO MANDEI VOCÊ VIVER EM MALPETRIM?
FAZ IDÉIA DO MOTIVO QUE ME LEVOU A FAZER ISSO?

CLARO! FOI POR CAUSA DO ACIDENTE!
QUANDO PERDI O OLFATO!
O SENHOR NÃO QUERIA QUE ISSO ACONTECESSE DE NOVO!

ESSA É APENAS UMA PARTE DA VERDADE, FILHA!
NÃO FOI UM ACIDENTE!

FOI UM ATO MALIGNO DELIBERADO!
UM ATO PERPETRADO POR UM ANTIGO E PODEROSO INIMIGO...
...QUE FIZ DURANTE MEUS TEMPOS COMO AVENTUREIRO!
MEUS ANTIGOS COLEGAS TAMBÉM FORAM VÍTIMAS DE SUA VINGANÇA!
TODOS SOFREMOS PERDAS TERRÍVEIS!
LUIGI... LENORA... LEON... O PALADINO...


EU ACREDITEI ESTAR A SALVO DO VILÃO!
DE TODOS NÓS, SOU O MAIS INFLUENTE! TENHO OS MAIS PODEROSOS ALIADOS!
APENAS UM TOLO OUSARIA AMEAÇAR UM MEMBRO DA ACADEMIA ARCANA!
MAS O REI DOS DRAGÕES VERMELHOS CONHECE MUITAS FORMAS DE CRUELDADE!
ELE DECIDIU FERIR ALGUÉM QUE EU AMO!
DE ALGUMA FORMA, SABOTOU UMA DE MINHAS POÇÕES...
...E PRIVOU MINHA FILHA DE SEU SONHO!
SE HOJE VOCÊ É INCAPAZ DE PREPARAR A BOA COMIDA QUE FAZIA ANTES, PETRA...
...SE ESTEVE AFASTADA DE TODO E QUALQUER CONTATO COM SEU PAI...
...A CULPA É APENAS *MINHA!*
SERÁ QUE, UM DIA...
...VOCÊ PODERÁ PERDOAR ESTE TOLO?

VOCÊ JÁ DEVE SABER TUDO ISSO, MAS DEIXA EU CONTAR ASSIM MESMO!
ARTON TEM MUITOS DEUSES...
...MAS APENAS VINTE DELES SÃO CONSIDERADOS DEUSES MAIORES!
OS VINTE MEMBROS DO PANTEÃO!
AS DIVINDADES MENORES COBIÇAM ESSA POSIÇÃO, SABE? MORREM DE INVEJA DA GENTE!
FAZER O QUÊ, NÉ? SER UM DEUS MAIOR TRAZ MUITOS PRIVILÉGIOS!

ENTRE OUTRAS COISAS, UM DEUS MAIOR TEM SEU PRÓPRIO PLANO!
SEU PRÓPRIO MUNDO!

UM MUNDO QUE REFLETE SUA PERSONALIDADE! AQUILO QUE ELE REPRESENTA!
UM MUNDO QUE É A NOSSA CARA!
KHALMYR, POR EXEMPLO, TEM AQUELE REINO CHATO DE ORDINE...

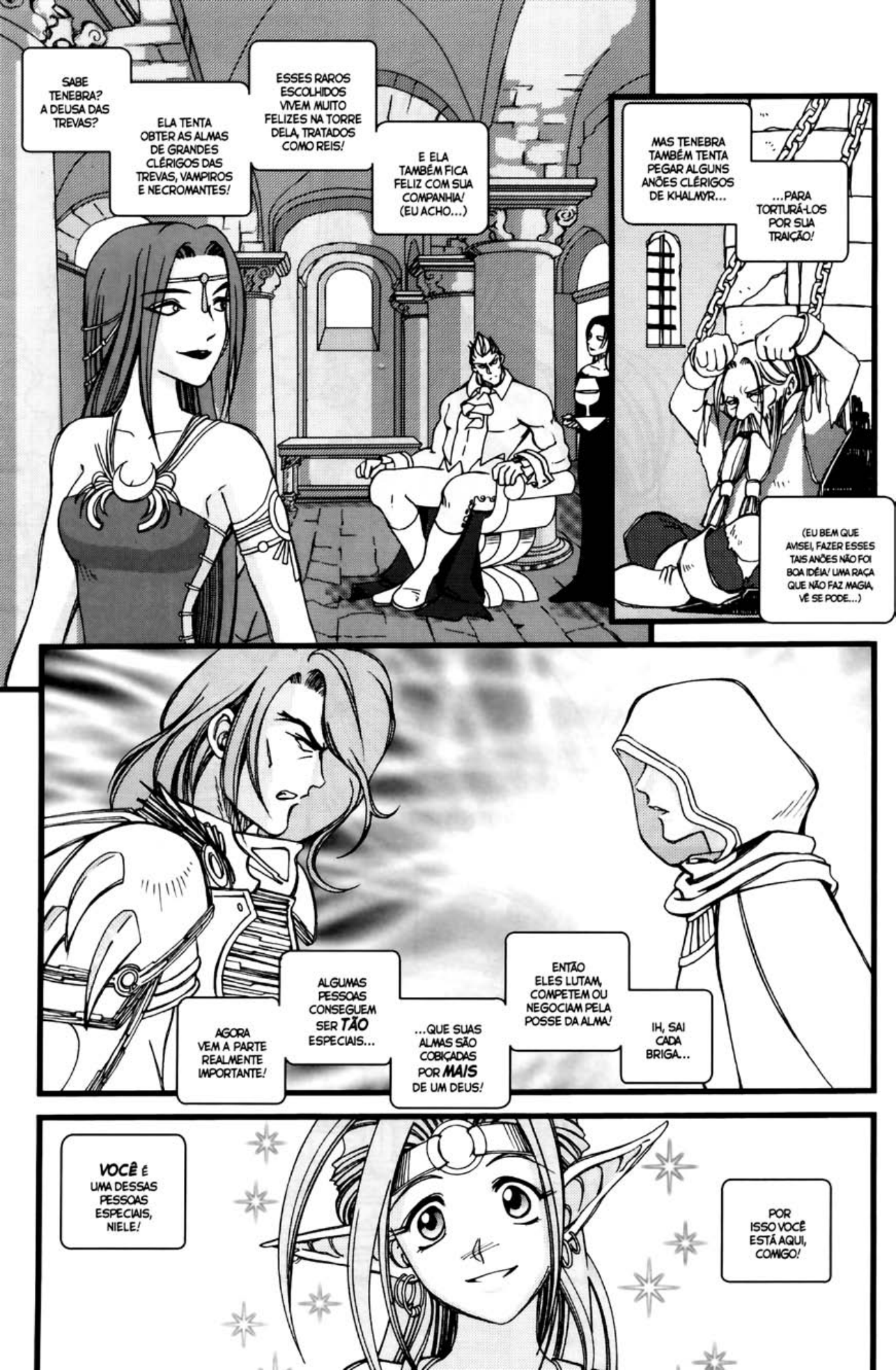
...E NIMB TEM AL-GAZARA! MUITO MAIS DIVERTIDO!
CADA MUNDO TEM SEU PRÓPRIO NOME...
...MAS FICA MAIS FÁCIL CHAMAR SÓ DE REINOS DOS DEUSES!

NÃO SE PODE CHEGAR A ESSES MUNDOS DE FORMAS COMUNS, CLARO!
A VIAGEM PLANAR SÓ PODE SER REALIZADA DE DUAS MANEIRAS!
UMA DELAS É ATRAVÉS DE GRANDE PODER MÁGICO!
TELEPORTAÇÃO PLANAR... PORTAIS DIMENSIONAIS... ESSAS COISAS!
A OUTRA...
AHN, VOCÊ JÁ SABE, NÉ? A OUTRA É MORRENDO!
NÃO É LEGAL? SEMPRE QUE ALGUÉM MORRE EM ARTON...
...SUA ALMA VIAJA PARA UM DOS VINTE REINOS!
TODA ESSA GENTE FORMA A POPULAÇÃO LOCAL DO PLANO!

QUAL DELES, VOCÊ PERGUNTA?
PARA QUAL REINO CADA PESSOA VAI QUANDO MORRE?
IH, NEM TE CONTO! ESSE É UM DOS GRANDES MISTÉRIOS DO UNIVERSO!
OS MAIORES SÁBIOS DO REINADO QUEBRAM A CABEÇA COM ISSO HÁ SÉCULOS!
OS CLÉRIGOS E PALADINOS ACHAM QUE ISSO SÓ DEPENDE DE FÉ!
ENTÃO, SE VOCÊ ACREDITA MUITO EM UM DEUS, VAI PARA SEU REINO QUANDO MORRE!
ACHO ISSO BONITO! MAS NÃO É VERDADE, NÃO!

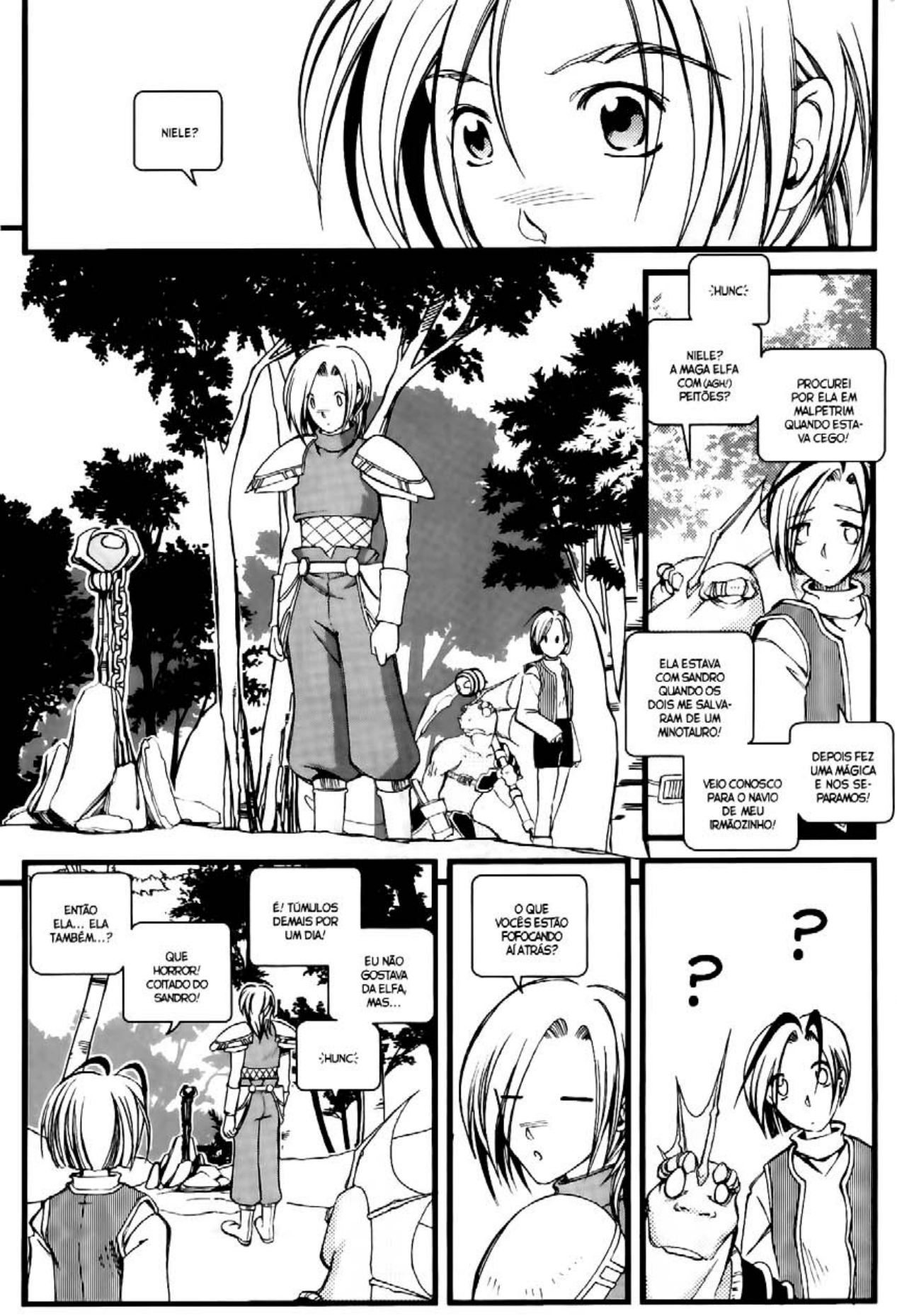
OUTROS ESTUDIOSOS ACHAM QUE TEM MAIS A VER COM AFINIDADE!
ANÕES VÃO PARA O REINO DE KHALMYR... HALFLINGS PARA HYNINN... SABE COMO É!
FAZ MUITO SENTIDO, EU SEI! MAS TAMBÉM NÃO É ASSIM QUE FUNCIONA!
VOCÊ PODE SER UM GUERREIRO MINOTAURO, MORRER E ACABAR NO REINO DO GRANDE OCEANO!
NADA A VER, NÉ?
QUER SABER O SEGREDO? VEM CÁ QUE EU VOU CONTAR...
A VERDADE É QUE NEM OS DEUSES SABEM!
MILHARES MORREM TODOS OS DIAS! EM TODA PARTE!
SUAS ALMAS PODEM SURGIR EM QUALQUER DOS REINOS...
...MAS A GENTE NÃO TEM NENHUM TIPO DE VIGILÂNCIA SOBRE ISSO, NÃO!
ÀS VEZES ATÉ CHEGAM ALMAS DE OUTROS MUNDOS ALÉM DE ARTON!
É GENTE DEMAIS PARA TOMAR CONTA!
SE EXISTE ALGUM TIPO DE FORÇA CÓSMICA QUE SELECIONA AS ALMAS CERTAS...
...NÃO SOMOS NÓS! PODE CONFIAR!
ACHA QUE EU IA MENTIR PARA VOCÊ, QUERIDA?

MAS ENTÃO OS DEUSES NÃO FAZEM NADA, VOCÊ PERGUNTA?
AH, FAZEMOS SIM! FICAMOS COM A PARTE DIVERTIDA!
A GENTE TOMA CONTA DO PESSOAL QUE CHEGA!
PREMIANDO ALGUNS... PUNINDO OUTROS...
PRÊMIO OU CASTIGO DEPENDEM DE CADA DEUS E CADA ALMA!
DEPENDEM DO QUE A PESSOA ERA OU FAZIA EM VIDA!
ENTÃO, SE VOCÊ ERA UM ORC MATADOR DE ELFOS E VAI PARAR NO REINO DE GLÓRIENN...
...GARANTO QUE ELA NÃO VAI RECEBÊ-LO DE BRAÇOS ABERTOS!
(NÃO PARECE, MAS AQUELA MENINA SABE SER MÁ QUANDO QUER...)
EU FALEI QUE OS DEUSES NÃO ESCOLHEM AS ALMAS QUE VÃO PARA SEUS REINOS, NÉ?
BOM, NÃO É BEM ASSIM!
A GENTE ATÉ PODE ESCOLHER, SE QUISER!
MAS SÓ NOS DAMOS ESSE TRABALHO POR ALMAS ESPECIAIS!
ALMAS DE PESSOAS QUE QUEREMOS CONOSCO!
PESSOAS QUE AMAMOS OU ODIAMOS MUITO!
NÃO É PARA QUALQUER UM, NÃO!
E OLHA, VOCÊ PRECISA SER MUITO ESPECIAL PARA SER AMADO OU ODIADO POR UM DEUS MAIOR!

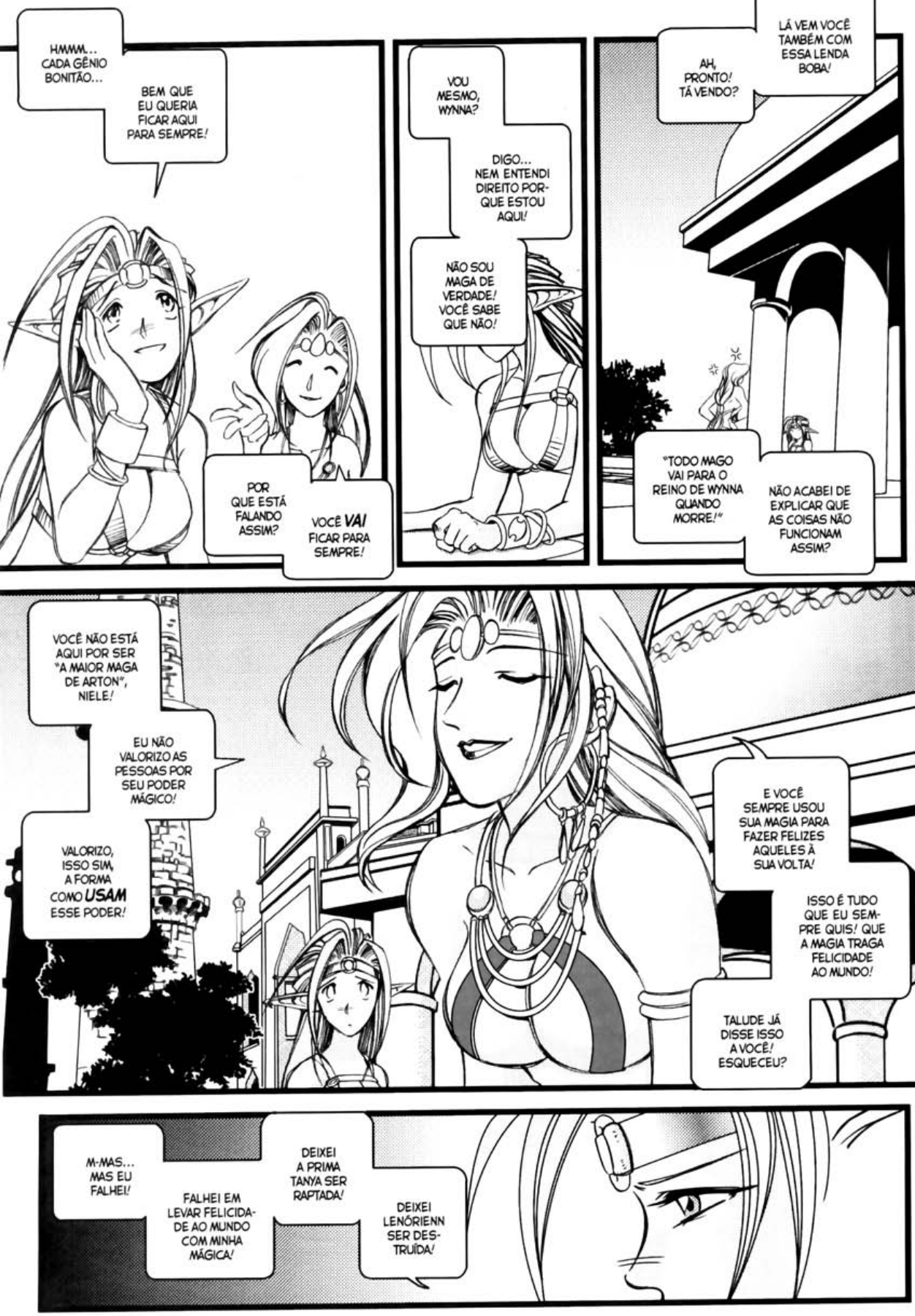

SABE TENEBRA? A DEUSA DAS TREVAS?
ELA TENTA OBTER AS ALMAS DE GRANDES CLÉRIGOS DAS TREVAS, VAMPIROS E NECROMANTES!
ESSES RAROS ESCOLHIDOS VIVEM MUITO FELIZES NA TORRE DELA, TRATADOS COMO REIS!
E ELA TAMBÉM FICA FELIZ COM SUA COMPANHIA! (EU ACHO...)
MAS TENEBRA TAMBÉM TENTA PEGAR ALGUNS ANÕES CLÉRIGOS DE KHALMYR...
...PARA TORTURÁ-LOS POR SUA TRAIÇÃO!
(EU BEM QUE AVISEI, FAZER ESSES TAIS ANÕES NÃO FOI BOA IDÉIA! UMA RAÇA QUE NÃO FAZ MAGIA, VÊ SE PODE...)
AGORA VEM A PARTE REALMENTE IMPORTANTE!
ALGUMAS PESSOAS CONSEGUEM SER TÃO ESPECIAIS...
...QUE SUAS ALMAS SÃO COBIÇADAS POR MAIS DE UM DEUS!
ENTÃO ELES LUTAM, COMPETEM OU NEGOCIAM PELA POSSE DA ALMA!
IH, SAI CADA BRIGA...
VOCÊ É UMA DESSAS PESSOAS ESPECIAIS, NIELE!
POR ISSO VOCÊ ESTÁ AQUI, COMIGO!

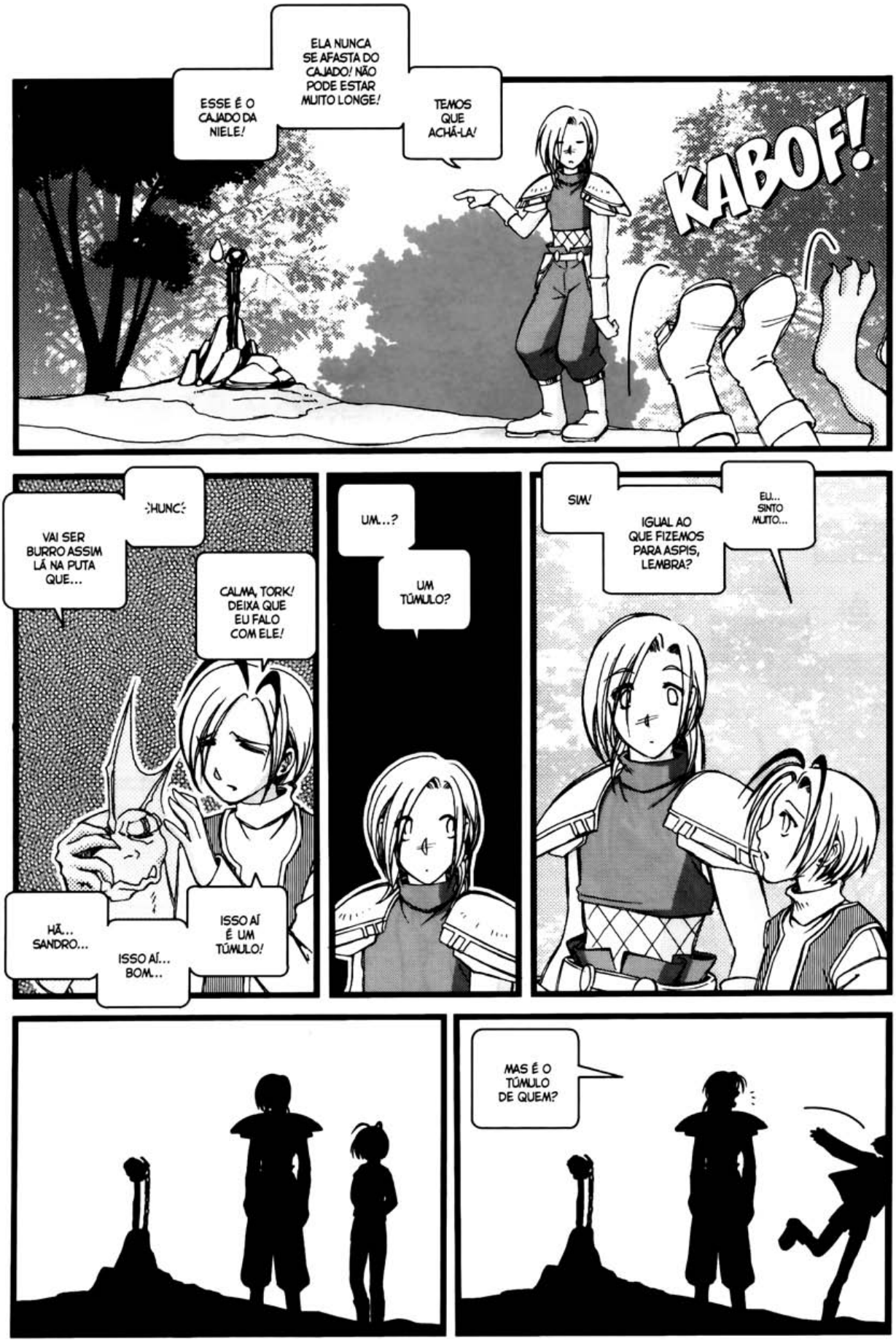
MAIS BOLO?
QUERO, SIM, WYNNA! TÁ UMA DELÍCIA!
TEM CERTEZA QUE NÃO ENGORDA?
NEM UM POUCO! É MINHA RECEITA SECRETA!
SÓ LEVA MAGIA DA LUZ, NECTAR E OVOS DE HIDRA BRANCA!
NENHUMA CALORIA!

NÃO CONSEGUI REUNIR O SANDRINHO E A LILI!
NÃO CONSEGUI AJUDAR E CURAR O AMIGO CEGO DELA!
NÃO CONSEGUI LEVAR A LILI ATÉ TALUDE, COMO O VEC PEDIU!
NEM MESMO PUDE TRAZER A PETRINHA DE VOLTA A MALPETRIM!
AH, NÃO FALE ASSIM! NEM PARECE VOCÊ!
"NIELE E BAIXO ASTRAL SÃO COISAS QUE NÃO COMBINAM", LEMBRA?
VOCÊ SEMPRE FOI PARECIDA COMIGO! NÃO DEIXE ISSO MUDAR AGORA!
D-DESCULPA, WYNNA...
...MAS O SANDRINHO... A LILI...
...EU QUERIA TANTO TER AJUDADO OS DOIS...
TALVEZ ELES ESTEJAM SE SAINDO BEM SEM AJUDA!
VAMOS DAR UMA ESPIADINHA?
plim! plim!
EI, GURI! TÁ ESPERANDO O QUÊ?
SE MEXE! VAMOS PARA A CIDADE ENCONTRAR O...
:HUNC:
HÃ?!
SANDRINHO...?

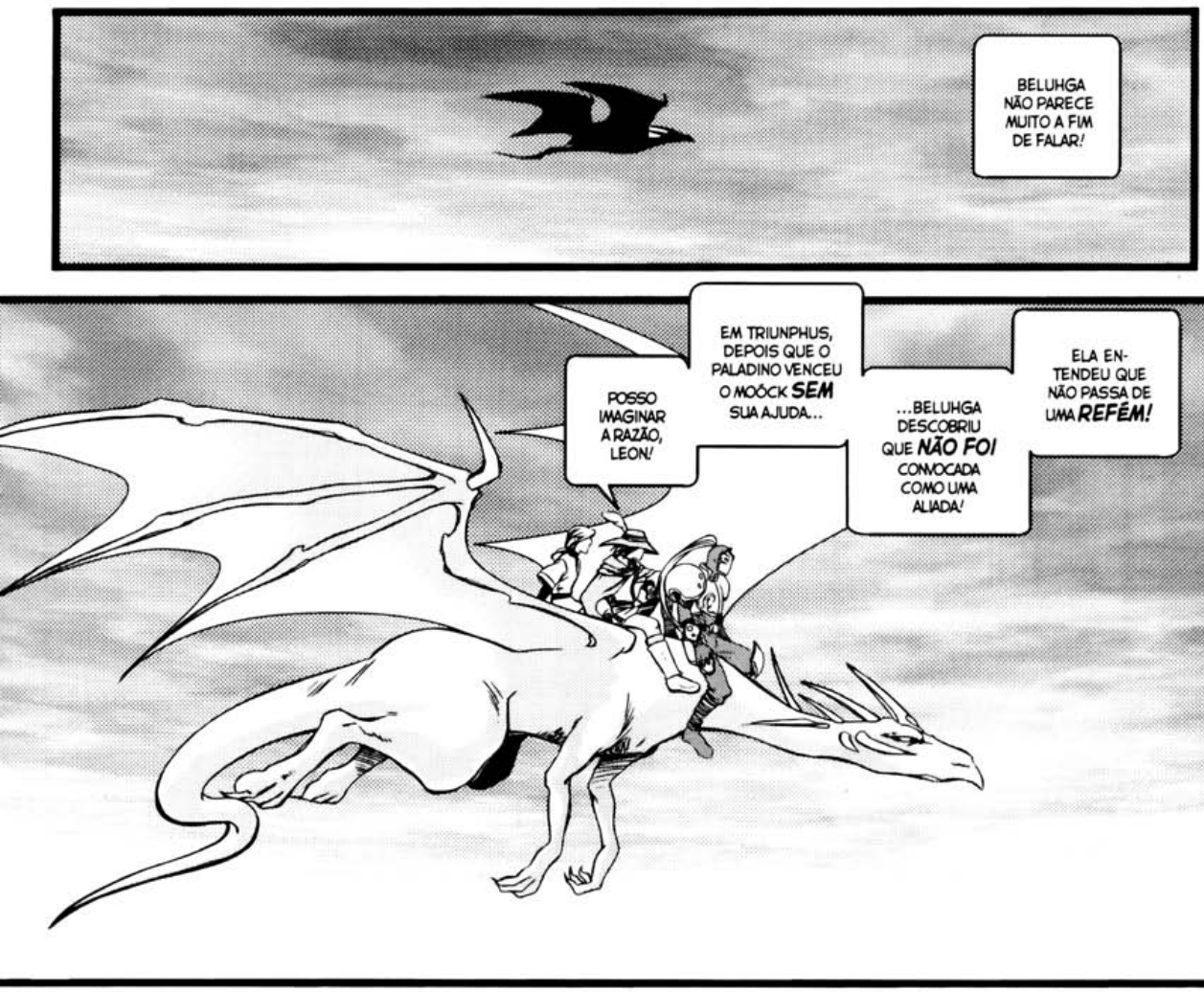

NIELE?
:HUNC:
NIELE? A MAGA ELFA COM (AGH!) PEITÕES?
PROCUREI POR ELA EM MALPETRIM QUANDO ESTAVA CEGO!
ELA ESTAVA COM SANDRO QUANDO OS DOIS ME SALVARAM DE UM MINOTAURO!
VEIO CONOSCO PARA O NAVIO DE MEU IRMÃOZINHO!
DEPOIS FEZ UMA MÁGICA E NOS SEPARAMOS!
ENTÃO ELA... ELA TAMBÉM...?
QUE HORROR! COITADO DO SANDRO!
É! TÚMULOS DEMAIS POR UM DIA!
EU NÃO GOSTAVA DA ELFA, MAS...
:HUNC:
O QUE VOCÊS ESTÃO FOFOCANDO AÍ ATRÁS?
? ? ?

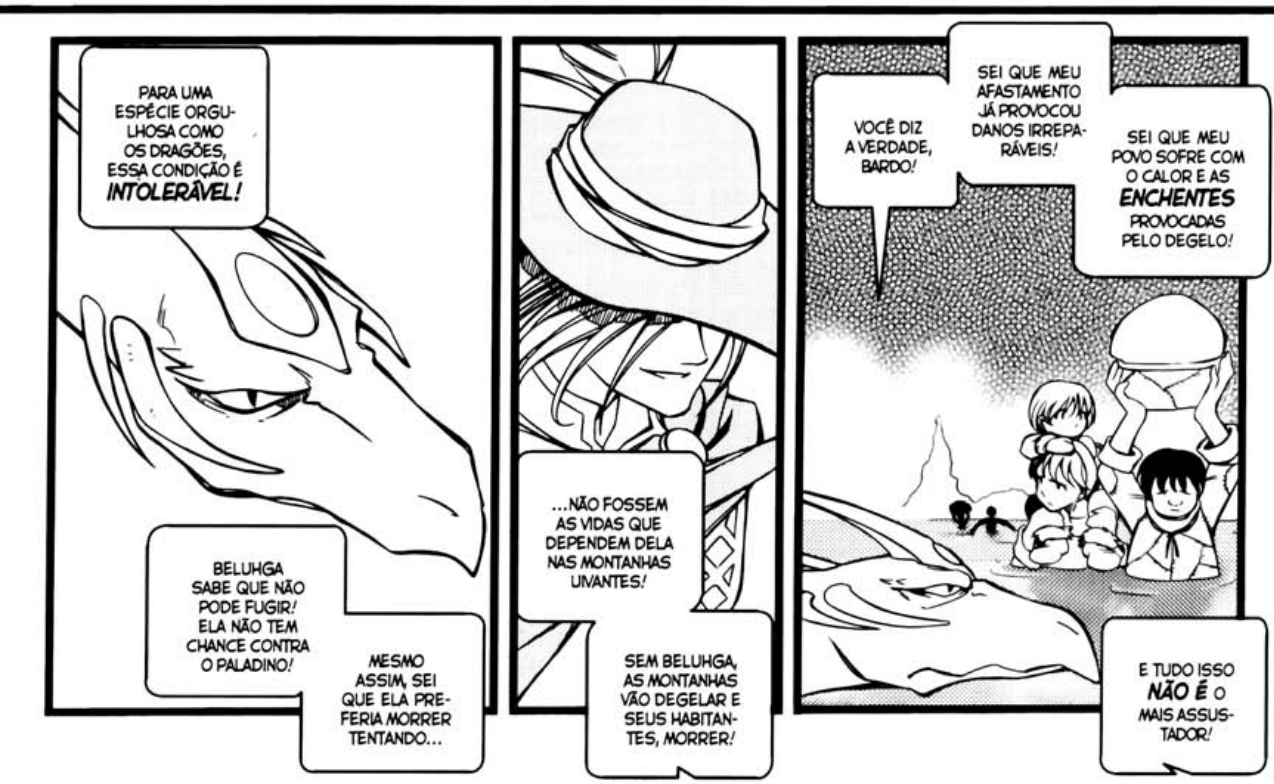
HIH! LÁ NA ACADEMIA ARCANA, TALUDE VIVIA DIZENDO QUE TOMAVA CHÁ COM VOCÊ!
SEMPRE ACHEI QUE ERA PAPO FURADO!
AH, TALUDE! AQUELE VELHO TARADO!
QUANDO ME VISITA, NÃO CONSEGUE TIRAR OS OLHOS DE MEU CORPO!
BEM, NÃO PODEMOS CULPÁ-LO, NÃO É?
POR FALAR NA ACADEMIA...
ESTE SEU REINO É MUITO PARECIDO COM ELA!
OS PRÉDIOS... AS TORRES... ATÉ O CÉU!
NÃO É SEM MOTIVO!
A ACADEMIA ARCANA FOI UM PRESENTE MEU PARA TALUDE!
ELA FOI FEITA COM UMA PEQUENA PARTE DESTE PLANO!
E TEM TAMBÉM TODOS ESSES GÊNIOS!
ELES SE PARECEM COM RASCHID, O ZELADOR DA ACADEMIA!
MAS AQUI TEM TANTOS TIPOS DIFERENTES...
NÃO SÃO LINDOS? TENHO MUITO ORGULHO DELES!
TEM UMA RAÇA PARA CADA UM DOS SEIS ELEMENTOS DA MAGIA!
GÊNIOS DA ÁGUA, FOGO, AR, TERRA, LUZ E TREVAS!
SABE, TEM GENTE QUE NÃO ACREDITA EM UMA "DEUSA DA MAGIA"!
ACHAM QUE OS GÊNIOS INVENTARAM A MÁGICA!
ISSO É BEM ENGRAÇADO, PORQUE EU INVENTEI OS GÊNIOS!


HMMM... CADA GÊNIO BONITÃO...
BEM QUE EU QUERIA FICAR AQUI PARA SEMPRE!
POR QUE ESTÁ FALANDO ASSIM?
VOCÊ VAI FICAR PARA SEMPRE!
VOU MESMO, WYNNA?
DIGO... NEM ENTENDI DIREITO POR-QUE ESTOU AQUI!
NÃO SOU MAGA DE VERDADE! VOCÊ SABE QUE NÃO!
AH, PRONTO! TÁ VENDO?
LÁ VEM VOCÊ TAMBÉM COM ESSA LENDA BOBA!
"TODO MAGO VAI PARA O REINO DE WYNNA QUANDO MORRE!"
NÃO ACABEI DE EXPLICAR QUE AS COISAS NÃO FUNCIONAM ASSIM?
VOCÊ NÃO ESTÁ AQUI POR SER "A MAIOR MAGA DE ARTON", NIELE!
EU NÃO VALORIZO AS PESSOAS POR SEU PODER MÁGICO!
VALORIZO, ISSO SIM, A FORMA COMO USAM ESSE PODER!
E VOCÊ SEMPRE USOU SUA MAGIA PARA FAZER FELIZES AQUELES À SUA VOLTA!
ISSO É TUDO QUE EU SEM-PRE QUIS! QUE A MAGIA TRAGA FELICIDADE AO MUNDO!
TALUDE JÁ DISSE ISSO A VOCÊ! ESQUECEU?
M-MAS... MAS EU FALHEI!
FALHEI EM LEVAR FELICIDA-DE AO MUNDO COM MINHA MÁGICA!
DEIXEI A PRIMA TANYA SER RAPTADA!
DEIXEI LENÓRIENN SER DES-TRUÍDA!


ESSE É O CAJADO DA NIELE!
ELA NUNCA SE AFASTA DO CAJADO! NÃO PODE ESTAR MUITO LONGE!
TEMOS QUE ACHÁ-LA!
KABOF!
:HUNC:
VAI SER BURRO ASSIM LÁ NA PUTA QUE...
CALMA, TORK! DEIXA QUE EU FALO COM ELE!
HÃ... SANDRO...
ISSO AÍ... BOM...
ISSO AÍ É UM TÚMULO!
UM...?
UM TÚMULO?
SIM!
IGUAL AO QUE FIZEMOS PARA ASPIS, LEMBRA?
EU... SINTO MUITO...
MAS É O TÚMULO DE QUEM?

E POR QUE NIELE DEIXARIA O CAJADO DELA EM UM TÚMULO?
QUAL É O PROBLEMA DE VOCÊS? VAMOS PROCURAR NIELE OU NÃO?
ME LARGA, TORK! ME LARGA!
QUERO ENCHER ESSE BURRO DE PORRADA!
BURRO! BURRO! BURRO!
...
HÃ... QUER DIZER...
SE É QUE ELA AINDA QUER ME VER!
NA ÚLTIMA VEZ, ME DEU UM TAPÃO E DISSE QUE NÃO QUERIA MAIS FICAR COMIGO!
TALVEZ SEJA MELHOR DEIXAR NIELE EM PAZ...
NÃO!
NÃO, SANDRINHO!
NÃO ESTOU ZANGADA COM VOCÊ!
SEI QUE NÃO QUERIA ME MAGOAR!
SEI TAMBÉM QUE NÃO FOI VOCÊ QUEM ME MATOU!
WYNNA! POR FAVOR!
NÃO POSSO DEIXAR AS COISAS ASSIM!
NÃO POSSO DEIXAR SANDRINHO PENSANDO QUE EU O ODEIO!
ELE PRECISA DE MIM! A LILI PRECISA DE MIM!
TENHO QUE VOLTAR!


BELUHGA NÃO PARECE MUITO A FIM DE FALAR!
POSSO IMAGINAR A RAZÃO, LEON!
EM TRIUNPHUS, DEPOIS QUE O PALADINO VENCEU O MOÓCK SEM SUA AJUDA...
...BELUHGA DESCOBRIU QUE NÃO FOI CONVOCADA COMO UMA ALIADA!
ELA ENTENDEU QUE NÃO PASSA DE UMA REFÉM!

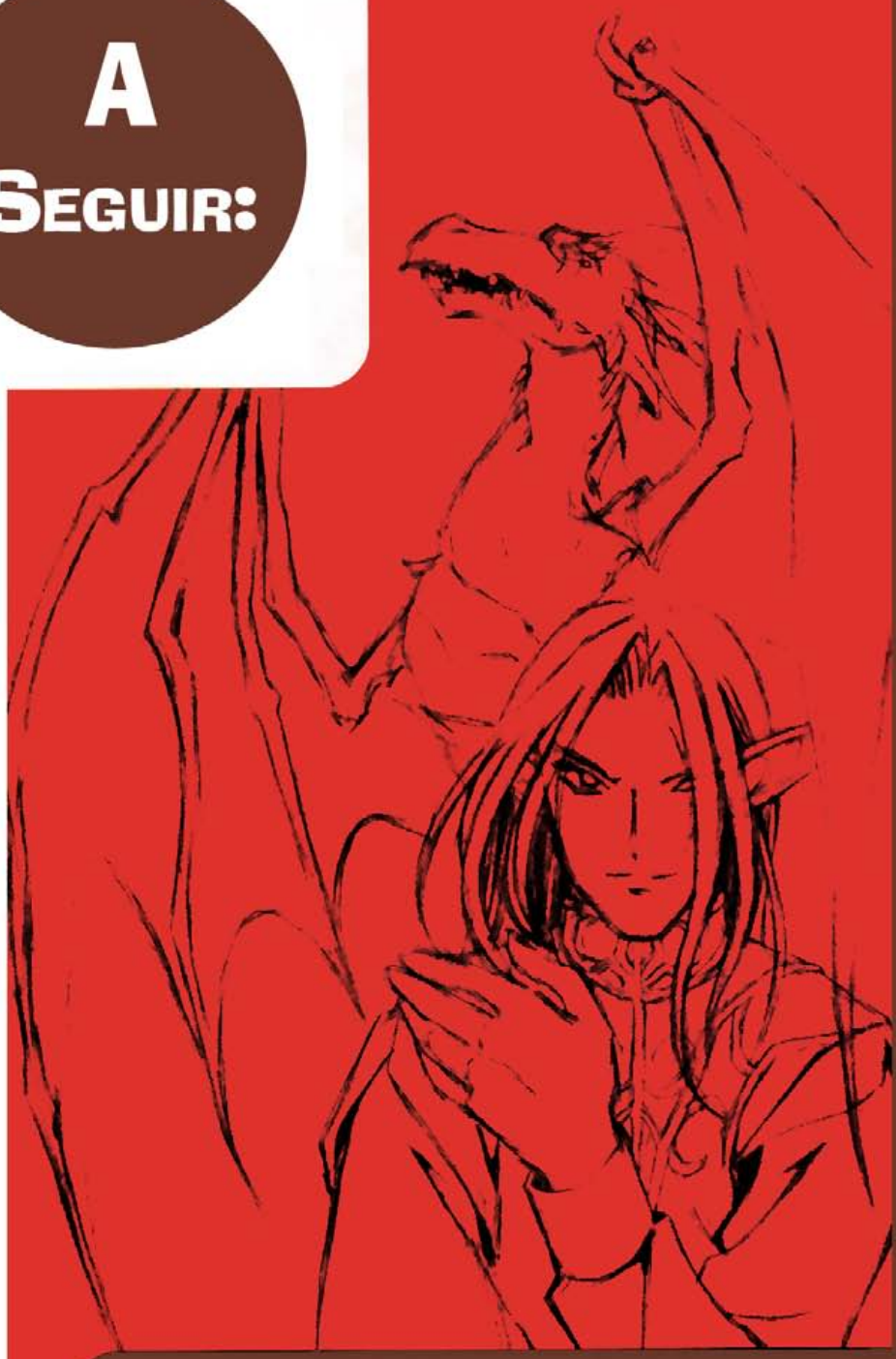

PARA UMA ESPÉCIE ORGULHOSA COMO OS DRAGÕES, ESSA CONDIÇÃO É INTOLERÁVEL!
BELUHGA SABE QUE NÃO PODE FUGIR! ELA NÃO TEM CHANCE CONTRA O PALADINO!
MESMO ASSIM, SEI QUE ELA PREFERIA MORRER TENTANDO...
...NÃO FOSSEM AS VIDAS QUE DEPENDEM DELA NAS MONTANHAS UIVANTES!
SEM BELUHGA, AS MONTANHAS VÃO DEGELAR E SEUS HABITANTES, MORRER!
VOCÊ DIZ A VERDADE, BARDO!
SEI QUE MEU AFASTAMENTO JÁ PROVOCOU DANOS IRREPARÁVEIS!
SEI QUE MEU POVO SOFRE COM O CALOR E AS ENCHENTES PROVOCADAS PELO DEGELO!
E TUDO ISSO NÃO É O MAIS ASSUSTADOR!

PALADINOS SÃO OS GUERREIROS DOS DEUSES!
MESMO OS MAIS FRACOS ENTRE ELES TÊM GRANDES PODERES!
PODERES RECEBIDOS DE UM DEUS OU OUTRO PATRONO!
PARA RECEBER E MANTER SEUS PODERES, UM PALADINO DEVE CUMPRIR VOTOS SEVEROS!
ELE DEVE SER LEAL AOS DEUSES!
APENAS DEUSES BONS E JUSTOS PODEM TER PALADINOS!
POR ISSO NÃO EXISTEM PALADINOS MAUS!
ASSIM A BALANÇA SE EQUILIBRA! PODER EM TROCA DE OBEDIÊNCIA AO BEM E ORDEM!
NO ENTANTO, AGORA MESMO SOU CATIVA DO MAIS PODEROSO PALADINO DE ARTON...
...E ELE NÃO OBEDECE A NINGUÉM, EXCETO A SI MESMO!
ELE TEM IDÉIAS PRÓPRIAS SOBRE BEM E ORDEM!
E ATÉ ONDE CONSIGO ENTENDER...
...NO MOMENTO, "BEM E ORDEM" SIGNFICA RECUPERAR SEUS RUBIS A QUALQUER PREÇO!
MESMO AO CUSTO DAS VIDAS DE MEU POVO!
MESMO AO CUSTO DE MINHA VIDA!
Sou a maior força a serviço da justiça sobre este mundo, milady.
A restauração de meu poder total vem em primeiro lugar.
Meus companheiros entendem isso. Você também deveria.

NÃO CONTE TANTO COM ISSO, PALADA!
VOCÊ FICOU MUITO DIFERENTE DESDE QUE GANHOU ESSES RUBIS, HÁ DEZ ANOS!
ALÉM DISSO, PARECE MUITO MAIS INTERESSADO EM CAÇAR RUBIS...
...DO QUE EM AJUDAR MEU FILHO!
Não sou capaz de mentir, Leon.
Meu maior interesse em localizar Sandro está nas gemas que ele carrega.
No entanto, também é verdade que ele corre perigo.
E mesmo agora, como máquina sem paixão que sou...
...ainda posso querer bem o filho de um antigo companheiro.
Não tenho mais emoções, Leon...
...mas ainda compreendo as emoções daqueles à minha volta.
Compreendo as necessidades de seus corações.
Eis porque trago vocês comigo em minha busca.
Afinal, assim como não precisei de Beluhga...
...também não preciso de vocês.
NÃO PRECI...?
MAS COMO PRETENDIA ACHAR SANDRO SEM...?
O PALADINO PODE SENTIR ONDE ESTÃO OS RUBIS, LEON!
É QUESTÃO DE TEMPO ATÉ QUE ELE PEGUE TODOS DE VOLTA!
ONDE QUER QUE ESTEJAM!
MAS OS PRÓXIMOS RUBIS ESTÃO COM ALGUÉM QUE INTERESSA A TODOS NÓS!
AQUELE QUE COLOCOU A RECOMPENSA POR SUA CABEÇA!
O RESPONSÁVEL PELA MORTE DE SUA ESPOSA KARIN...
...PELO DESAPARECIMENTO DE LENORA...
...E NÃO VAMOS ESQUECER DA MORTE DO PRÓPRIO PALADINO!

VAMOS VER SCKHAR-SHANTALLAS!
E EU NÃO GOSTARIA DE ESTAR NA SUA PELE!
SKCHAR...

A Seguir:



Rei dos Dragões

MENSAGENS SAGRADAS

HOLY AVENGER • Caixa Postal 19113 • CEP 04505-970 • SP/SP • e-mail dragaobrasil@uol.com.br

Olá, amados leitores. Se chegaram até este ponto de HOLY AVENGER, é pouco provável que não me conheçam — mas os manuais de redação exigem que eu me apresente assim mesmo. Sou a centaura Odara, serva de Allihanna, a Mãe Natureza de Arton, e estou aqui para responder as cartas e e-mails de vocês.

A aventura passa por momentos decisivos. Graças a HOLY AVENGER ESPECIAL #2, sabemos muito mais sobre Lisandra e o destino terrível que parece reservado para ela. Também sabemos que o Paladino e seus companheiros parecem próximos de um confronto com o Dragão-Rei Sckhar. E Niele... nossa tão querida Niele talvez retorne!

Você vão notar também que nesta edição, excepcionalmente, nossa seção Mensagens Sagradas ocupa mais páginas. Tomamos essa providência devido ao grande volume de cartas, e-mails e desenhos enviados à nossa redação. Ainda é cedo para dizer se o novo tamanho será mantido, mas fico torcendo para que isso aconteça!

Danielle Joanes, SP/SP

Contra-ataque

Ao sr. George B.P. (que história é essa de só usar as iniciais?), vamos por partes. Sobre Erica Awano, na minha opinião (escutou? Na MINHA opinião) ela é uma das mais competentes artistas brasileiras de todos os tempos.

***HOLY AVENGER* é chamado por muitos de mangá nacional. Discordo dessa denominação. Acho que é uma revista nacional, e que Erica tem tudo para, partindo do estilo japonês, criar seu próprio estilo e dar uma identidade própria ao quadrinho nacional. Não vejo problema algum na utilização de recursos de mangás, uma vez que esse é o estilo mais refinado de quadrinhos e, se é para se basear em algo, que seja em algo bom. E para mim, os japoneses ainda são os melhores na arte e na filosofia do desenho.**

Sobre o "humor japonês", sua afirmação é simplesmente ridícula, e não vale a pena ser comentada. Humor é humor. Se faz você rir, já valeu a pena. Também não sou muito fã da seção de cartas da HA, mas como já diziam os iluministas, antes mesmo que qualquer um de nós tivesse sequer nascido: "Não concordo com uma palavra do que dizeis, mas defenderei até a morte o seu direito de dizê-las". Se o sr. George não pode entender isso, só posso lamentar.

Sobre o roteiro? Mostre-me outra revista nacional que tenha durado tanto tempo. Tenho certeza de que Cassaro não concorda com o sr. George, nem o Trevisan e, mais importante, Alan Moore não concordaria com afirmações tão preconceituosas. Não tenho a menor dúvida de que Watchmen, V

de Vingança, A Piada Mortal, A Liga dos Cavalheiros Extraordinários, Miracle Man e demais trabalhos de Alan Moore sejam obras fantásticas, algumas chegando a ser obras de arte. Mas o fato de serem boas não excluem as outras, e se alguém se limita a um autor, considerando todo o resto como "menores", está longe de merecer qualquer respeito.

É isso. Parabéns à equipe de HA pela iniciativa de publicar a carta do sr. George, por fazer uma revista fantástica e por criar uma saga com um fim! Parabéns à Erica Awano, e não faço votos de que continue assim, porque todos sabemos que você ainda vai evoluir muito.

Ao sr. George, recomendo que estude um pouco sobre críticas construtivas, porque se você não tem nada que possa ajudar, não deveria reclamar.

Por último gostaria de pedir a todos que puderem, visitar o site www.grosseria.hpg.com.br (não se espantem com o nome ou o conteúdo; toda informação é válida!) e fizessem o download do zine FACHADA. Adoraria vê-lo comentado pelos leitores de HA e, por que não, pela própria Erica. MUITO OBRIGADO, EDUARDO LIMA DAMASCENO, desenhista muito amador.

Quem quiser... mande mail para:

zyllas@yahoo.com.br

Fico muito agradecida, bom Zyllas (seria isso mesmo?), pelo apoio e consideração. Recebemos numerosas cartas e e-mails como o seu, comentando a carta de George B.P publicada em HA #29, sempre a favor de como HOLY AVENGER prossegue rumo a seu final.

Sei que Erica Awano ficará feliz com sua apreciação por seu trabalho. Todos aqui desejamos a você muito boa sorte e sucesso com seus projetos.

Contra-ataque II

Escrevo este e-mail em resposta à crítica de George B.P. publicada na HA #29. Qual é a sua, meu chapa? COMO OUSA chamar as cartas dos leitores de ridículas? Quantas de suas cartas "superinteligentes" já foram publicadas pelas grandes revistas americanas das quais você é tiete? A única coisa "irritante" na doce e meiga Odara é o fato de ela se dar o trabalho de "desperdiçar espaço precioso da revista" para publicar e responder o lixo que você enviou. Como se atreve a (...)

Sempuhaikosen, e-mail

(Tirando os dedos dos ouvidos) Hmm... eu... agradeço, amigo Sempu, por vir em meu socorro. Mas realmente não existe a necessidade de ser rude com outros leitores, ou censurar alguém por suas preferências pessoais. Faça isso, e estará agindo como aqueles que você reprova. Mesmo assim, mais uma vez obrigada.

Deduções

Saudações, jovem Odara. Seu nome é interessante, tem o significado de belo, maravilhoso, em um dialeto africano. Bem escolhido para você, que assim o é. Entretanto, é um tanto irônico se tratando de Arton, já que a raça nórdica é dominante. Acredito que quem escolheu seu nome não sabia disso.

Eu sou Beyonder, um observador de tudo o que se passa no mundo das HQs nacionais e leitor fiel da revista HOLY AVENGER. Venho respeitosamente avisar-lhe de fatos relativos ao futuro da saga que começam a me inquietar.

Não com relação ao final dela, já que o fato de Lisandra dar um fim ao Paladino usando a espada do herói não me surpreende, assim como a queda de Mestre Arsenal e a frustração do plano de Nekapeth em reunir os Rubis da Virtude e destruir os outros deuses devido à interferência dos amigos da driade. Acho até que será um final brilhante e trágico, culminando com a morte de Lisandra e a ascensão do Paladino ao Panteão juntamente com Sszzaas, o único dos deuses capaz de deter o corrompido herói. Digno da engenhosa mente da entidade cósmica Marcelo Cassaro. (Não foi difícil deduzir um final assim tendo em mãos todas as HA, as duas sagas VICTORY e o guia de TORMENTA.)

O que me preocupa é que as histórias estão perdendo o fôlego justamente na fase mais importante. Tork, Niele e

Manga-chan, e-mail

Raissa Okawa Ufacêdo, Belém/PA

Sandro passaram a ser simples coadjuvantes na "grande trama". Sua interessante e divertida busca pelos Rubis da Virtude foram renegadas ao segundo plano. Tudo bem mostrar a desumanidade do obcecado Overpaladino acompanhado de seus leais e monocromáticos amigos, mas e quanto ao resto? As orelhadas de Sandro, as divertidas batalhas como a fantástica luta entre Sandro e Tork?

Peço a você Odara que avise a essa Entidade Cósmica. Volte a se dedicar à essência original da revista, que é entreter o leitor e dar a ele o gosto de que seu dinheiro está sendo bem gasto. Isso, é claro, respeitando a originalidade e a perícia do artista criador.

Bem, espero que não leve a mal as observações deste indigno servo, que deseja sinceramente que Arton se torne um lugar ainda melhor para os bardos cantarem belas histórias. Abraços.

Beyonder, observador linguarudo que está de olho em tudo, Timóteo/MG

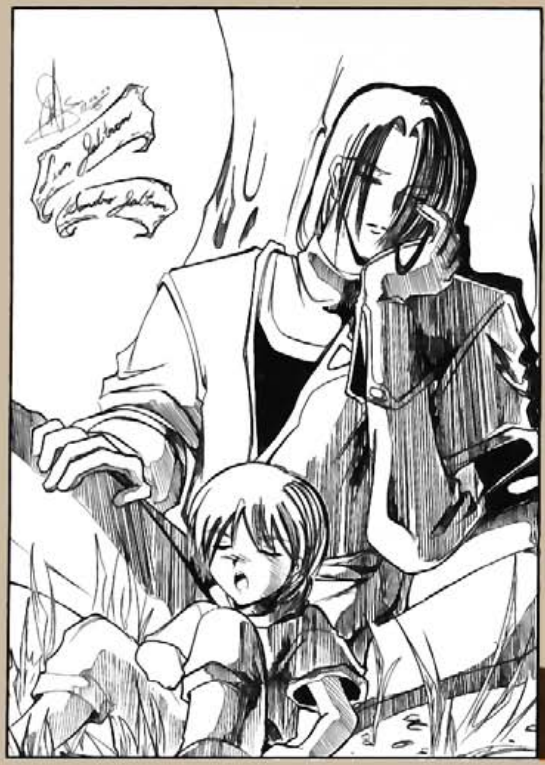
P.S: Só um enigma continua sem solução para mim. Se Lisandra vivia sozinha em Galrasia, como seu cabelo estava curto quando Tork chegou? Quem cortou o cabelo dela?

Em primeiro lugar, bom Beyonder, minhas desculpas por não publicar na íntegra sua longa carta. Espero que possamos falar sobre os demais assuntos em outra ocasião. Também agradeço pelo gentil elogio e pela explicação sobre a origem de meu nome. Eu sabia apenas tratar-se de uma versão feminina de Odar, como se chamava meu falecido pai. E também rima com "centaura", é claro.

Tassiana Magalhães, Ribeirão Preto/SP

Você faz deduções muitíssimo inteligentes sobre uma possível conclusão para HOLY AVENGER. Estou realmente impressionada, sei que devo estar falando com alguém muito sábio! No entanto — ainda que eu mesma não tenha conhecimento sobre o futuro da saga —, não fique surpreso ou frustrado caso as coisas terminem de forma totalmente diferente do que você prevê.

É verdade que Sandro, Tork e Anne estiveram afastados da ação ultimamente. O mesmo aconteceu neste número. Mas espero, bom e sábio Beyonder, que você tenha ficado tão feliz quanto eu com a volta de Niele às nossas páginas. Vamos esperar que ela também volte a este mundo.



Raquel Molinas Ferreira, SP/SP

Cortes de cabelo?! Hmm... sendo meio-dríade, não tenho certeza se Lisandra necessita disso. Em caso afirmativo, talvez ela apenas pedisse ajuda a alguns pássaros de bicos cortantes, como também faço à vezes. Ser uma serva de Allihanna traz vantagens que nem todos conhecem...

Megumi & Akemi

Saudações, Odara. Em primeiro lugar quero parabenizá-los pela excelente revista. Meus cumprimentos a Cassaro, que na HA Especial #2 simplesmente arrasou! Deu ainda mais ênfase à história. E também um viva à desenhista Lydia Megumi que, além de ter um nome lindo (igual ao da minha mãe), aumenta ainda mais a qualidade dessa revista e também está presente no Dado Selvagem, aquela HQ on-line que é demais!

No entanto, onde estão os traços de Denise Akemi? Só na revista TORMENTA, que infelizmente não é mensal nem bimestral, e só tem uma tirinha. Não que eu rejeite os traços da Erica Awano, muito pelo contrário. Ela arrasa também. Espero que todas estejam no Animecon 2002, pois gostaria muito de ter minhas revistas autografadas. Falou!

Glauber Akira Hideshima, e-mail

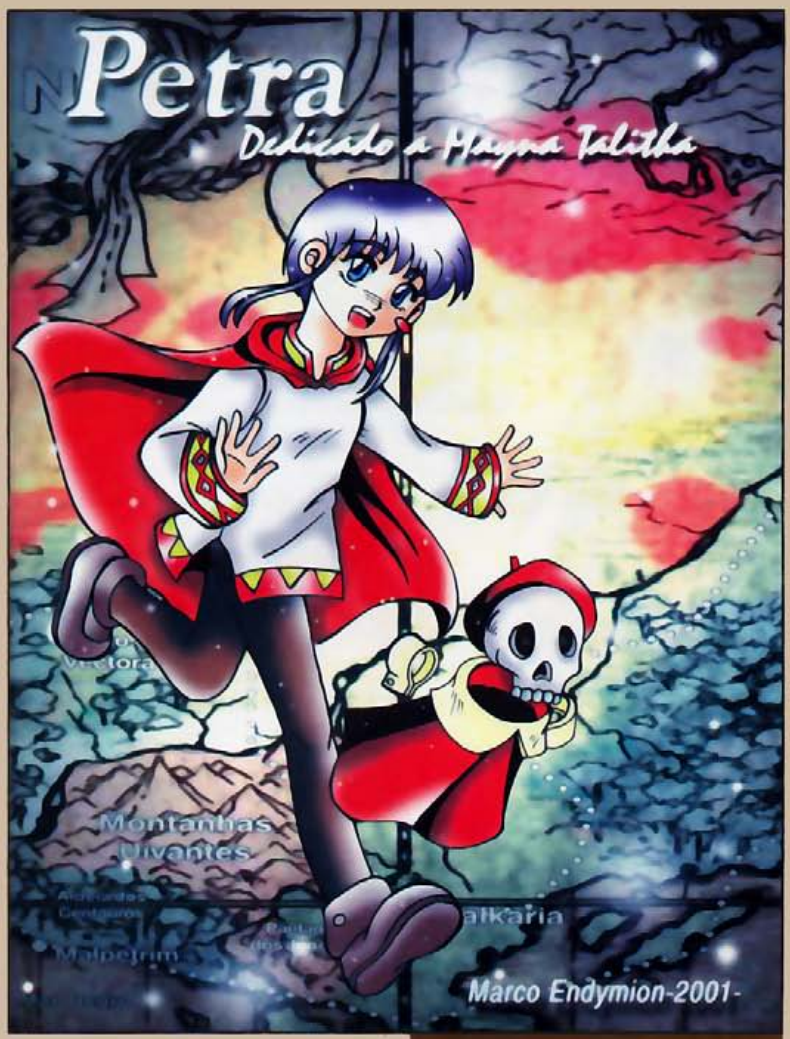
Sei que nossas desenhistas ficarão felizes em saber o quando seu trabalho é apreciado, Glauber. E sei que você também ficará feliz em saber que a próxima HOLY AVENGER ESPECIAL — a ser lançada durante o Animecon 2002 — será justamente desenhada por Denise Akemi, e estrelada por ninguém menos que Niele!

Como um anjo cruel?

Oeoe Odara-chan, esta é uma carta de agradecimento. Agradeço a vocês por darem o empurrão necessário aos RPGistas, para desbravarem o fantástico mundo que esse jogo pode criar.

Entrei em contato com o jogo há três anos, e hoje — admirando o trabalho feito com Arton — tento criar um mundo de RPG totalmente meu, com cidades, NPCs e tudo o mais para tornar um jogo interessante. E, pela glória de Titânia, como é difícil encaixar as peças para formar um mundo coerente e atraente!

O modo como HOLY AVENGER está sendo conduzida surpreende a cada



Marco Endymion, e-mail

edição, graças ao trabalho maravilhoso dos envolvidos. A história de Lisandra me deixou embasbacado.

Bom, obrigado novamente. E espero que antes de Arton ser destruída, você possa chegar até meu mundo e firmar seus votos com Titânia, minha deusa verdejante. Não se preocupe, o nome muda, mas continuará sendo a Deusa da Natureza.

Apenas uma coisa: se o Paladino não manifesta mais emoções, por que ele mantém a Rainha dos Dragões Brancos prisioneira? Isso demonstra crueldade...

Rofellos Ignatus, Arquidruida de Titânia, e-mail

Folgo em saber que esteja apreciando a saga de HOLY AVENGER, irmão druida, e que esta venha sendo bem-sucedida em um de seus objetivos — apresentar e explicar aos fãs de quadrinhos os fascinantes jogos de RPG. Jogos que permitem a um Mestre construir seu próprio mundo ficcional fantástico, como você está descobrindo. Uma tarefa árdua, complexa, mas imensamente gratificante.

É claro que aceito seu convite para conhecer sua divindade da natureza. Espero apenas que não seja necessária a destruição de Arton para isso. Deusa, onde você foi buscar a idéia de que isso vai acontecer? Que horror!

Quanto ao Paladino de Arton, ele de fato não possui emoção (ou, pelo menos, afirma não possuir). Se ele raptou Beluhga, não deve ter sido por simples crueldade, mas com algum outro objetivo secreto.

Kishin?

Olá, Odara. Tudo bem? Tenho dúvidas sobre o sumo-sacerdote do Deus da Guerra, Mestre Arsenal:

1) O que é um kishin?

2) Arsenal está juntando itens mágicos para restaurar seu kishin, pois o mundo de Arton não oferece recursos para reparos técnicos. Isso significa que o mundo natal de Arsenal era tecnologicamente mais avançado que Arton? Isso explicaria o visual "hi-tech" da armadura.

3) Já que HOLY AVENGER vai acabar, gostaria de sugerir, para substituí-la, uma série mensal contando as aventuras dos maiores heróis do Reinado (e talvez de toda Arton), o Protetorado do Reino. Seria muito bom!

Cássio F. Puerari, e-mail

Estou muito bem, obrigada. Quanto a Arsenal, apesar de breve sua aparição em HA ESPECIAL #2, muitos mistérios ainda restam a ser desvendados sobre o Senhor da Guerra:

1) "Kishin" é uma designação japonesa para "robô gigante". Ela está presente em histórias como **Kishin Corps**, **Mazou Kishin Cybaster**, **Mahou Kishin Rayearth** (o nome original da série Guerreiras Mágicas de Rayearth) e outras.

2) Sim, isso é bem provável. No entanto, uma vez que magia e tecnologia não se misturam muito bem, suspeito que as máquinas de guerra no mundo nativo de Arsenal (assim como sua poderosa armadura) não sejam realmente "hi-tech", mas sim imensos e sofisticados construtos mágicos.

3) Os autores de HOLY AVENGER ainda não têm planos para seu próximo trabalho. No entanto, sua idéia sobre uma HQ a respeito do Protetorado é ótima. Pensaremos nisso.

Kamila Souto Dalmédico, SP/SP

DRAGÃO

Wynna, a Deusa da Magia; Aleph Olhos Vermelhos; a centaura Odara; e o kobold Auk. Personagens de "O (Quase) Imortal"

O retorno das aventuras mais clássicas da DB, agora em versão 3D&T e D20!

SÓ AVENTURAS

Os visitantes do estande da Trama Editorial no Encontro Internacional de RPG tiveram uma surpresa. Nem bem chega às bancas o primeiro volume de O REINADO, uma nova edição especial foi lançada no evento. E trouxe um título muito familiar aos RPGistas veteranos: SÓ AVENTURAS.

Explicação para os novatos: SÓ AVENTURAS foi uma antiga revista-irmã da DB, que não tinha periodicidade regular e trazia apenas material de campanha — aventuras, NPCs, criaturas, contos, quadrinhos e aventuras-solo. Sem resenhas de lançamentos ou tabelas de cards. Exatamente como funciona hoje a revista TORMENTA, com a diferença de que não era voltada para nenhum cenário específico.

SÓ AVENTURAS teve nove edições. Quase todas ainda podem ser adquiridas junto ao departamento de números atrasados da Trama Editorial.

*Esta nova edição especial, no entanto, não é uma tentativa de retomar o projeto. Desta vez o nome é literal: SÓ AVENTURAS reapresenta seis aventuras clássicas ligadas ao mundo de **Tormenta**, agora atualizadas e com regras para **3D&T** e **D20 System**.*

O que é Tormenta?

(Ok, se você é um leitor regular da DB e já está cansado de saber sobre Tormenta, pode pular este trecho. E nos desculpe por repetir tudo de novo, mas o bom senso e as normas do bom jornalismo exigem que façamos assim.)

*Nesta quase uma década, a revista DRAGÃO BRASIL realizou muitas conquistas no campo dos jogos de RPG. Sem dúvida, a maior delas foi **Tormenta**.*

***Tormenta** fala sobre Arton, um mundo mágico habitado por seres humanos, elfos, anões, halflings, minotauros e outras raças fantásticas. É um mundo de espada e magia, com guerreiros em armaduras reluzentes brandindo espadas, magos capazes de feitos assombrosos, arqueiros mortíferos, ladrões furtivos, bárbaros furiosos e outros tipos de heróis. Estes aventureiros se unem em grupos para desafiar vilões, salvar donzelas, explorar masmorras, caçar tesouros e destruir monstros.*

*Para aqueles não familiarizados com jogos de RPG, **Tormenta** é o que chamamos "cenário de campanha". Um mundo ficcional que os jogadores podem usar para ambientar suas aventuras. Embora a maior parte desse cenário seja definida por seus autores, qualquer jogador ou Mestre pode inventar novos personagens, lugares, criaturas e objetos mágicos para povoar esse mundo. Assim funciona o RPG.*

*De onde veio **Tormenta**? De onde vieram a cidade de Malpetrim, a maldição de Triunphus, o vilão Lorde Enxame, a espada mágica Slash Calliber? Vários elementos de Arton foram inventados especialmente para o novo mundo, mas muitos já existiam. Eles apareceram na forma de aventuras, matérias e contos ao longo das páginas da DB. A diferença é que, antes, eles existiam independentes entre si; agora fazem parte de um cenário coeso — o mundo de Arton. Esse mundo é explicado nas várias edições do livro **Tormenta** e **O Reinado**. Arton é também onde acontecem as aventuras da revista em quadrinhos HOLY AVENGER.*

"O Disco dos Três": clássico dos clássicos

*Essas aventuras originais, na forma como foram concebidas, não faziam parte de Arton. Muitos elementos importantes de **Tormenta** — personagens, lugares, criaturas, deuses — não eram mencionados. Com raras exceções, não sabíamos exatamente em que cidade ou reino acontecia cada história.*

Portanto, as aventuras clássicas foram atualizadas de acordo com a realidade do novo cenário. Coisas que antes pareciam fora de contexto (mesmo porque ainda não havia contexto algum!) agora estão em seu devido lugar. Templos são dedicados aos deuses corretos. Masmorras aparecem próximas a cidades ou reinos específicos. Tudo está como deve ser.

Um mundo, dois jogos

Outra razão que nos levou a elaborar esta coletânea foram as mudanças no cenário do RPG nacional nestes últimos anos, desde a publicação original das aventuras.

*Os jogos mais populares do Brasil na época eram **Dungeons & Dragons** (sua primeira versão, da Grow), **Advanced Dungeons & Dragons** (ainda em versão original importada, em inglês), **GURPS** e outros. Portanto, as histórias eram voltadas para esses sistemas de regras.*

*As coisas são bem diferentes hoje. No campo da fantasia medieval, dois novos títulos (na verdade, títulos revisados) estabeleceram sua soberania. Um deles é **Defensores de Tóquio 3ª Edição**, ou **3D&T**. Originalmente um jogo satírico baseado em super-heróis de mangá, anime e videogames, este RPG evoluiu para abraçar outros gêneros — mas ainda mantendo os heróis poderosos, ação desenfreada e falta de lógica presentes na animação japonesa. Sua grande simplicidade e baixo preço tornaram **3D&T** um dos RPGs mais difundidos do país, e também o sistema oficial da DB.*

*O outro RPG sobre fantasia medieval mais popular é simplesmente o pai do gênero: **Dungeons & Dragons 3ª Edição**, ou apenas **D&D** — o RPG mais jogado do mundo. Inspirado nos trabalhos de Tolkien e outros, **D&D** oferece campanhas épicas com guerreiros, magos, elfos, dragões, espada e magia. Este jogo é mais conhecido no Brasil graças ao desenho animado "Caverna do Dragão", que se chama originalmente "Dungeons & Dragons".*

*A mais nova edição de **D&D** inaugurou também uma nova era para o RPG mundial. Suas regras usam o **D20 System**, um jogo de licenciamento aberto, que permite a qualquer autor ou editora publicar títulos compatíveis com seus produtos. Graças à Licença Aberta, foi possível tornar SÓ AVENTURAS útil não apenas para jogadores de **3D&T**, mas também de **D&D**.*

Mas então cadê o selo?

O selo D20 diz quando um livro ou suplemento utiliza regras do D20 System. Ou seja, quando ele é compatível com D&D, Star Wars, Call of Cthulhu e outros

títulos oficiais da Wizards of the Coast. A Licença Aberta permite que o selo D20 seja utilizado nas capas de suplementos publicados por outras editoras.

No entanto, o livro SÓ AVENTURAS não apresenta o selo.

*Essa decisão foi tomada porque o suplemento não é exclusivamente um título **D20** — ele também tem regras de **3D&T**. A Licença Aberta não proíbe o selo em suplementos multi-sistema, mas também não é clara sobre essa possibilidade. Além disso, a Trama Editorial acredita que o uso do selo é uma grande responsabilidade, e este não deve ser adotado levianamente. (Note que, mesmo quando aparece nas revistas DRAGÃO BRASIL ou TORMENTA, o selo **D20** só consta em matérias que contenham APENAS material para ou sobre **D20**.)*

*A possibilidade de publicar títulos totalmente **D20** (e que, portanto, levariam o selo) ainda está sendo estudada pelos autores de **Tormenta**.*

Disco! Disco!

As seis aventuras escolhidas para figurar em SÓ AVENTURAS são todas, independente de sua ligação com Tormenta, clássicos inesqueciveis.

• ***O Disco dos Três:*** *considerada até hoje uma das melhores aventuras na história da DB, "O Disco dos Três" — escrita por Roberto "D'Folkyer" Moraes — teve originalmente duas partes, para os sistemas **D&D** e **AD&D**, nas edições #5 e #6 da DB. Aqui encontramos pela primeira vez algumas localidades que mais tarde seriam parte integrante da geografia de Arton, como a cidade de Malpetrim, o Mar Negro, as Cavernas Escuras e as Montanhas Uivantes.*

• ***O (Quase) Imortal:*** *publicada na DB #14, esta aventura de Grahal Benatti se passava originalmente no mundo de **Forgotten Realms**.*

• ***Os Reinos Esquecidos****, o mais conhecido cenário de campanha de **AD&D**. Mystra, a Deusa da Magia de Toril, aparece agora substituída por Wynna, a Deusa da Magia de Arton. Esta aventura marcou a estréia de NPCs como a centaura Odara, o mago Aleph Olhos Vermelhos e o xamã kobold Auk.*

• ***O Monstro Atrapalhado:*** *esta história foi concebida em três partes (todas publicadas na DB #23 e escritas por Rogério "Katabrok" Saladino) que podiam ser jogadas como aventuras separadas para **D&D** e **AD&D**. Localidades como O Pântano dos Juncos e a Mata dos Galhos Partidos — ambas agora situadas no reino de Deheon — apareceram aqui pela primeira vez. O mesmo vale para o Povo-Sapo, o Catoblepas de Inghlblhpholstgt, e o druida Neldor e seus parceiros.*

• ***A Vingança de Slash Calliber:*** *outro clássico, esta aventura para **D&D** e **AD&D** teve como autor Roberto Moraes e foi publicada na arqueológica DB #3. Ela marcou a estréia de Slash Calliber, uma espada inteligente (e encrenqueira) que mais tarde se tornaria um conhecido item mágico de Arton.*

• ***A Espada de Morkh Amhor:*** *antes do **3D&T**, durante um curto período de tempo, a Trama Editorial adotou um outro sistema de regras — hoje conhecido como Sistema Daemon, e usado em jogos como **Arkanun**, **Trevas** e outros. A derradeira SÓ AVENTURAS #9 trouxe um mini-suplemento baseado nessas regras, com um grupo de personagens jogadores prontos que mais tarde seriam astros de Arton: o bárbaro Katabrok, seu ajudante Tasloi, o mago Vladislav, a clériga elfa Tallehphia e o guerreiro do deserto Abdulah. Tínhamos também a primeira versão de "A Espada de Morkh Amhor", citando o Deus-Sol Azgher e o reino de Samburdia.*

• ***A Rebelião dos Insetos:*** *reunindo boa parte dos mais importantes NPCs de Arton, que já haviam sido apresentados separadamente em matérias próprias, "A Rebelião dos Insetos" (SÓ AVENTURAS #3, de Marcelo Cassaro "Paladino") deve ter sido a maior "salada" possível de famosos NPCs artonianos em uma mesma história. Participam Raven Blackmoon, Mestre Arsenal, Andrus o Aranha, o Dragão-de-Aço e Lorde Enxame, em uma longa aventura totalmente estilo "dungeon crawler" para **D&D**.*

Raven Blackmoon e Lorde Enxame: eles atacam de novo em "A Rebelião dos Insetos"

A Adaptação

Esta nova versão das aventuras clássicas oferece não apenas a chance de jogar com RPGs mais atuais, mas também muita informação de campanha e regras para estes mesmos jogos.

*Por exemplo, as aventuras trazem literalmente DEZENAS de criaturas e monstros, com estatísticas de jogo para **3D&T** e **D&D**. Muitos já constam no **Guia de Monstros de Arton**, mas apenas com regras para **3D&T** e **Daemon**.*

*Também vamos encontrar aqui muitos NPCs importantes de Arton que ainda não tinham versão **D&D**. A propósito: Mestre Arsenal, o mais conhecido e um dos mais poderosos vilões de Arton, tem aqui Nível de Desafio 18. Isso é quase METADE do mago Elminster e do lich Laroch (ambos ND 34), de **Forgotten Realms**. (E ainda há quem diga que Arton é um mundo de NPCs apelões...)*

*A conversão dos personagens e criaturas para **D20** foi realizada por Rogério "Katabrok" Saladino, antigo editor da Dragon Magazine brasileira e atual editor-assistente da DB. Uma das maiores autoridades em **D&D** no Brasil, Saladino foi um dos poucos brasileiros escolhidos para testar a 3ª Edição quando ela ainda estava sendo elaborada. (Sim, gente, é isso mesmo: o canalha já jogava **D&D 3E** ANTES de seu lançamento nos EUA!)*

Quanto ao visual, SÓ AVENTURAS utiliza todos os mapas originais e também algumas ilustrações antigas — exceto aquelas que abrem os capítulos, sendo estas trabalhos inéditos de Eduardo Francisco. A capa, também de Edu Francisco, tem cores de André Vazzios.

SÓ AVENTURAS já está nas bancas de todo o Brasil. São 96 páginas em preto e branco, a R$ 9,90.

Ela tem carisma!
Ela tem poder mágico!
E tem um baita par de... orelhas!

A elfa número um do Brasil aprontando todas na Grande Academia Arcana! Não perca em HOLY AVENGER ESPECIAL #3

HOLY avenger

Lançamento em julho, durante o ANIMECON 2002!

TRAMA

HOLY AVENGER

31

TRAMA

www.holyavenger.com.br

cassaro

awano

riamonde

vazzios

Imprópria para menores de 12 anos

ANO 4 • Nº 31 • R$ 2,80

O Elenco

Lisandra

Outrora uma druida, devota de Allihanna. No entanto, por trair seus votos, foi abandonada pela Deusa da Natureza

Sandro

Nos momentos de sufoco ele pede ajuda a Hyninn, Deus dos Ladrões; ou se queixa de Nimb, Deus do Azar

Tork

Ele não é muito de contar com a ajuda dos deuses, mas de vez em quando fala em Tenebra, a Deusa das Trevas

Anne

A irmã de James K. não confia nem em pessoas, nem nos deuses. E nunca teve motivo para pensar diferente

Niele

Ela está agora ao lado de Wynna, a Deusa da Magia, ambas se divertindo pra caramba!

Petra

Faz suas preces a Marah, Deusa da Paz; e a Lena, Deusa da Vida e da Cura

Talude

Ele comanda sua Academia Arcana em nome de Wynna ("Ah, minha deusa tão linda!")

Sckhar

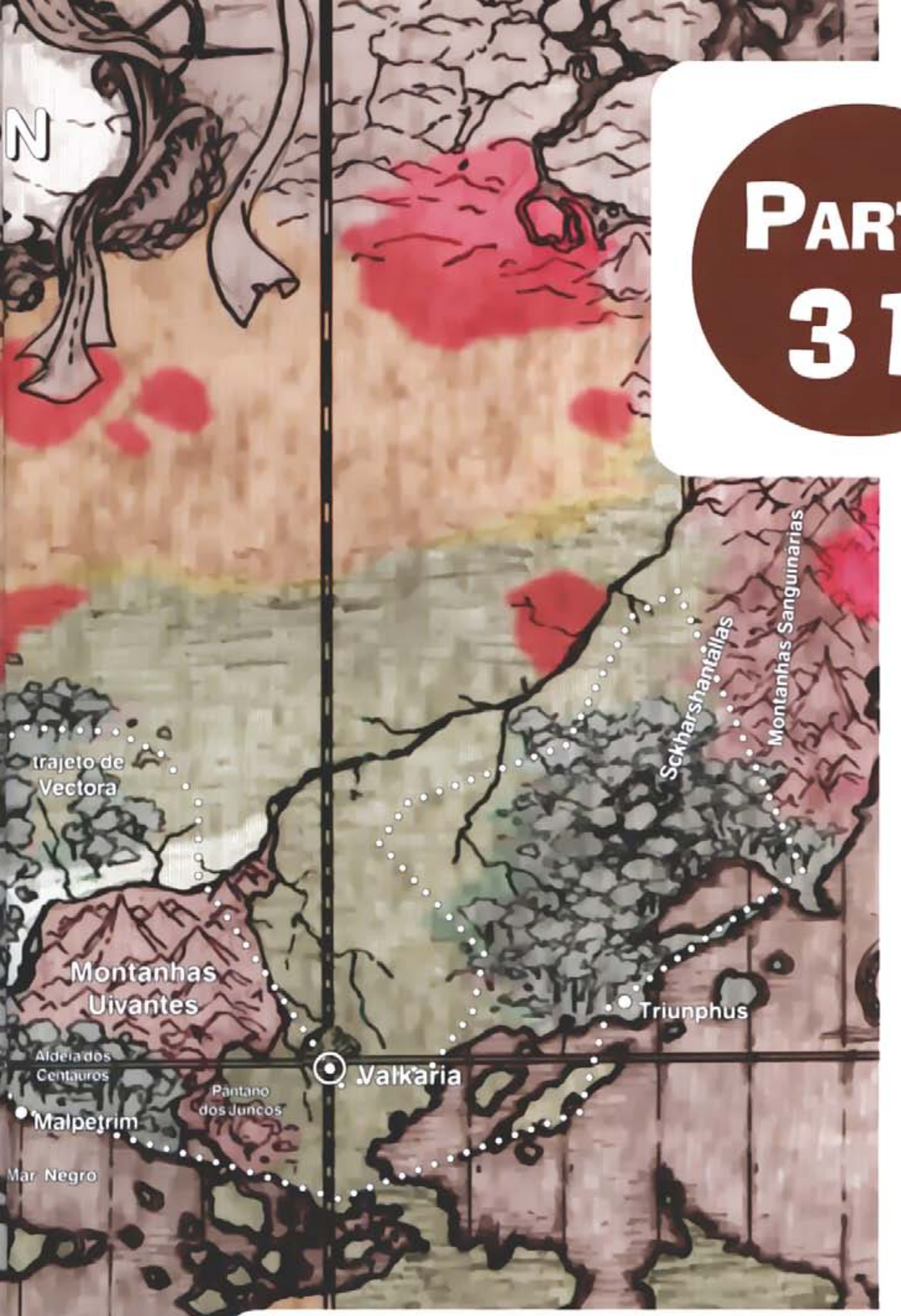
O Rei dos Dragões Vermelhos acredita em apenas um deus: ele próprio

Até Agora...

Quando alguém morre em Arton, sua alma viaja para os Reinos dos Deuses — outros planos de existência, cada um governado por um dos vinte deuses maiores do Panteão. Morta semanas atrás pelo assassino de elfos conhecido como Camaleão, Niele está agora no Reino de Wynna, a Deusa da Magia, onde ambas se divertem tomado chá e paquerando gênios bonitões! No entanto, quando vê "Sandrinho", Anne e Tork à beira de seu túmulo, a elfa fica aflita para retornar a Arton e ajudar seus amigos.

Na Academia Arcana, Vladislav repreende sua filha Petra por fugir de Malpetrim em busca de Tork. Ele explica que sua deficiência olfativa não foi acidental, e sim fruto de uma sabotagem realizada pelo vilão Sckhar.

Enquanto isso, após recuperar um Rubi da Virtude com o Moóck de Triunphus, o grupo formado pelo Paladino, Beluhga, Leon Galtran e Luigi sortudo ruma justamente para Sckharshantallas, o Reino do Dragão.



Parte 31

Rei dos Dragões

HOLY avenger

Criação
MARCELO CASSARO
ROGÉRIO SALADINO
J.M.TREVISAN

Roteiro
MARCELO CASSARO

Desenho e Arte-Final
ERICA AWANO

Cores
RICARDO RIAMONDE

Retículas
JAE H. WOO

Capa
ERICA AWANO,
ANDRÉ VAZZIOS & TIAGO

DIRETOR
Ruy Pereira

EDITOR
Marcelo Cassaro

PRODUTOR GRÁFICO
Roberto Avelino

CONTATO
Lourdes Maurício

SCANNER
Edilson Gedo • Wagner F. Nunes

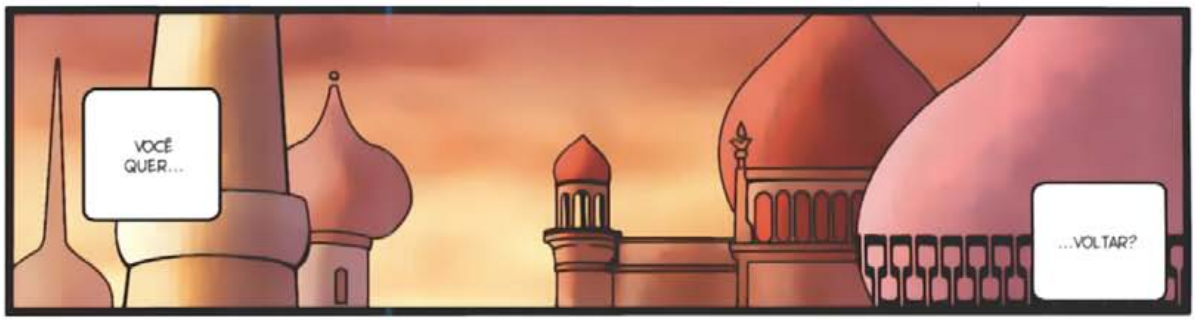
DIAGRAMAÇÃO
Dawis Roos • Márcia Braga

HOLY AVENGER é uma publicação mensal da Trama Editorial Ltda.

Administração, redação, assinaturas e publicidade:
R. Comendador Miguel Calfat, 421, 04537-081,
SP/SP. Telefax (011) 3849-2266. dragaobrasil@uol.com.br

Distribuição exclusiva para todo o Brasil: Fernando Chinaglia S/A.

Impressão e acabamento: Lene Gráfica e Editora

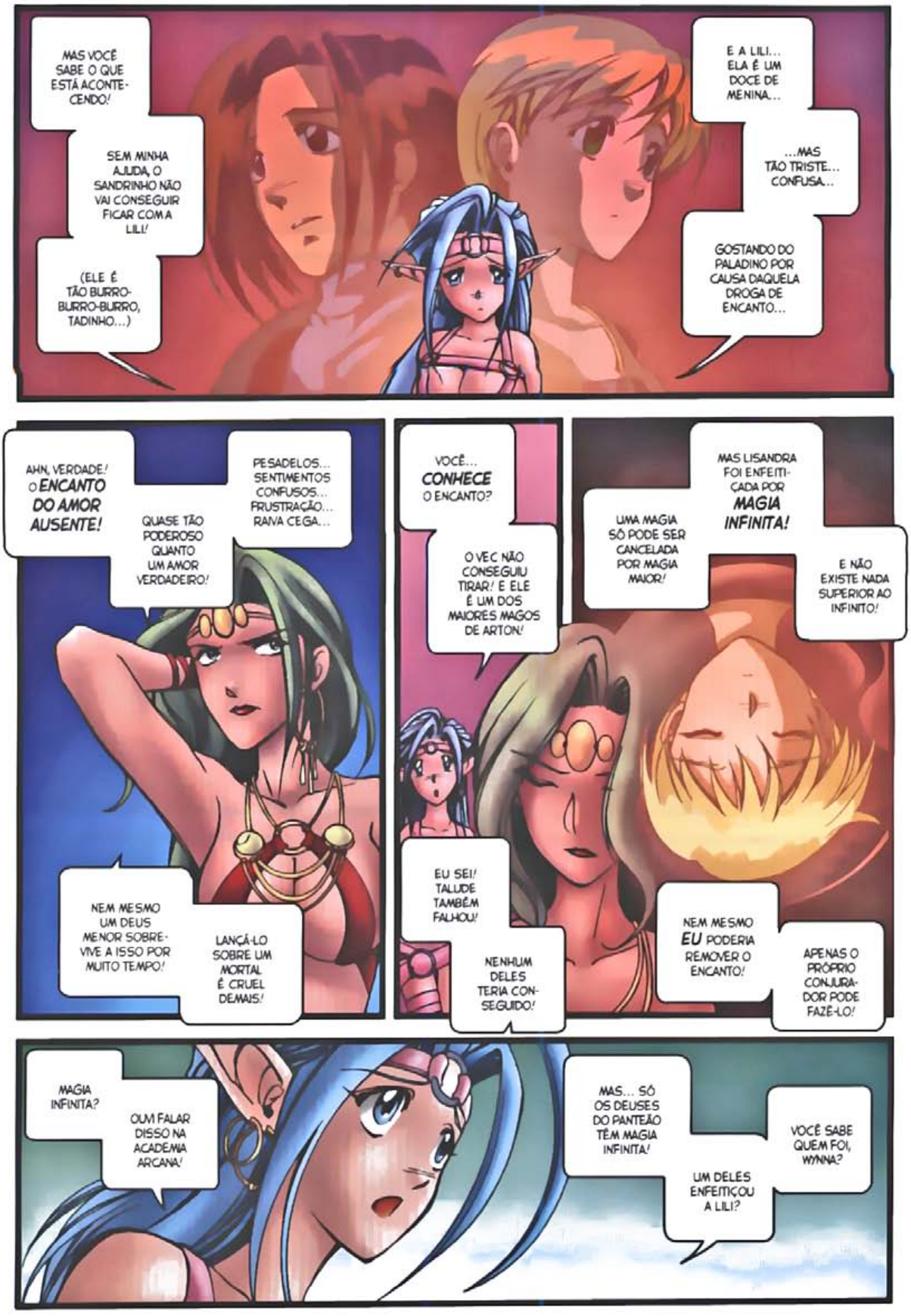

VOCÊ QUER...
...VOLTAR?

QUER VOLTAR PARA ARTON?
NÃO QUER VIVER COMIGO EM MEU REINO?

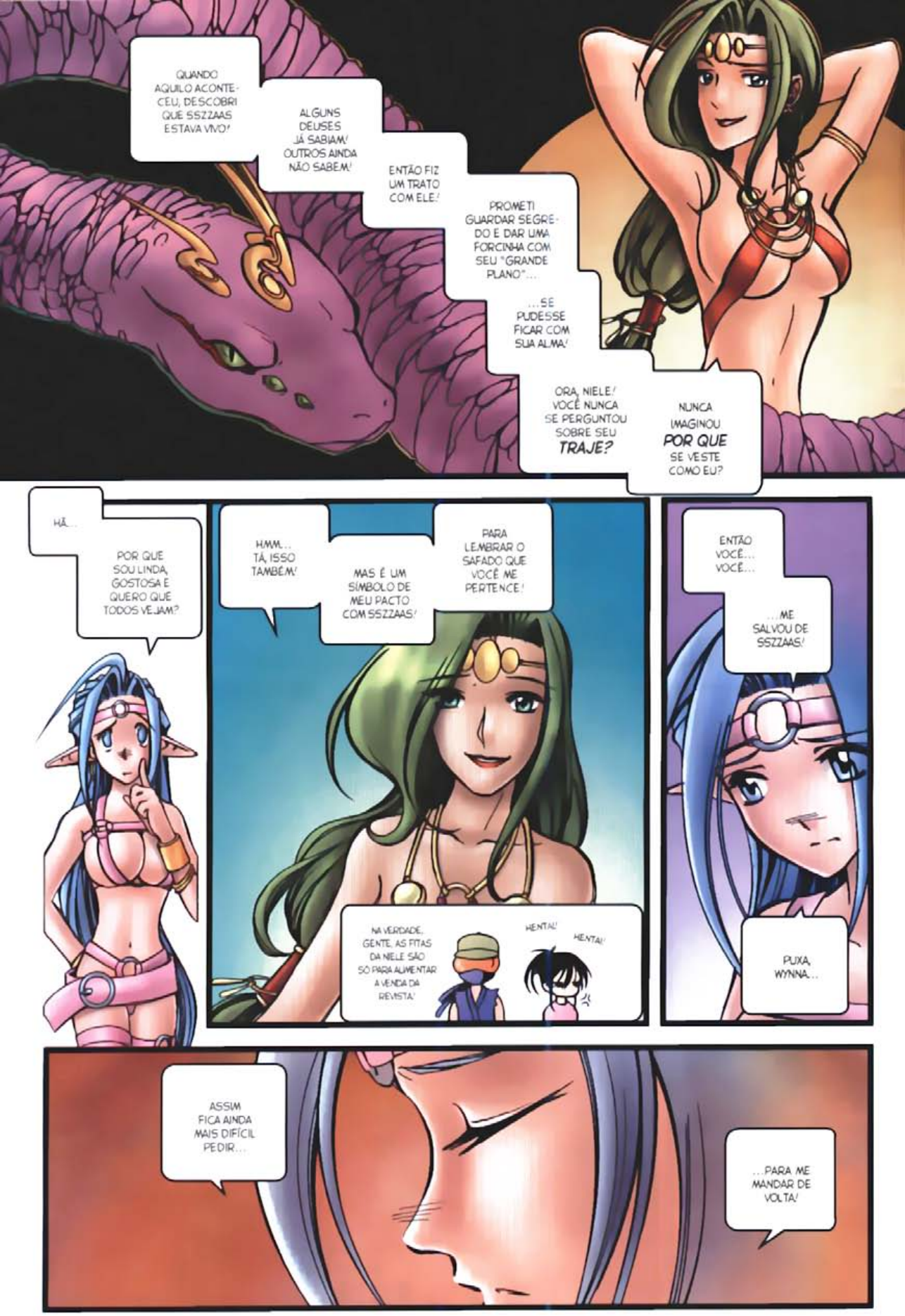
UMA OUTRA DIVINDADE QUALQUER FICARIA **PÊ DA VIDA** COM ISSO, SABE?
SER **ESCOLHIDO** É A MAIOR HONRA CONCEDIDA A UM MORTAL!
QUE EU SAIBA, NINGUÉM NA HISTÓRIA DE ARTON NUNCA **RECUSOU!**
DIZ UMA BOBAGEM DESSAS PARA **VALKARIA**, E VAI VER SÓ O TAMANHO DA ENCRENCA!

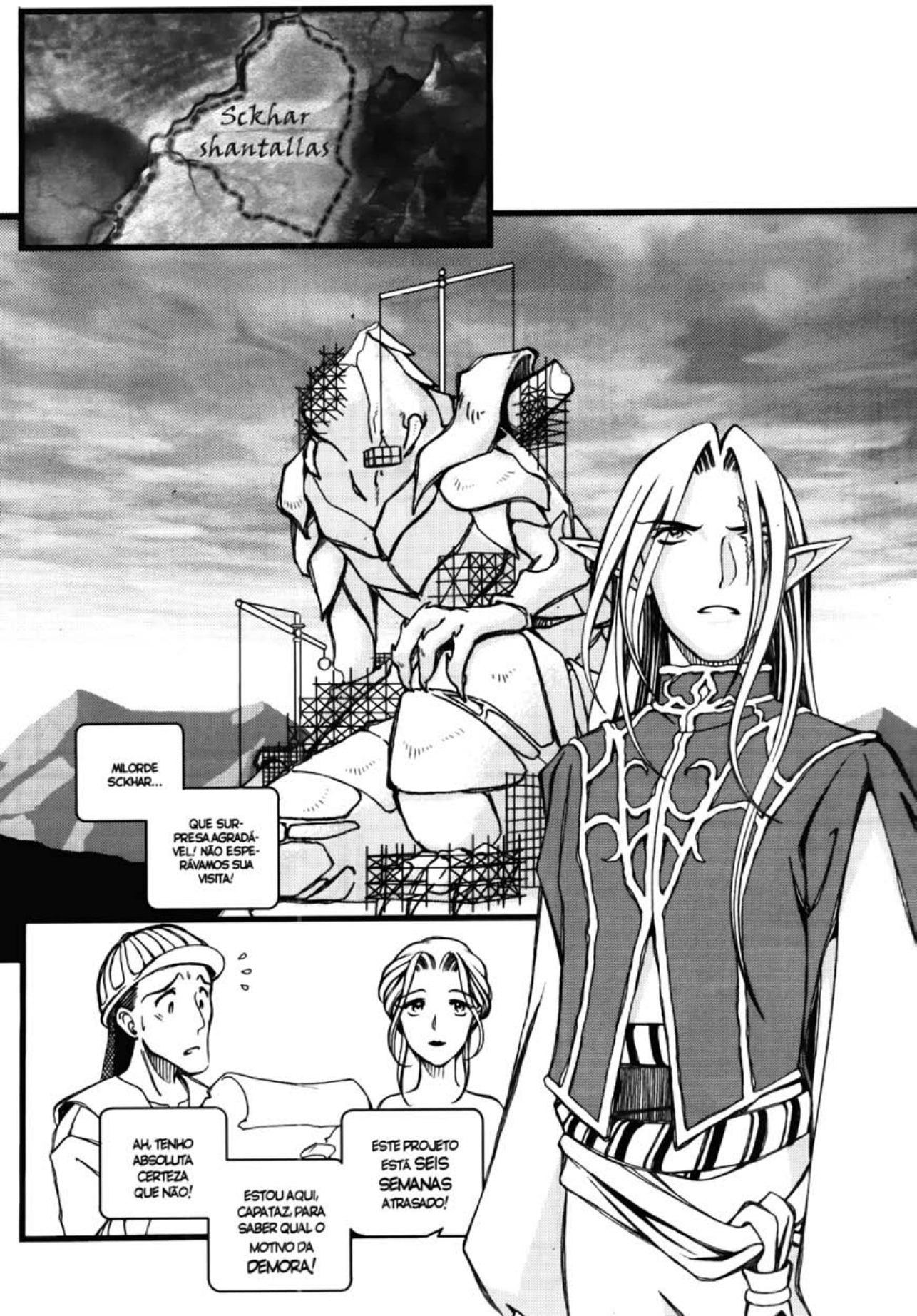
NÃO FALA DESSE JEITO, WYNNA!
NÃO É QUE EU NÃO QUEIRA FICAR!

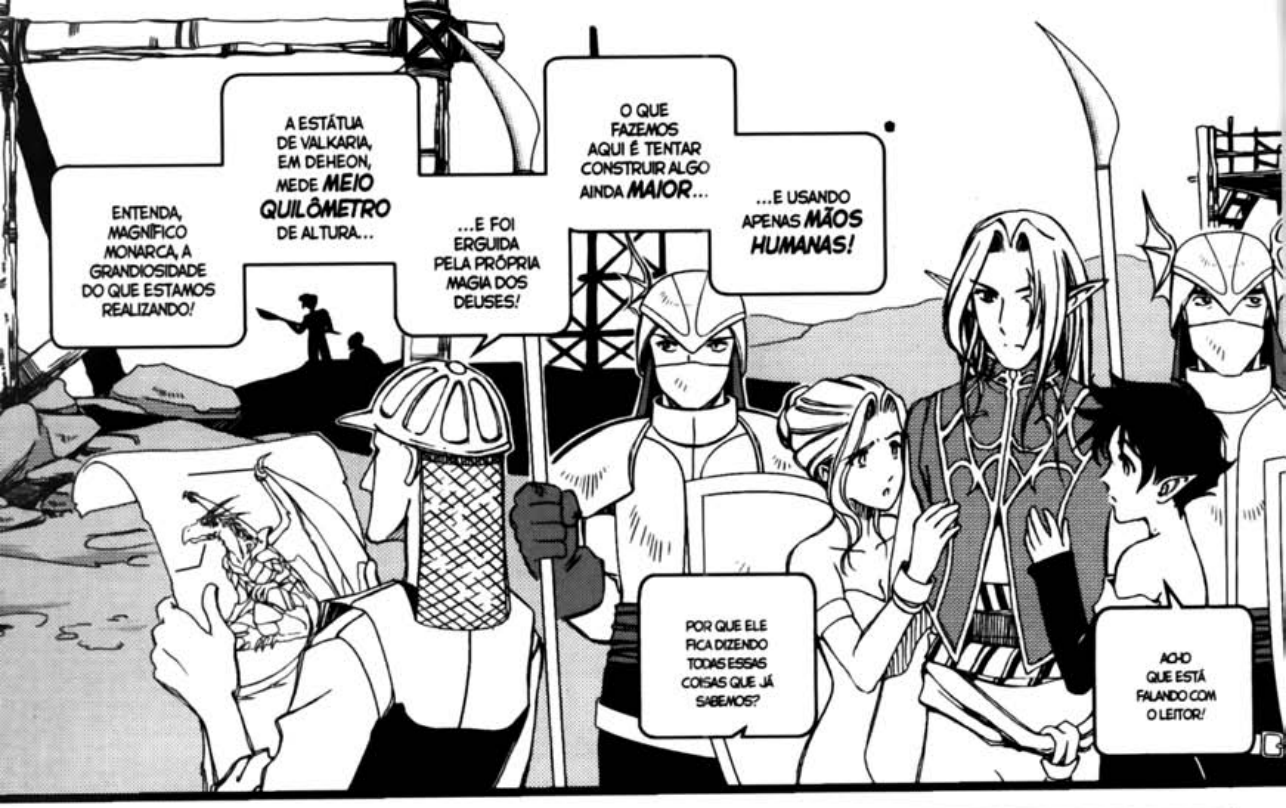
ESTE SEU MUNDO É UM SONHO!
NÃO PENSEI QUE VIRIA PARA UM LUGAR ASSIM AO MORRER!
NÃO DEPOIS DO QUE FIZ...


MAS VOCÊ SABE O QUE ESTÁ ACONTECENDO!
SEM MINHA AJUDA, O SANDRINHO NÃO VAI CONSEGUIR FICAR COM A LILI!
(ELE É TÃO BURRO-BURRO-BURRO, TADINHO...)
E A LILI... ELA É UM DOCE DE MENINA...
...MAS TÃO TRISTE... CONFUSA...
GOSTANDO DO PALADINO POR CAUSA DAQUELA DROGA DE ENCANTO...
AHN, VERDADE! O ENCANTO DO AMOR AUSENTE!
QUASE TÃO PODEROSO QUANTO UM AMOR VERDADEIRO!
PESADELOS... SENTIMENTOS CONFUSOS... FRUSTRAÇÃO... RAIVA CEGA...
NEM MESMO UM DEUS MENOR SOBREVIVE A ISSO POR MUITO TEMPO!
LANÇÁ-LO SOBRE UM MORTAL É CRUEL DEMAIS!
VOCÊ... CONHECE O ENCANTO?
O VEC NÃO CONSEGUIU TIRAR! E ELE É UM DOS MAIORES MAGOS DE ARTON!
EU SEI! TALUDE TAMBÉM FALHOU!
NENHUM DELES TERIA CONSEGUIDO!
MAS LISANDRA FOI ENFEITIÇADA POR MAGIA INFINITA!
UMA MAGIA SÓ PODE SER CANCELADA POR MAGIA MAIOR!
E NÃO EXISTE NADA SUPERIOR AO INFINITO!
NEM MESMO EU PODERIA REMOVER O ENCANTO!
APENAS O PRÓPRIO CONJURADOR PODE FAZÊ-LO!
MAGIA INFINITA?
OUM FALAR DISSO NA ACADEMIA ARCANA!
MAS... SÓ OS DEUSES DO PANTEÃO TÊM MAGIA INFINITA!
UM DELES ENFEITIÇOU A LILI?
VOCÊ SABE QUEM FOI, WYNNA?

É...
SEI, SIM!
LEMBRA-SE, NIELE, QUANDO FALEI SOBRE VOCÊ SER MUITO ESPECIAL?
UMA ALMA COBIÇADA POR MAIS DE UM DEUS?
VOCÊ NÃO PERGUNTOU QUEM MAIS QUERIA FICAR COM VOCÊ!
IH, NEM PRECISAVA! TENHO CERTEZA QUE ERA GLÓRIENN!
NÃO ACABEI COM QUASE TODOS OS ELFOS DELA?
APOSTO QUE ELA QUER MUITO ME CASTIGAR!
E COM TODA RAZÃO!
NÃO, SUA BOBA! NÃO ERA GLÓRIENN!
ALIÁS, ELA PEDIU PARA DIZER QUE NÃO TEM RAIVA DE VOCÊ...
...E QUE ESTÁ TRISTE PORQUE VOCÊ MORRE DE MEDO DELA!
SABE, NIELE...
QUANDO PEGOU O OLHO DE SSZZAAS NAQUELE TEMPLO ANTIGO...
...VOCÊ FEZ UM PACTO COM O DONO DO OLHO!
VENDEU SUA ALMA PARA ELE!
TÁ ME ZOANDO, NÉ?


QUANDO AQUILO ACONTECEU, DESCOBRI QUE SSZZAAS ESTAVA VIVO!
ALGUNS DEUSES JÁ SABIAM! OUTROS AINDA NÃO SABEM!
ENTÃO FIZ UM TRATO COM ELE!
PROMETI GUARDAR SEGREDO E DAR UMA FORCINHA COM SEU "GRANDE PLANO"...
...SE PUDESSE FICAR COM SUA ALMA!
ORA, NIELE! VOCÊ NUNCA SE PERGUNTOU SOBRE SEU TRAJE?
NUNCA IMAGINOU POR QUE SE VESTE COMO EU?
HÃ...
POR QUE SOU LINDA, GOSTOSA E QUERO QUE TODOS VEJAM?
HMM... TÁ, ISSO TAMBÉM!
MAS É UM SÍMBOLO DE MEU PACTO COM SSZZAAS!
PARA LEMBRAR O SAFADO QUE VOCÊ ME PERTENCE!
NA VERDADE, GENTE, AS FITAS DA NIELE SÃO SÓ PARA ALIMENTAR A VENDA DA REVISTA!
HENTAI!
HENTAI!
ENTÃO VOCÊ... VOCÊ...
...ME SALVOU DE SSZZAAS!
PUXA, WYNNA...
ASSIM FICA AINDA MAIS DIFÍCIL PEDIR...
...PARA ME MANDAR DE VOLTA!


Sckhar shantallas
MILORDE SCKHAR...
QUE SURPRESA AGRADÁVEL! NÃO ESPERÁVAMOS SUA VISITA!
AH, TENHO ABSOLUTA CERTEZA QUE NÃO!
ESTOU AQUI, CAPATAZ, PARA SABER QUAL O MOTIVO DA DEMORA!
ESTE PROJETO ESTÁ SEIS SEMANAS ATRASADO!


ENTENDA, MAGNÍFICO MONARCA, A GRANDIOSIDADE DO QUE ESTAMOS REALIZANDO!
A ESTÁTUA DE VALKARIA, EM DEHEON, MEDE MEIO QUILÔMETRO DE ALTURA...
...E FOI ERGUIDA PELA PRÓPRIA MAGIA DOS DEUSES!
O QUE FAZEMOS AQUI É TENTAR CONSTRUIR ALGO AINDA MAIOR...
...E USANDO APENAS MÃOS HUMANAS!
POR QUE ELE FICA DIZENDO TODAS ESSAS COISAS QUE JÁ SABEMOS?
ACHO QUE ESTÁ FALANDO COM O LEITOR!

METADE DA FORÇA DE TRABALHO DO REINO ESTÁ EMPENHADA NA OBRA!
AS PEDREIRAS LOCAIS ESTÃO ESGOTADAS! AS CARGAS DOS REINOS VIZINHOS DEMORAM...
...E NEM MESMO CHEGAMOS À METADE!
JAMAIS, NA HISTÓRIA DE ARTON, HOUVE CONSTRUÇÃO TÃO GIGANTESCA!

POR ACASO JÁ MENCIONEI, MEU BOM CAPATAZ...
...POR QUE MOTIVO MINHA ESTÁTUA DEVE TER EXATOS 690 METROS DE COMPRIMENTO?

SEM DÚVIDA QUE NÃO, MAGNÍFICO!
NÃO CABE A UM MISERÁVEL CAPATAZ QUESTIONAR AS MOTIVAÇÕES DO MONARCA!

AHN, NÃO FAZ MAL! DIREI ASSIM MESMO!
PORQUE ESSE É MEU TAMANHO NATURAL!
IDIOTA!

É-É CERTO QUE NÃO, MAGNÍFICO!
FAZ IDÉIA DE COMO É MORRER DE MEDO?
UM DRAGÃO-REI EM SEU TAMANHO MÁXIMO MATARIA TODOS OS MORTAIS À SUA VOLTA DE MEDO!
CLARO QUE NEM SEMPRE PODEMOS USAR ESSA FORMA!

COMO NAQUELE DIA... QUANDO AQUELES AVENTUREIROS... ELES...
MESMO NA FORMA DE DRAGÃO, PRECISO USAR TAMANHOS MAIS PRÁTICOS!
SEM FALAR EM COMO É DIFÍCIL ACHAR COVIS ESPAÇOSOS HOJE EM DIA!

SINTO FALTA!
DESDE QUE ME TORNEI MONARCA, NA VERDADE!
HÁ MUITO TEMPO NÃO TENHO CHANCE DE DIZIMAR POPULAÇÕES APENAS VOANDO SOBRE ELAS!

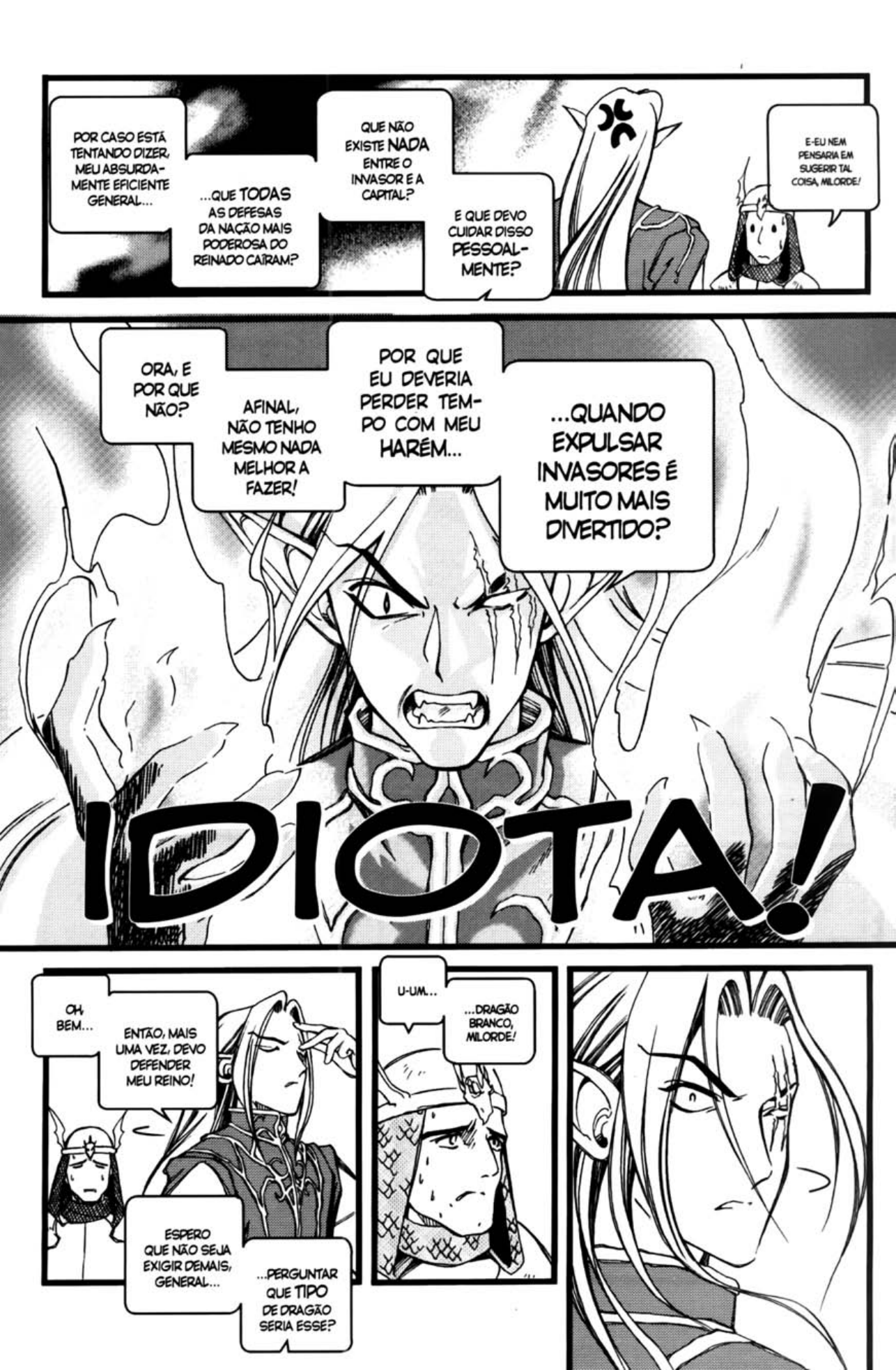
AH... OS SACRIFÍCIOS QUE UM REI FAZ POR SEU POVO...
MAS SERIA POUCO PRÁTICO FAZER ISSO COM MEUS PRÓPRIOS SÚDITOS, NÃO CONCORDA?

S-SUA BONDADE NÃO CONHECE LIMITES, MAGNÍFICO!
...SEM MORRER!
QUERO QUE MEU POVO CONHEÇA A VERDADEIRA FORMA DE SEU REGENTE...
ENTENDE AGORA PORQUE MINHA ESTÁTUA É TÃO IMPORTANTE, CAPATAZ?

MUITO BEM! AGORA QUE CONHECE A URGÊNCIA DA SITUAÇÃO...
...VOLTE AO TRABALHO! SEM NOVOS ATRASOS!
S-SIM, PIEDOSO MONARCA!
NÃO VOU DESAPONTÁ-LO DE NOVO!
!
!
AHN, SIM...
MAIS UMA COISA...
FLOOM!
RESSUS-CITEM-NO...
...E DIGAM QUE SERÁ A ÚLTIMA VEZ!

MILORDE SCKHAR!
AS PATRULHAS INFORMAM QUE UM DRAGÃO FOI INTERCEPTADO NOS LIMITES DO REINO!
VOAVA DIRETAMENTE PARA A CAPITAL!
VOAVA, VOCÊ DISSE?
QUE PECULIAR!
CADA DRAGÃO DE ARTON SABE QUE ESTE REINO É MEU TERRITÓRIO!
NÃO PERMITO OUTROS DRAGÕES AQUI!
EXCETO POR AQUELE IRRITANTE ZARNEE, QUE NÃO CONSIGO ENCONTRAR!
HÁ TEMPOS NÃO SOU DESAFIADO ASSIM, TÃO ABERTAMENTE!
SÓ POSSO IMAGINAR QUE SEJA ALGUM JOVEM INCAUTO!
ELES NÃO TÊM NENHUM JUÍZO ANTES DOS CEM ANOS!
O QUE NÃO É PRETEXTO PARA VIOLAR MINHAS LEIS, CLARO!
ENTRETENHA A TODOS NÓS, GENERAL, DESCREVENDO EM DETALHES...
...COMO A PATRULHA DE FRONTEIRA ELIMINOU O INTRUSO!
BEM... MILORDE...
...ISSO NÃO ACONTECEU!
A PATRULHA FOI DIZIMADA!
HMM...
DIZIMADA, VOCÊ DISSE?
MEUS PATRULHEIROS TREINADOS E EQUIPADOS PARA MATAR DRAGÕES?
NESSE CASO, COMO SE SAIU A CAVALARIA AÉREA WYVERN?

T-TODOS...
TODOS MORTOS, MILORDE!
MEU PREZADO E COMPETENTE GENERAL...
ESTÁ DIZENDO QUE UM ÚNICO DRAGÃO VENCEU A PRIMEIRA LINHA DE DEFESAS DO REINO?
NÃO... NÃO APENAS A PRIMEIRA LINHA, MILORDE...
OS MAGOS DRACÔNICOS... OS MATADORES REAIS... A ORDEM DA ESTRELA VERMELHA...
TODOS ABATIDOS!
FLOOSH!


POR CASO ESTÁ TENTANDO DIZER, MEU ABSURDAMENTE EFICIENTE GENERAL...
...QUE TODAS AS DEFESAS DA NAÇÃO MAIS PODEROSA DO REINADO CAÍRAM?
QUE NÃO EXISTE NADA ENTRE O INVASOR E A CAPITAL?
E QUE DEVO CUIDAR DISSO PESSOALMENTE?
E-EU NEM PENSARIA EM SUGERIR TAL COISA, MILORDE!
ORA, E POR QUE NÃO?
AFINAL, NÃO TENHO MESMO NADA MELHOR A FAZER!
POR QUE EU DEVERIA PERDER TEMPO COM MEU HARÉM...
...QUANDO EXPULSAR INVASORES É MUITO MAIS DIVERTIDO?
IDIOTA!
OH, BEM...
ENTÃO, MAIS UMA VEZ, DEVO DEFENDER MEU REINO!
ESPERO QUE NÃO SEJA EXIGIR DEMAIS, GENERAL...
...PERGUNTAR QUE TIPO DE DRAGÃO SERIA ESSE?
U-UM...
...DRAGÃO BRANCO, MILORDE!

GRAÇAS A TODOS OS DEUSES!
PARECE QUE ELE...
FLOM!
E NÃO O RESSUS-CITEM!

ZELADOR! ZELADOR RASCHID!
PROBLE-MAS COM LISANDRA!
LISANDRA? A HÓSPEDE DE MESTRE TALUDE?
ELA NÃO DEVIA SAIR DE SEUS APOSENTOS!
ONDE ELA ESTÁ, PETRA?
VEIO AO ZOO DA ACADEMIA!
DISSE QUE SENTIA FALTA DE SEUS IRMÃOS ANIMAIS...
...E ENTROU NO VIVEIRO DOS LOBOS-DAS-CAVERNAS!
OS LOB...?
GRANDE WYNNA! SERÁ QUE NINGUÉM MAIS GOSTA DE PÁSSAROS OU BORBOLETAS?
SAÍ DAÍ, MOCA!
MALUCA!
VEM CÁ!
M-MAS...
POR QUE ESTÃO ZANGADOS?
DOIDA!
É ALGUM TROTE NOVO?
GRRRRRRRAAAARRRRRRR

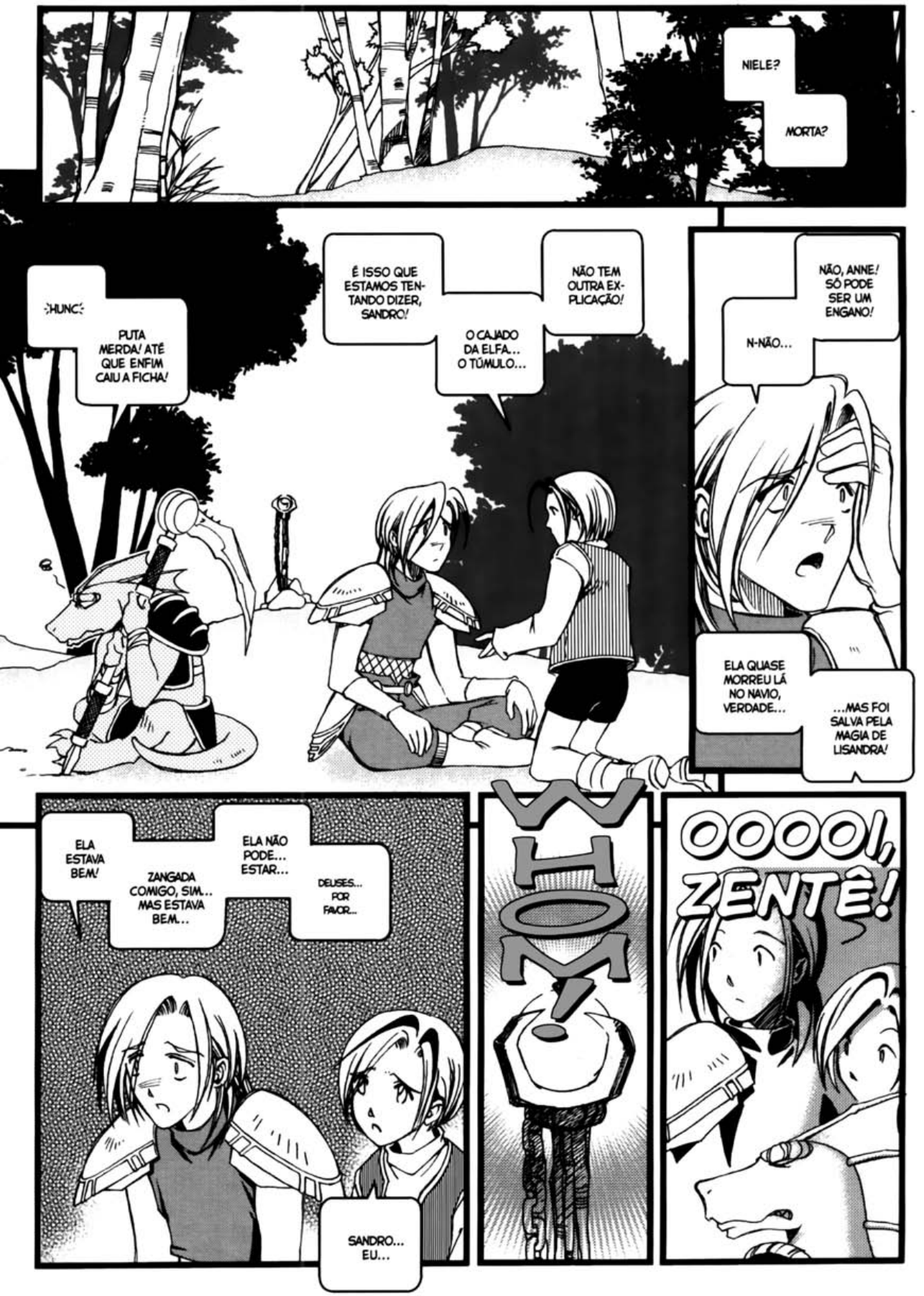
JÁ PEDI DESCULPAS POR INVADIR O TERRITÓRIO DE VOCÊS!
NÃO QUERO LHES FAZER MAL! NÃO VOU MACHUCAR SEUS FILHOTES!
NÃO ESTÃO OUVINDO? NÃO ENTENDEM?
GRRRRRRRR...
RRRAAARRR...
P-POR FAVOR... NÃO ME TRATEM ASSIM...
FUI CRIADA POR LOBOS COMO VOCÊS! ERAM MINHA FAMÍLIA!
MINHA GENTE!
E-ESTOU COM SAUDADES...
RRRRRR...
NÃO QUER CONFIAR EM MIM?
VAMOS SER AMIGOS? IRMÃOS?
GRRRRRRAAAA

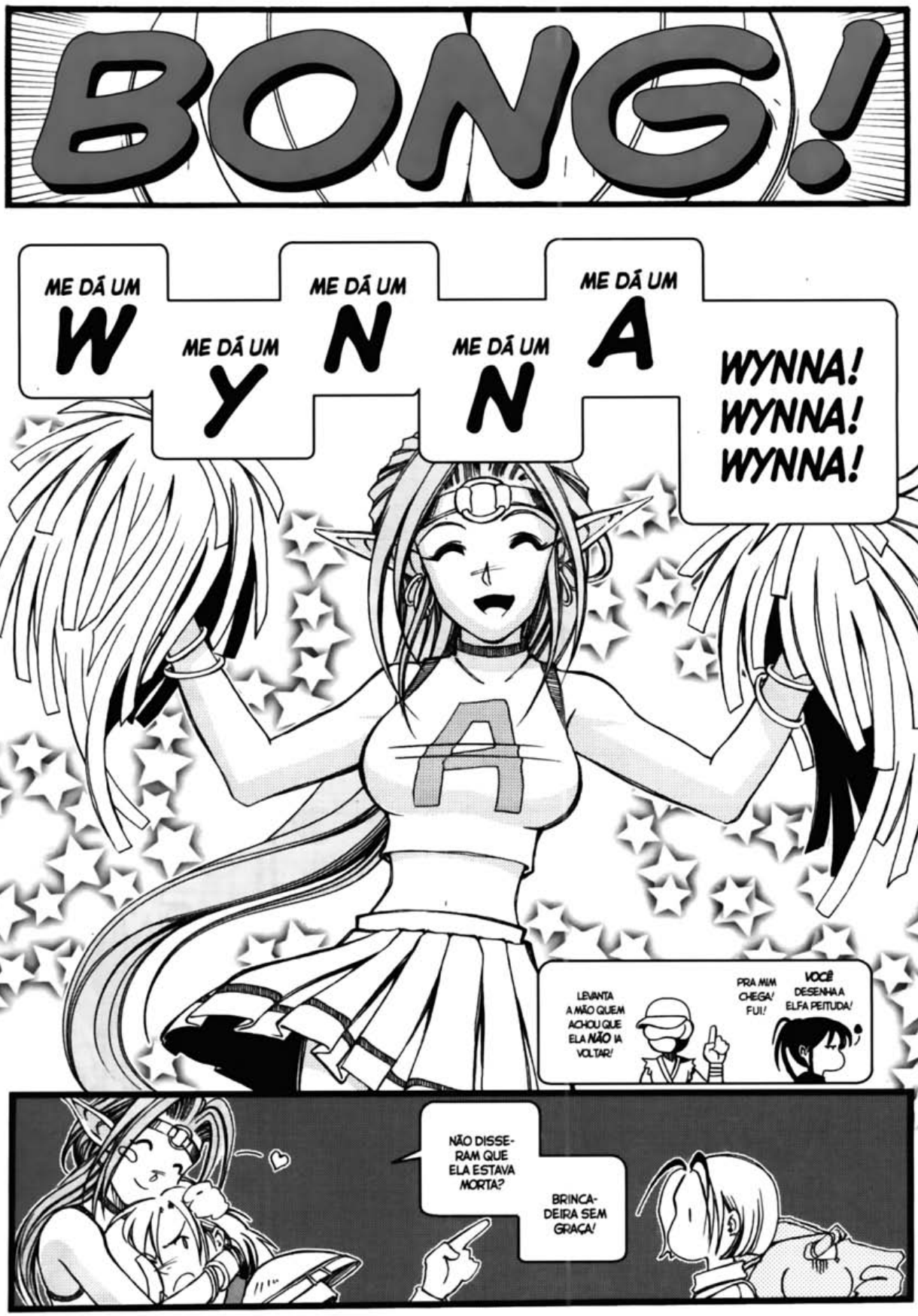
SINTO MUITO, MOCINHA...
...MAS NÃO É PERMITIDO DAR COMIDA AOS ANIMAIS!
VUP!
AH, RASCHID! VEJO QUE JÁ CONTORNOU A SITUAÇÃO!
EU DEVIA TER PREVISTO ALGO ASSIM!
ZIUF!
LISANDRA! O QUE DEU EM VOCÊ?
ESSES SÃO LOBOS DE GALRASIA, SIM...
...MAS NÃO OS MESMOS QUE VOCÊ CONHECEU!
E VOCÊ ACHA QUE NÃO SEI?
ACHA QUE NÃO RECONHEÇO MINHA FAMÍLIA?
POR FAVOR, LISANDRA! ENTENDO QUE ESTÁ TRANSTORNADA...
...MAS PEÇO QUE FIQUE CALMA! NÃO HÁ MOTIVO PARA RAIVA!
NUNCA FUI ATACADA POR NENHUM DELES! NUNCA!
SEMPRE FORAM MEUS AMIGOS! IRMÃOS!
NÃO HÁ MOTIVO?!
NÃO ENTENDE, SENHOR TALUDE?
GALRASIA TINHA MUITOS ANIMAIS QUE VOCÊS CHAMAM "PERIGOSOS"!

QUANDO EU ERA CRIANÇA, ELES ME PROTEGERAM!
E QUANDO RECEBI O PODER DE ALLIHANNA, PASSEI A PROTEGÊ-LOS!
POIS ESSE É O PAPEL DE UM DRUIDA!
MAS VOCÊ HAVIA DITO QUE...
ISSO MESMO! NÃO SOU MAIS UMA DRUIDA!
ABANDONEI MEUS DEVERES! MINHA GENTE! MINHA TERRA!
POR ISSO ALLIHANNA TIROU MEUS PODERES! MINHA MAGIA DE CURA...
...E MINHA AMIZADE COM OS ANIMAIS!
PERDI TUDO QUE ERA PRECIOSO PARA MIM...
...PARA AJUDAR O PALADINO!
A ÚNICA COISA QUE RESTOU...
...FOI ISTO!

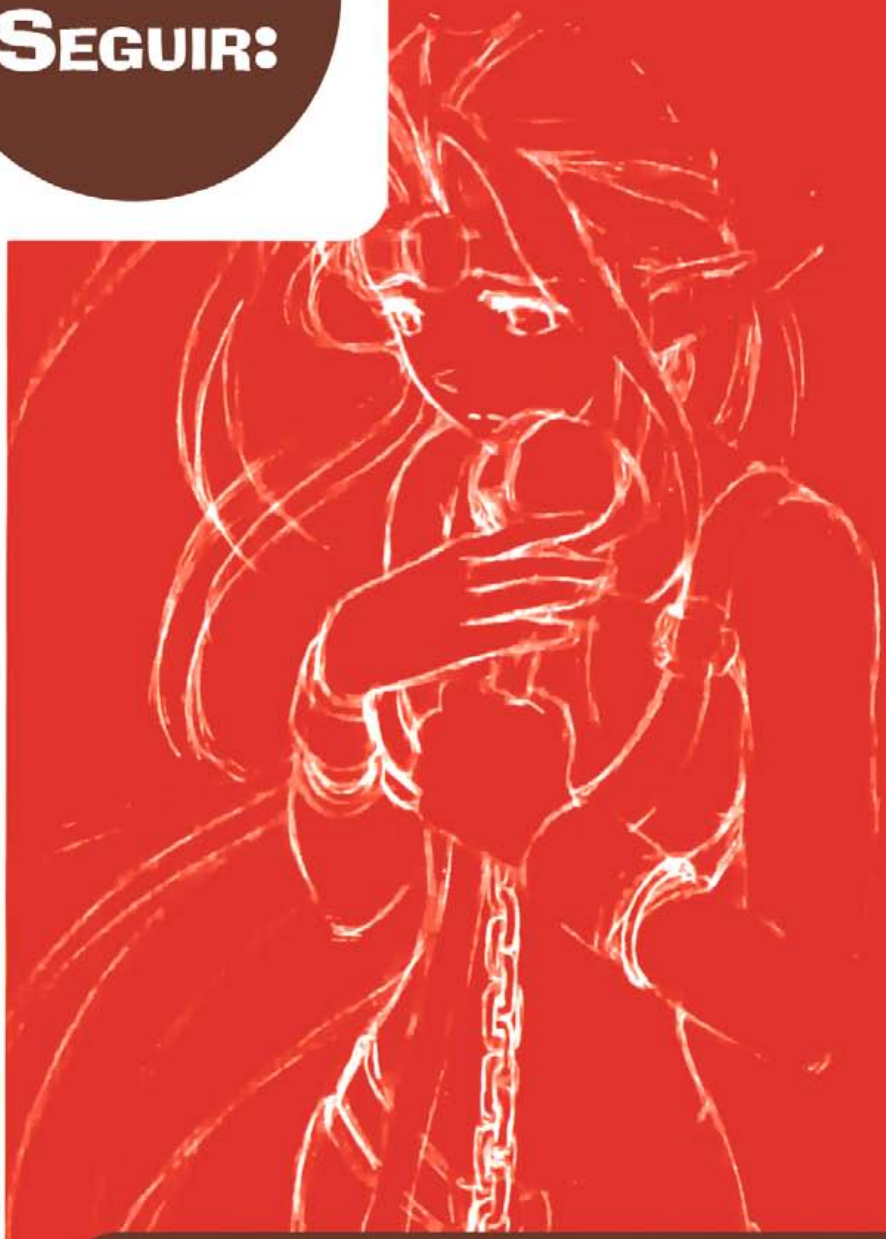
NÃO POS-SO MAIS CURAR!
NÃO POSSO MAIS FALAR COM OS ANIMAIS!
MAS AINDA POSSO DESTRUIR E MATAR!
POR QUÊ?!
POR QUÊ?!
ALGUÉM ME DIGA...
POR FAVOR... ALGUÉM...

ESTÁ... FICANDO PIOR!
LISANDRA ESTÁ FINALMENTE ENTENDENDO AS COISAS QUE SACRIFICOU!
COISAS IMPORTANTES... PERDIDAS EM NOME DE UM AMOR FALSO!
SUAS CRISES DE FÚRIA SERÃO CADA VEZ MAIS VIOLENTAS!
MUITO EM BREVE, NEM MESMO MINHA MAGIA PODERÁ DETÊ-LA!
SUA RAIVA SERÁ SACIADA APENAS COM SANGUE!
SENHOR TALUDE? O QUE VAI...?
A SUGESTÃO DE LADY ESPLENDA ERA CORRETA, PETRA!
MATAR LISANDRA AGORA SERIA UM ATO DE PIEDADE...
...MAS NÃO FAREI TAL COISA!
ELA AINDA TEM UMA CHANCE! UMA FORMA DE QUEBRAR O ENCANTO!
LISANDRA PRECISA CONHECER O AMOR REAL!
ATÉ QUE ESSE DIA CHEGUE...
...PODEMOS APENAS DEIXAR QUE SIGA SEU CAMINHO...
...E PEDIR AOS DEUSES QUE TENHAM CLEMÊNCIA DE QUEM TENTAR DETÊ-LA!


NIELE?
MORTA?
NÃO, ANNE! SÓ PODE SER UM ENGANO!
N-NÃO...
NÃO TEM OUTRA EXPLICAÇÃO!
É ISSO QUE ESTAMOS TENTANDO DIZER, SANDRO!
O CAJADO DA ELFA... O TÚMULO...
:HUNC:
PUTA MERDA! ATÉ QUE ENFIM CAIU A FICHA!
ELA QUASE MORREU LÁ NO NAVIO, VERDADE...
...MAS FOI SALVA PELA MAGIA DE LISANDRA!
OOOOI, ZENTÊ!
WHOM!
ELA ESTAVA BEM!
ZANGADA COMIGO, SIM... MAS ESTAVA BEM...
ELA NÃO PODE... ESTAR...
DEUSES... POR FAVOR...
SANDRO... EU...


BONG!
ME DÁ UM W
ME DÁ UM Y
ME DÁ UM N
ME DÁ UM N
ME DÁ UM A
WYNNA!
WYNNA!
WYNNA!
LEVANTA A MÃO QUEM ACHOU QUE ELA NÃO IA VOLTAR!
PRA MIM CHEGA! FUI!
VOCÊ DESENHA A ELFA PEITUDA!
NÃO DISSERAM QUE ELA ESTAVA MORTA?
BRINCADEIRA SEM GRAÇA!

A Seguir:

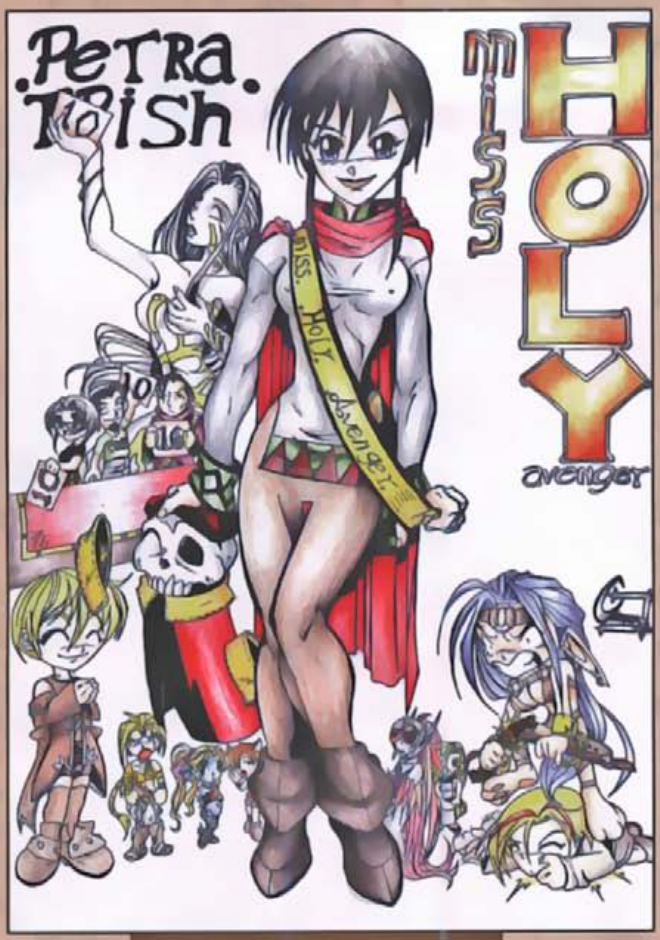


Porque odeio o Paladino

MENSAGENS SAGRADAS

HOLY AVENGER · Caixa Postal 19113 · CEP 04505-970 · SP/SP · dragaobrasil@uol.com.br

Como vão vocês, amados leitores? Sei que é estranho me apresentar de novo e de novo todos os meses, mas estou apenas seguindo uma norma básica do jornalismo — afinal, sempre existem leitores que estão lendo a revista pela primeira vez. Então, para vocês novatos, eu digo: sou Odara, xamã de Allihanna, a Deusa da Natureza. E minha missão aqui é responder às cartas e e-mails dos leitores de HOLY AVENGER. Muito prazer!



Felipe "Touya o Mercenário" Carvalho A. Santos, Vila Velha/ES

A Psicóloga do Palada

Olá, meiga Odara. Como vai você? Escrevo para fazer uma pequena correção (se me permitem) no que foi dito até agora sobre o Paladino tanto por você (creio que intencionalmente) quanto pelos leitores.

Essa "insana" busca pelos Rubis da Virtude não passa de uma tentativa desesperada dele de livrar-se de seus resquícios de (incômodos?) sentimentos humanos. De fato, o Paladino é um dos (senão o) personagens mais perturbados da série.

Vejam bem, em sua luta contra Arsenal, a morte da refém mulher-demônio fez com que o Paladino, pela primeira vez, alterasse seu tom de voz (!!!) e desse "mostras" de raiva (o que era exatamante a vontade de Arsenal, fazer com que seu oponente desse tudo de si naquela luta).

Imaginem só como as coisas devem ter sido para o "herói" desde então: atormentado pela perda de uma vida e mais atormentado ainda ao ver ressurgir toda uma gama de sentimentos ("fraquezas") que ele não deveria ter: ódio, tristeza, dúvidas, dor de consciência... enfim, o bastante para torná-lo obcecado em acabar com o "causador" de sua triste situação, e voltar a ser a "máquina de matar" perfeita.

Bom, feitas as considerações, agora minhas perguntas:

1) Se Wynna quer que a magia seja usada para fazer as pessoas felizes, porque sua sumo-sacerdotisa usa-a apenas em benefício próprio? (Fundo de Caridade Eu Feliz???)

2) Por favor, não matem Lisandra. Eu queria muito que ela e o Sandro fossem felizes juntos. Não é justo que o filho tenha que repetir a história do pai, de ter a amada morta. (De qualquer maneira, ia ser muito engraçado ver Sandro como GENRO do Arsenal).

3) Quem é o outro deus que quer Niele? Wynna não terminou de dizer...

4) Tarso (lindo, lindo, lindo, EU SOU SUA FÃ, FOFINHO!!!!) é o quê? Um presente de Tenebra para Vladslav?

5) Lenora vai voltar? Ela é a amada do Luigi? Vamos ver o rosto do sr. Bardo? (Poderia acontecer uma situação bem TCHANS entre os dois, onde ele tirasse o chapéu e vissemos seu rosto...)

6) Vocês poderiam dar as características RPGísticas de meio-driades para D&D e AD&D? Gostei muito dessa história... gostei muito de tudo!

7) Não é muito chato ficar vivendo a eternidade num Plano Astral? Ou as almas lá "vivem normalmente"? Há trabalhos, aventuras...?

Espero sinceramente que minhas observações tenham sido valiosas. Meus mais efusivos parabéns a toda a equipe de HOLY AVENGER (inclusive a você, Odara, e aos "PdMs" mais reais, vivos e carismáticos que já vi) por essa bela história que deixará saudade.

Mar B., a aventureira analista de perfis psicológicos, e-mail

Eu é que fico agradecida, amiga Mar, por sua carta tão gentil. Quando tudo terminar, também sentiremos saudades de leitores como você.

Suas observações sobre o comportamento do Paladino são surpreendentes. Poucos leitores chegaram tão perto de entender o que realmente está acontecendo com ele. De fato, já vimos em várias ocasiões que o Paladino não é a máquina sem emoções que afirma ser. As conseqüências disso veremos mais tarde. Agora, quanto às suas outras perguntas:

1) A vilã Gwenn Hagenffar não participará de HOLY AVENGER. Wynna acredita que a magia existe para trazer felicidade, e justamente por isso não negaria esse poder a ninguém. Nem mesmo a pessoas malignas. Para ela, seria como negar a alguém o direito de viver.

2) Também é nosso desejo, do fundo do coração, que Lisandra seja feliz ao lado de Sandro. Quanto a ele vir a se tornar genro de Arsenal... bem, essa não será a coisa mais engraçada no futuro de nosso ladrão favorito.

3) Já vimos, nesta edição, que Sszzaas queria a alma de Niele, porque ela usava seu olho no cajado.

4) Muitos leitores escrevem para tentar adivinhar a verdadeira identidade de Tarso. Respondendo à maioria deles, eu digo: ele NÃO É nenhum dos deuses do Panteão (incluindo Tilliann e o Terceiro), e NÃO É nenhum dos seis dragões-reis.

5) Parabéns! Muito perspicaz de sua parte, notar que Luigi tinha sentimentos por Lenora. Por culpa do dragão Sckhar, ela está desaparecida — talvez nem mesmo esteja viva. E isso será a causa de um acontecimento muito, muito grave...

6) Boa idéia! Poderia ser o tema de uma matéria em TORMENTA. Vamos tentar.

7) Essa parte da cosmologia do mundo de Arton ainda não foi explicada, mas é raro que almas de pessoas mortas terminem no Plano Astral. O mais comum é que acabem nos Reinos dos Deuses — e ali existe, sim, muito para se fazer.

Veterano

Em primeiro lugar, gostaria de parabenizar por todo o trabalho que a equipe de HOLY AVENGER vem realizando. Devo dizer que sou colecionador de HQs há quase dez anos, e sempre tive a esperança de ver uma HQ séria, bem-produzida e genuinamente brasileira. HA está superando minhas expectativas. Coleciono desde o #1 e adoro a história. Devo agradecer pelo trabalho realizado, que abriu portas e com certeza será um baluarte de inspiração para novos projetos.

Só peço uma coisa: quando HA acabar, produzam outra HQ, também ambientada no mundo de Arton, que é um cenário muito legal.

James X, e-mail

Muitíssimo grata, bom James. Não faz idéia de como é compensador conhecer fãs antigos de HQ que apreciam e respeitam tanto nosso trabalho.

Os autores de HA ainda não têm planos claros para seu próximo trabalho quando esta história estiver concluída. Mas é bem provável que seja, sim, ambientada no mundo de Arton. Por enquanto isso é tudo que posso dizer.

História sem Fim

NÃO ACREDITO!!! Vocês não podem deixar que essa revista chegue ao fim! Eu não suportaria ficar sem as aventuras da Niele, da Lisandra e da Petrinha! Não deixem que isso aconteça, ou vou ter que falar com minha tia(MAT) para quebrar o pau na redação da revista!

Zack, Clérigo de Tenebra e criador de dragões negros, e-mail

Deve ser difícil para você entender, amigo Zack. Você é um Clérigo de Tenebra, a deusa dos mortos-vivos. Essas criaturas violam os princípios da existência, trapaceiam o ciclo da vida. Perduram além do que deviam, e por isso degeneram, regridem. Isso não vale apenas para seres vivos, mas também para histórias: uma história que segue para sempre vai, cedo ou tarde, perder qualidade e desapontar seus fãs. Eis porque é tão difícil, hoje em dia, produzir boas histórias com super-heróis que atuam há 50 ou 60 anos.

Confie em mim, Zack. O final de HOLY AVENGER será tão doloroso para mim quanto para vocês. Mas é necessário que seja assim. Por favor, não torne as coisas mais difíceis do que já são.

(Mas... quem seria essa sua Tia Mat?)

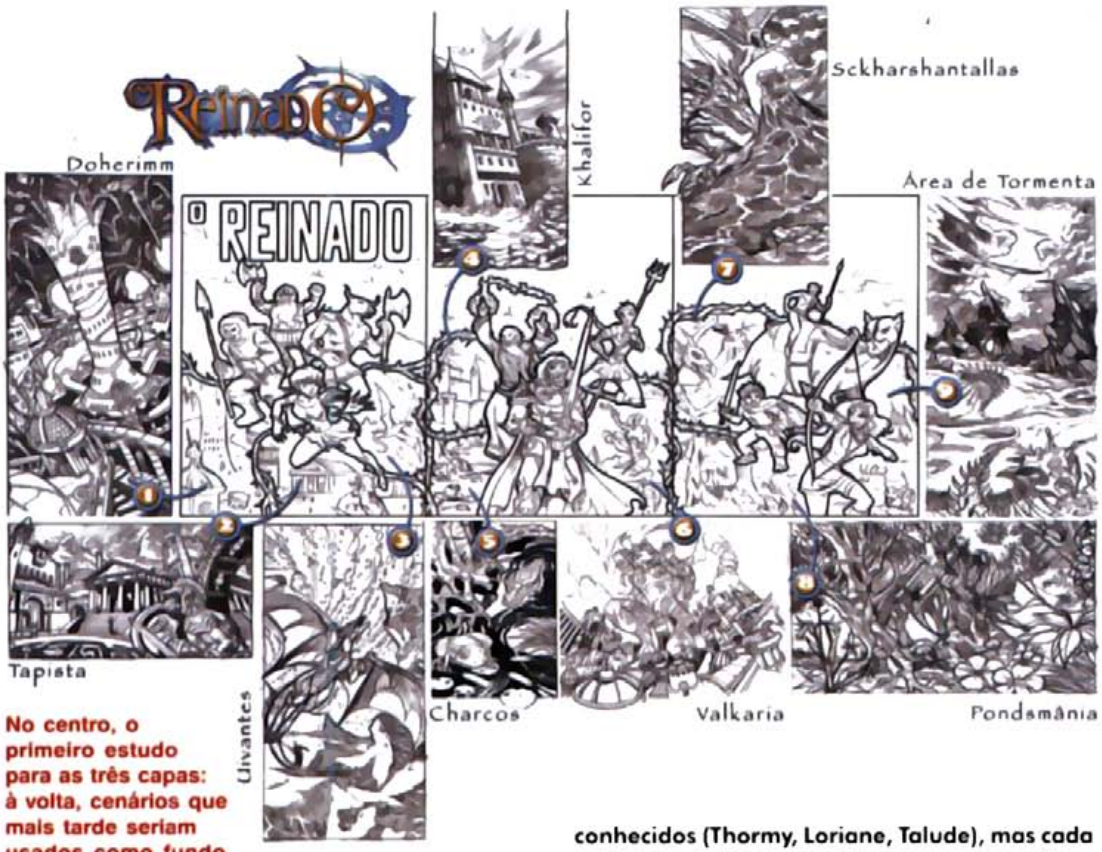
Murilo da Costa Jardim, Pelotas/RS

Luiz Augusto B. Rodrigues, Muriaé/MG

Um Reinado de Arte

Ilustração para a capa da segunda parte de O Reinado

Os bastidores da produção das capas de O REINADO, os livros que revelam tudo sobre o mundo de HOLY AVENGER



No centro, o primeiro estudo para as três capas: à volta, cenários que mais tarde seriam usados como fundo

Tudo começa com a escolha dos elementos que fazem parte da capa. O ponto de partida para qualquer ilustração são os lay-outs, pequenos esboços (em "thumbnails" ou miniaturas) que estabelecem a relação entre as figuras que virão.

O Reinado é uma série de três livros sobre a área mais povoada de Arton, com seus quase trinta reinos, sendo que cada volume trata de uma região: centro, oeste e leste. Nesta etapa, os dois desenhistas — André Vazzios e André Valle — fizeram seus apontamentos, com as três futuras capas reunidas em um único painel (acima).

O editor Marcelo Cassaro e o ilustrador André Valle sugeriram mostrar em cada capa personagens importantes ou representativos de cada região, servindo como eixo para as composições. Assim, na primeira capa (região central) tivemos o Rei Thormy, a gladiadora Loriane e o arquimago Talude, todos do reino capital de Deheon; na segunda, a druida Lisandra (que na verdade vem de Galrasia, uma ilha mais a sudoeste), um minotauro de Tapista, um anão (de Doherimm, que não pertence ao oeste mas aparece neste volume) e um esquimó das Montanhas Uivantes; e a terceira capa vai trazer o Dragão-Rei Sckhar, uma elfa de Sambúrdia, um halfling de Hongari e um nativo das ilhas Khubar. Note que a primeira capa apresenta três personagens importantes e conhecidos (Thormy, Loriane, Talude), mas cada capa restante tem apenas um personagem já existente (Lisandra e Sckhar). Os outros personagens, anônimos, servem para ilustrar os incontáveis aventureiros que povoam o Reinado.

Note também que cada capa apresenta, ao fundo, pequenas paisagens da região no traço de Vazzios, margeadas por ramificações vegetais (representando o poder druida de Lisandra) recortando os painéis. Assim estava definida a linha que orientaria os próximos estágios da produção.

Hora de tratar cada capa separadamente, mas sem perder a noção do todo. Cada personagem foi redefinido no cuidadoso traço de Valle, que não poupou esforços em captar a caracterização dos ícones artonianos.

Já os cenários ficaram aos cuidados de Vazzios, que planejou todas as nove locações primeiro com um acabamento mais solto, em tons de cinza, que mais tarde ajudariam na pintura em seu estágio final.

Mantendo ligações com os métodos consagrados na indústria de produção de HQs clássicas, a arte dos personagens contou com o pincel e tinta de Júlio César Zvir, que ficou responsável por definir pesos, volumes de linha, texturas e preenchimento em alto-contraste. Assim o lápis revela maior

definição e elegância de formas, criando o contraste ideal para o estilo de pintura diferenciado que as figuras receberão.

As artes finalizadas são digitalizadas em um escaner de mesa, recorrendo a uma boa resolução (300 dpi) que permita nitidez na impressão. Artes maiores que uma folha de sulfite A4 precisam ser captadas em partes, que são posteriormente montadas para a pintura. Correções e ajustes de contraste e brilho para realçar o traço também são aplicados neste estágio.

Agora iniciamos a pintura digital propriamente dita, em uma primeira fase que prevê a separação de áreas por suas cores e tons mais característicos. Aqui nosso quarto integrante, Tiago Rodrigues, assume a tarefa de compor as separações, preenchendo áreas em uma camada extra que não altera diretamente o traço original.

Definidos os primeiros contrastes cromáticos, é hora de indicar volumes na pintura, criando a primeira relação de luz e sombras. Vazzios prefere empregar uma pré-visualização em máscaras, que permitem modelar tecidos, músculos, feições e mesmo as mechas dos penteados de forma contínua. Isso deve feito em toda a extensão das figuras, mantendo as cores básicas intactas enquanto as formas são modeladas.

Após gravar as sombras e volumes em um canal Alfa (uma função que permite armazenar seleções para usar mais tarde), os personagens são separados e sombreados um a um. Assim os detalhes podem ser acrescentados de modo mais claro, mesclando áreas, abrindo luzes, e aplicando realces que tornam-se os focos de cada personagem.

Com os personagens da cena resolvidos em camadas separadas, existe o risco de que — quando reunidos — eles percam a harmonia e unidade. Então, com gradientes escuros e brilhos orientados em uma única direção, definimos uma luz comum, reestabelecendo o contato e interação entre as figuras. Os "efeitos especiais" também entram em jogo nesta etapa, como os raios mágicos de Talude.

Os cenários foram coloridos à parte, de forma que pudessem funcionar também como ilustrações independentes — que podem ser encontradas em outras partes do livro.

Os contornos foram suavizados, mantendo um aspecto geral mais suave e diluído que o utilizado nas figuras principais da cena final. Uma vez terminados, os cenários foram inseridos em suas posições previstas nos esboços, na composição da capa final.

O logotipo de O Reinado foi criado por Vazzios, que elaborou diversas versões, cada uma com soluções diferenciadas e diversos tratamentos de cor e textura — e a escolha final seria feita pelo editor. É muito importante que um logo, mesmo quando muito elaborado, seja facilmente legível.

As várias versões do logotipo

Enfim, é hora da composição — a montagem de todos os elementos na capa. Compor é um exercício de paciência, que exige muitas concessões (e algumas vezes muito bom humor!). Nem todo artista aprecia a idéia de ver um pedaço de seu trabalho, sobre o qual trabalhou horas a fio, recortado ou escondido por uma logomarca, um código de barras ou uma foto de alguém chique e famoso!

No entanto, a prioridade ao finalizar uma peça repleta de ingredientes como esta é manter o conjunto forte — sem desviar a atenção do foco principal, o centro compositivo onde os personagens recebem maior destaque. Isso acaba impondo uma hierarquia na montagem dos elementos, exigindo ajustes no nível de detalhes, variação tonal, foco e tudo o mais. Na verdade, nossa própria visão trabalha desta forma: se olhamos fixamente em uma determinada direção, deixamos de perceber com clareza boa parte do que circunda o objeto de interesse, fazendo com que esta "moldura" do campo visual perca o foco. Em um dia claro, à distância, percebemos menos detalhes e tudo parece ficar um pouco "misturado", sem contraste, e mais claro.

As versões mais elaboradas dos cenários de Bielefeld, o Pântano dos Juncos e Valkaria, que mais tarde seriam apenas detalhes de fundo na capa final, ao centro.

Aqui, várias etapas da produção: a arte-final em nanquim, as primeiras cores, os volumes, e a integração dos personagens em uma formação coesa

Então, se apenas enchemos uma capa de elementos sem priorizar quais são mais importantes, o que conseguimos é apenas uma bagunça visual. No caso das capas de O Reinado esse risco é grande, pois há muitas figuras. Veja quantas peças formaram a composição definitiva:

1. Os galhos foram trabalhados à parte. Eles compõem uma moldura para os cenários e recortam toda a composição atrás dos personagens.

2. O logotipo final é aplicado tentando conseguir o maior destaque possível frente ao conjunto, pois ele ocupa papel vital na identificação do produto.

3 a 6. Os estágios da pintura de personagens são mesclados em uma só camada, que é aplicada no arquivo de composição definitivo.

7 a 9. Os cenários são aplicados em seus nichos correspondentes, unificados pelo rebaixamento de suas cores para tons sépia, com tonalidades difusas que diminuem seus contrastes para efetuar o papel de fundo da imagem. Do contrário, o detalhamento excessivo competiria com o primeiro plano da cena, tornando o conjunto confuso e sem foco.

Com tudo pronto para rodar, os arquivos são fechados em formato TIFF com cores de processo CMYK, para seu futuro armazenamento em CD-Rom e envio à editora.

Lá uma nova composição é determinada (compare a versão final da capa com aquela que foi impressa), buscando manter uma maior afinidade com a linha de produtos de que estes suplementos fazem parte. Missão cumprida! A equipe espera que tenham curtido o resultado!

Os mapas internos de O Reinado ficaram a cargo dos mesmos artistas responsáveis pelas capas, recebendo uma atenção especial.

A partir da leitura e interpretação cuidadosa dos textos originais, André Valle caracterizou cada área de destaque valendo-se de linguagem simbólica para diferenciar cidades, templos, ruínas, elevações e rios importantes. Sobre seu traço finalizado foram aplicadas texturas que, mesmo em tons de cinza, conservam os contrates entre o reino principal e os vizinhos.

Fontes de letras como Follies e Papyrus receberam efeitos de sublinhamento para melhorar a leitura dos nomes para cada local. Para unificar o conjunto dos mapas, um pequeno brasão representando os pontos cardeais foi inserido suavemente nas bordas de cada peça.

Etapas da produção dos mapas, e um dos primeiros estudos de Erica Awano para o Dragão-Rei Sckhar

E aqui uma curiosidade interessante pelas mãos mágicas de Erica Awano, dando uma força na concepção da terceira capa da série — revelando o visual do vilão Sckhar em sua forma humana. A elegância e correção do traço da artista de HOLY AVENGER ficam evidentes neste rápido estudo ao lado.

André Valle e André Vazzios ensinam técnicas de Desenho e Pintura Digital na Escola Oficina de Artes

Informações:
4438 5368 · Sto. André
4123 0377 · SBC
3232 8787 · Santos
ESCOLA OFICINA
www.escolaoficina.com.br

O mais importante é separar a fantasia daquilo que é real.

VICTORY II encadernada. Edição limitada para colecionadores. Procure nas livrarias ou pelo fone (0xx11) 3849-2266

TRAMA

32
HOLY
TRAMA
www.holyavenger.com.br
cassaro
awano
riamonde
vazzios
栗野
VAZZIOS
n' Tiago
Imprópria para menores de 12 anos
ANO 4 • Nº 32 • R$ 2,80

O Elenco

Lisandra
Força 19*
Destreza 17
Constituição 14
Inteligência 12
Sabedoria 13
Carisma 12

Sandro
Força 16
Destreza 18
Constituição 15
Inteligência 10
Sabedoria 8
Carisma 15

Tork
Força 22
Destreza 16
Constituição 18
Inteligência 15
Sabedoria 14
Carisma 6

Niele
Força 11
Destreza 16
Constituição 14
Inteligência 14
Sabedoria 10
Carisma 19

Anne
Força 13
Destreza 14
Constituição 11
Inteligência 13
Sabedoria 13
Carisma 10

Petra
Força 9
Destreza 10
Constituição 10
Inteligência 13
Sabedoria 10
Carisma 13

Arsenal
Força 19 (28)
Destreza 16
Constituição 16
Inteligência 17
Sabedoria 19
Carisma 16

Nekapeth
Força 15
Destreza 18
Constituição 15
Inteligência 19
Sabedoria 17
Carisma 16

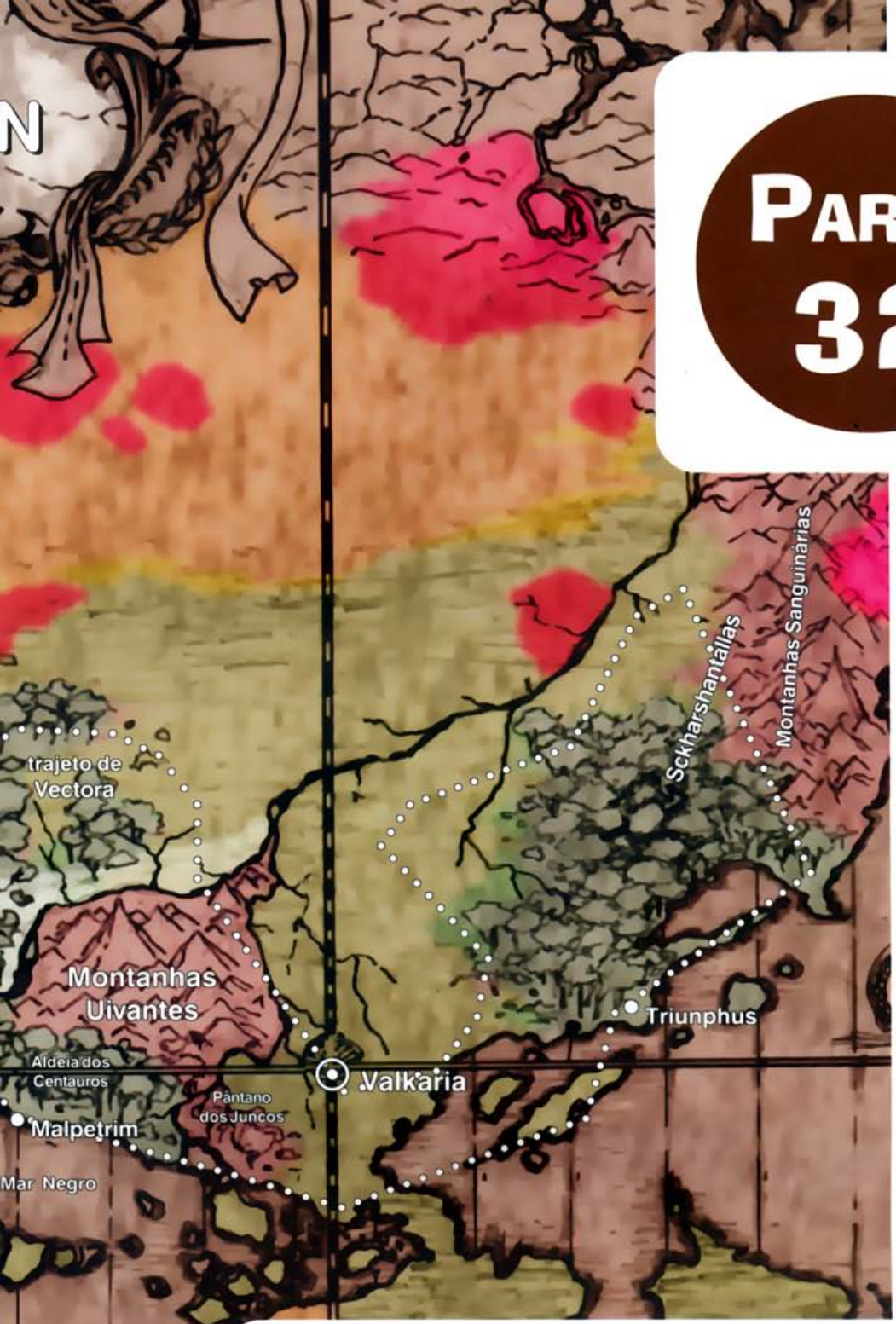
Até Agora...

Ansiosa para ajudar seus amigos, Niele pede a Wynna para ser devolvida à vida. Desapontada, a Deusa da Magia explica à elfa que ela, ao tomar posse do cajado de Sszzaas anos atrás, entregou sua alma ao Deus da Traição — mas foi salva por Wynna. Mesmo assim, Niele ainda deseja retornar. Ela ressurge em seu túmulo e agora está reunida a Sandro, Tork e Anne.

Na Academia Arcana, Lisandra descobre que não perdeu apenas sua magia druida de cura; atacada por lobos-das-cavernas no Zoo da Academia, ela entende que perdeu sua amizade com os animais. Furiosa e frustrada, libera mais uma vez seu poder destrutivo.

No reino de Sckharshantallas, o cruel Rei dos Dragões Vermelhos recebe a notícia de que seu reino foi invadido por um dragão branco. Suspeitando que seja Beluhga, ele voa ao seu encontro.

* não, estes números NÃO combinam com nenhuma das estatísticas sobre estes personagens vistas em outras revistas; só fizemos assim porque achamos que fica mais parecido.



Parte 32

Porque odeio o Paladino

HOLY avenger

Criação
MARCELO CASSARO
ROGÉRIO SALADINO
J.M.TREVISAN

Roteiro
MARCELO CASSARO

Desenho e Arte-Final
MARCELO CASSARO páginas 5 a 8
ERICA AWANO páginas 8 a 24

Cores
RICARDO RIAMONDE

Retículas
JAE H. WOO

Capa
ERICA AWANO,
ANDRÉ VAZZIOS & TIAGO

DIRETOR
Ruy Pereira

EDITOR
Marcelo Cassaro

PRODUTOR GRÁFICO
Roberto Avelino

CONTATO
Lourdes Maurício

SCANNER
Edilson Gedo • Wagner F. Nunes

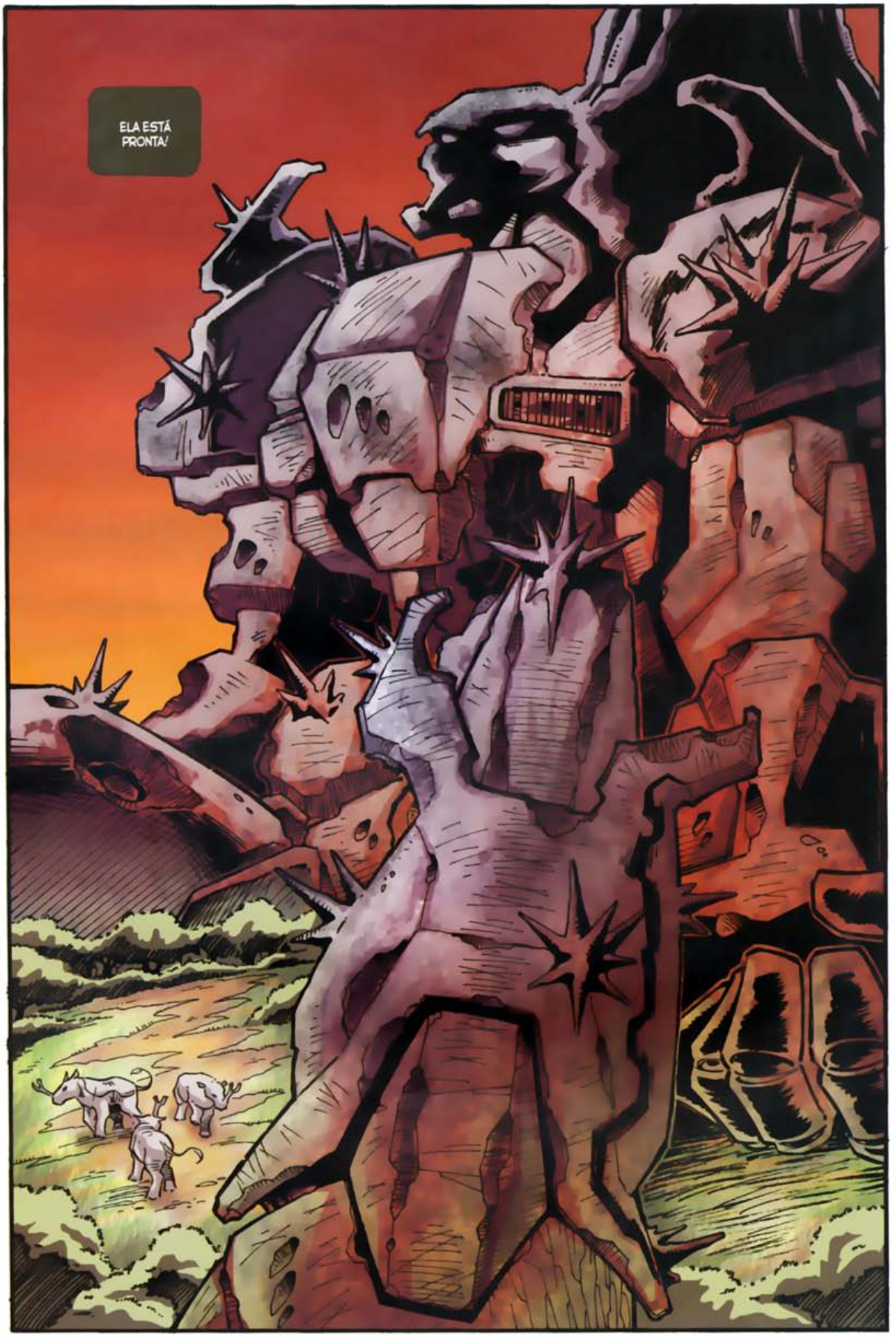
DIAGRAMAÇÃO
Dawis Roos • Márcia Braga

HOLY AVENGER é uma publicação
mensal da Trama Editorial Ltda.

Administração, redação, assinaturas e publicidade:
R. Comendador Miguel Calfat, 421, 04537-081,
SP/SP. Telefax (011) 3849-2266. dragaobrasil@uol.com.br

Distribuição exclusiva para todo o Brasil: Fernando Chinaglia S/A.

Impressão e acabamento: Lene Gráfica e Editora


ELA ESTÁ PRONTA!

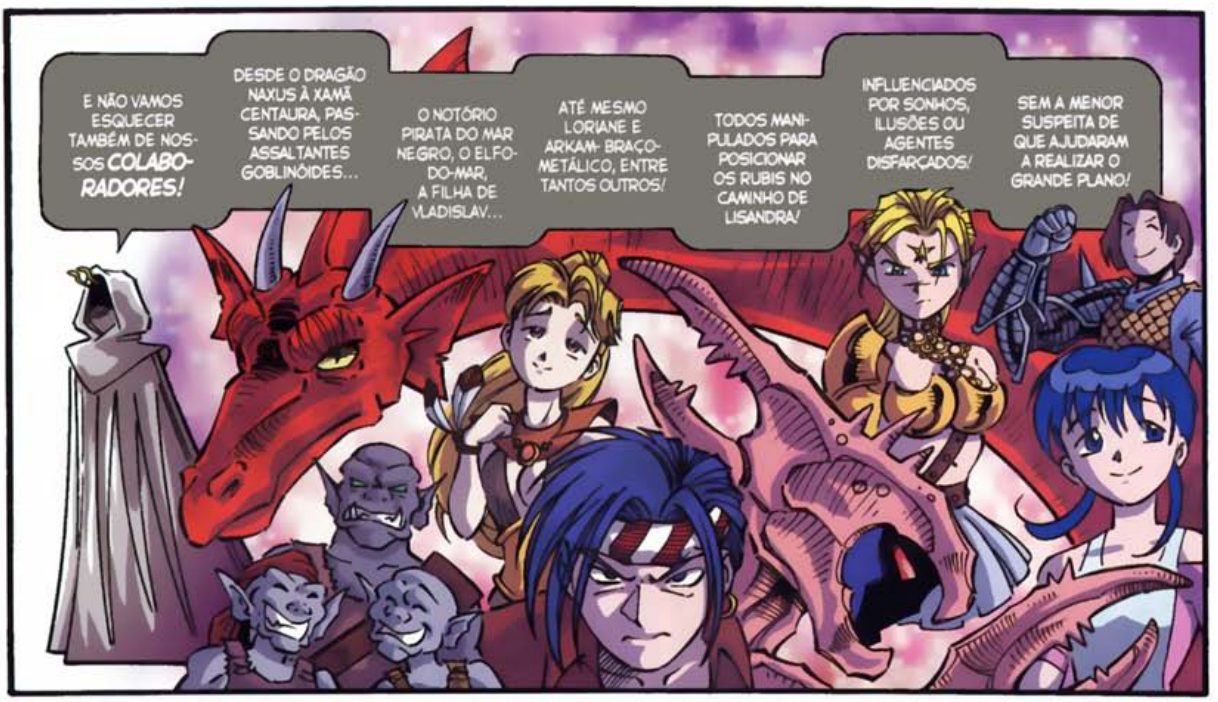
TEM CERTEZA?
SEM DÚVIDA QUE SEU PODER É IMPRESSIONANTE, MAS...

POUCOS SABEM AVALIAR CAPACIDADE DE COMBATE TÃO BEM QUANTO EU, NEKAPETH!
LISANDRA AGORA TEM MAIS PODER QUE EU JAMAIS TIVE!
ELA PODERIA DESTRUIR DMINDADES MENORES!

NÃO PODERIA SER DIFERENTE!
. ELA TEM A MÁGICA DE SUA MÃE DRÍADE...
...MAS TAMBÉM A FORÇA E VIOLÊNCIA DE SEU PAI!

NÃO TENTE FICAR COM TODO O MÉRITO, ARSENAL!
O ENCANTO DO AMOR AUSENTE... OS SONHOS...
SEM ISSO, LISANDRA NÃO ESTARIA OBCECADA PELO PALADINO!

E SEM ESSA OBSESSÃO, ELA AINDA SERIA FIEL À SUA DEUSA ALLIHANNA!
NÃO TERIA ABANDONADO SEUS DEVERES COMO DRUIDA!
NEM SERIA AGORA TÃO VIOLENTA QUANTO PRECISAMOS!

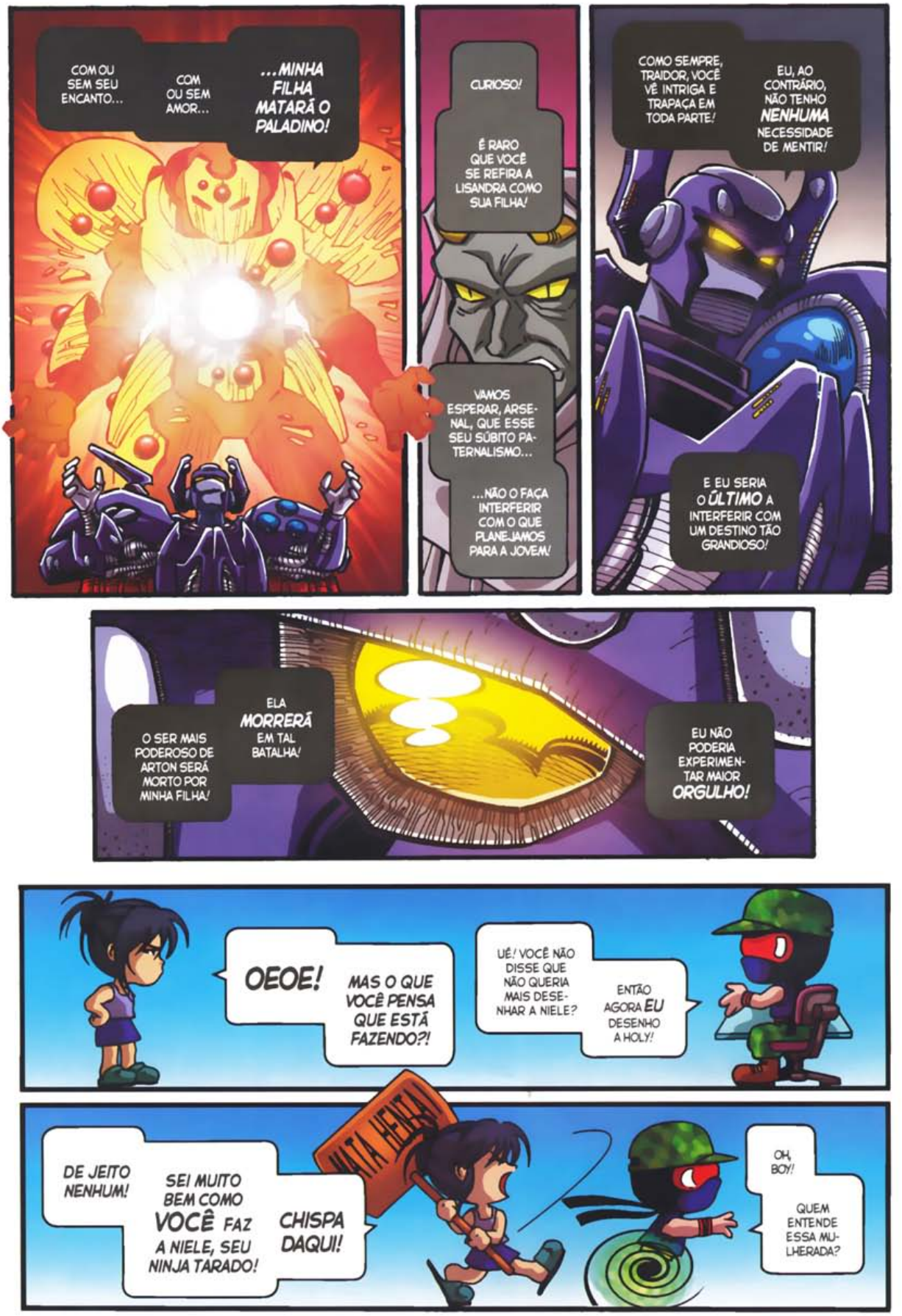

E NÃO VAMOS ESQUECER TAMBÉM DE NOSSOS COLABORADORES!
DESDE O DRAGÃO NAXUS À XAMÃ CENTAURA, PASSANDO PELOS ASSALTANTES GOBLINÓIDES...
O NOTÓRIO PIRATA DO MAR NEGRO, O ELFO-DO-MAR, A FILHA DE VLADISLAV...
ATÉ MESMO LORIANE E ARKAM- BRAÇO-METÁLICO, ENTRE TANTOS OUTROS!
TODOS MANIPULADOS PARA POSICIONAR OS RUBIS NO CAMINHO DE LISANDRA!
INFLUENCIADOS POR SONHOS, ILUSÕES OU AGENTES DISFARÇADOS!
SEM A MENOR SUSPEITA DE QUE AJUDARAM A REALIZAR O GRANDE PLANO!

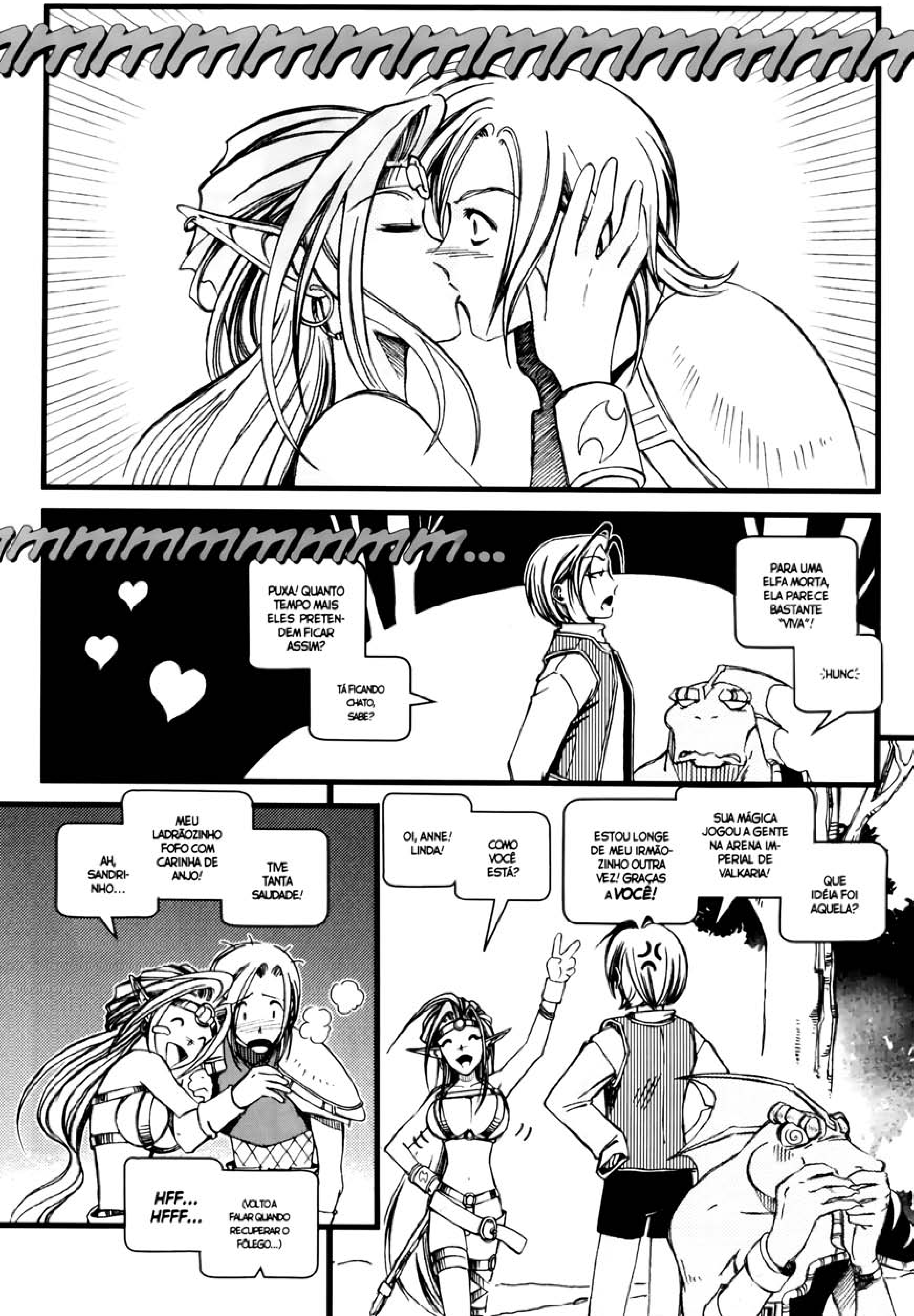
CLARO, O FILHO APAIXONADO DE GALTRAN TERIA SIDO UM PROBLEMA!
ESPECIALMENTE QUANDO NIELE TENTOU APROXIMÁ-LO DE LISANDRA!
TAL ROMANCE PODERIA DISSIPAR O ENCANTO! LISANDRA NÃO TERIA MAIS RAZÃO PARA AMAR OU ODIAR O PALADINO!
ISSO TERIA ARRUINADO O PLANO!

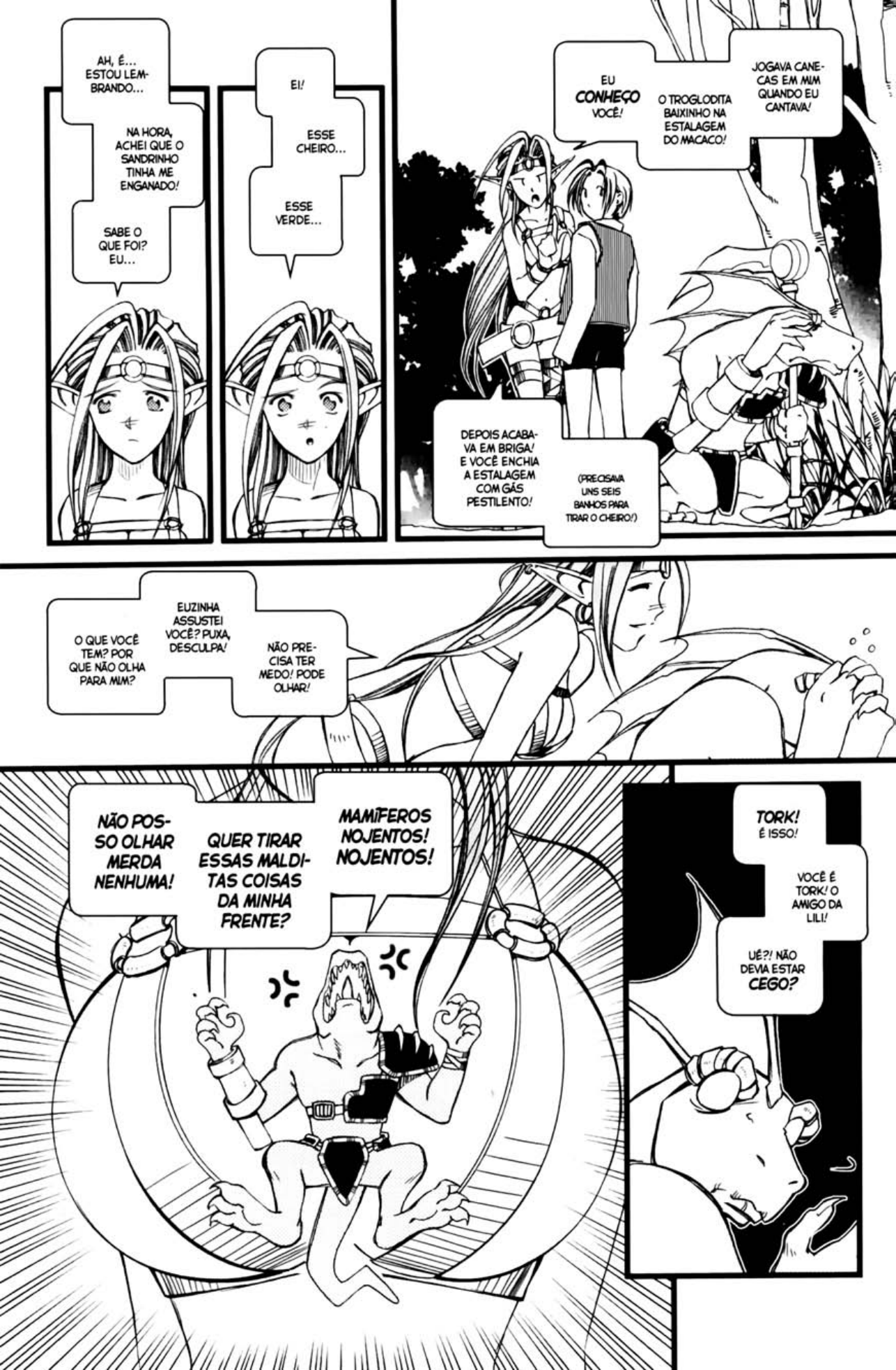
VECTORIUS!
O MALDITO SÁBIA! POR ISSO TENTOU AJUDAR A ELFA!
"FAÇA COM QUE FIQUEM JUNTOS!"

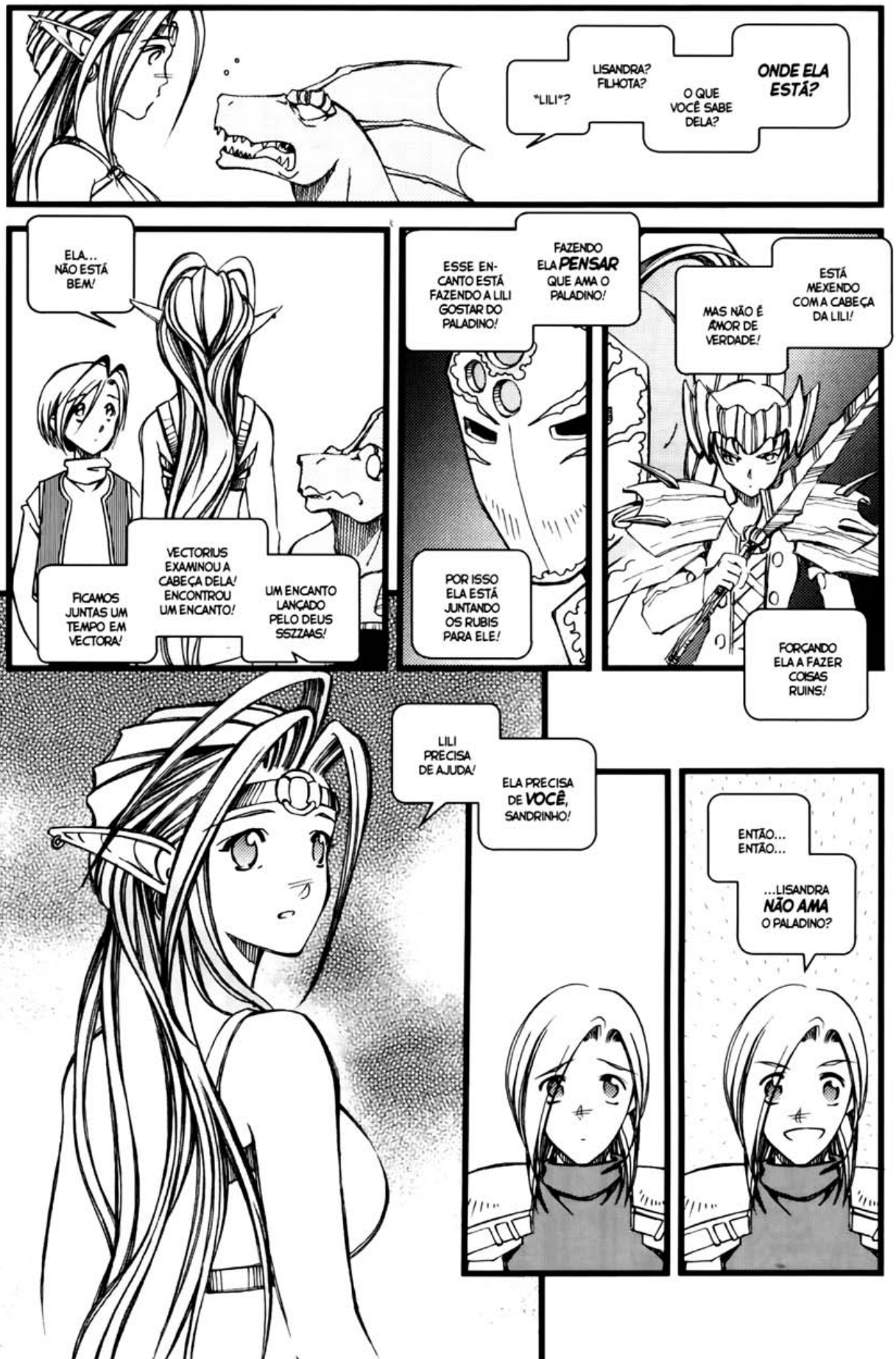
MAS AO MATAR NIELE USANDO A APARÊNCIA DE SANDRO...
...O CAMALEÃO ELIMINOU QUALQUER CHANCE DE QUE LISANDRA O AME!
UM GOLPE DE MESTRE, SE A MODÉSTIA ME PERMITE DIZER!

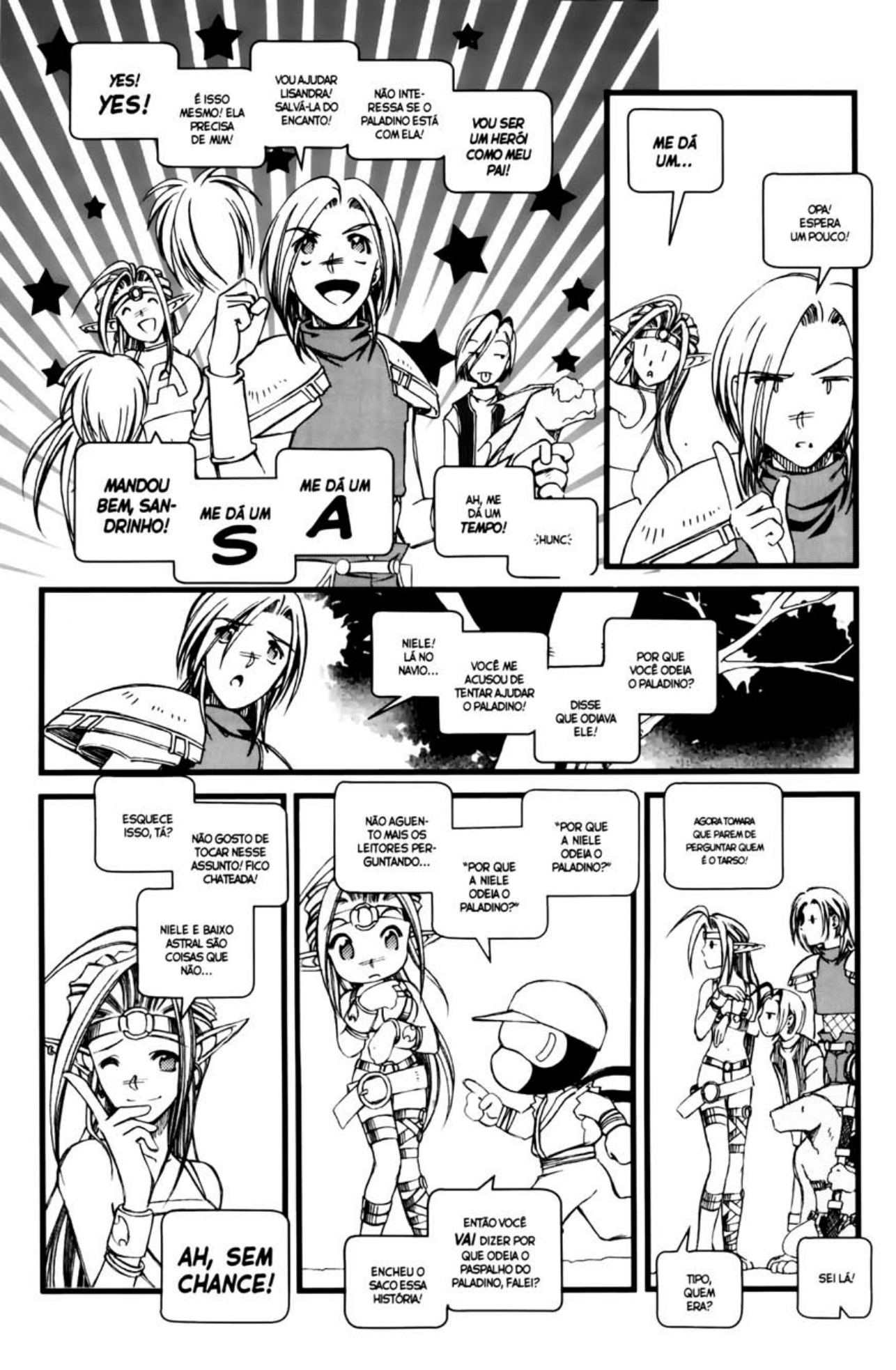
DIGA O QUE QUISER, SSZZAAZITA!
NÃO MUDARÁ O FATO DE QUE ELA ESTAVA DESTINADA A ESSA MISSÃO!

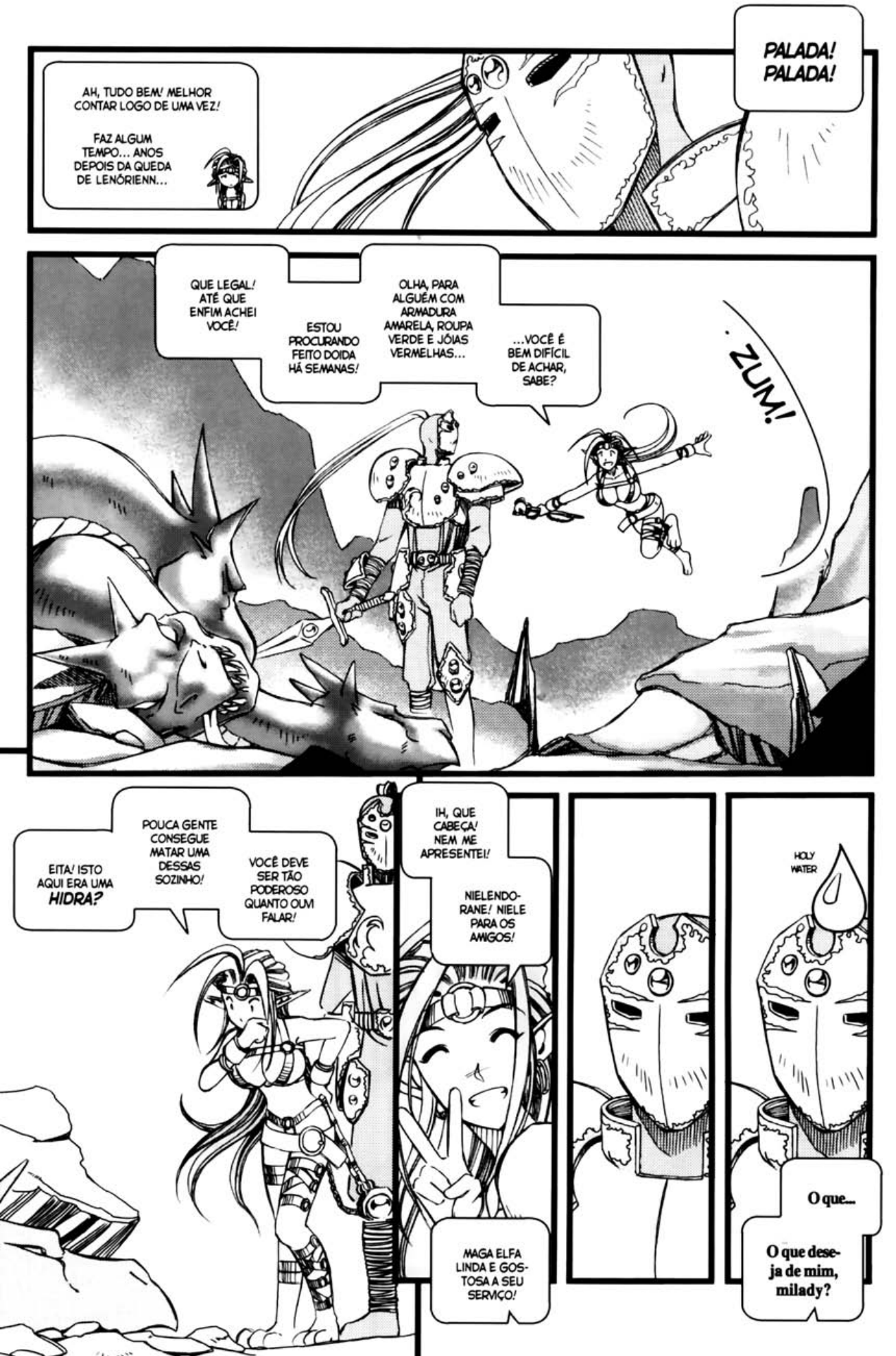

COM OU SEM SEU ENCANTO...
COM OU SEM AMOR...
...MINHA FILHA MATARÁ O PALADINO!
CURIOSO!
É RARO QUE VOCÊ SE REFIRA A LISANDRA COMO SUA FILHA!
VAMOS ESPERAR, ARSENAL, QUE ESSE SEU SÚBITO PATERNALISMO...
...NÃO O FAÇA INTERFERIR COM O QUE PLANEJAMOS PARA A JOVEM!
COMO SEMPRE, TRAIDOR, VOCÊ VÊ INTRIGA E TRAPAÇA EM TODA PARTE!
EU, AO CONTRÁRIO, NÃO TENHO NENHUMA NECESSIDADE DE MENTIR!
E EU SERIA O ÚLTIMO A INTERFERIR COM UM DESTINO TÃO GRANDIOSO!
O SER MAIS PODEROSO DE ARTON SERÁ MORTO POR MINHA FILHA!
ELA MORRERÁ EM TAL BATALHA!
EU NÃO PODERIA EXPERIMENTAR MAIOR ORGULHO!
OEOE!
MAS O QUE VOCÊ PENSA QUE ESTÁ FAZENDO?!
UÉ! VOCÊ NÃO DISSE QUE NÃO QUERIA MAIS DESENHAR A NIELE?
ENTÃO AGORA EU DESENHO A HOLY!
DE JEITO NENHUM!
SEI MUITO BEM COMO VOCÊ FAZ A NIELE, SEU NINJA TARADO!
CHISPA DAQUI!
MATA HEREJE!
OH, BOY!
QUEM ENTENDE ESSA MULHERADA?


mmmmmmmmmmmmmmmmm
mmmmmmmmmmmm...
PUXA! QUANTO TEMPO MAIS ELES PRETEN-DEM FICAR ASSIM?
TÁ FICANDO CHATO, SABE?
PARA UMA ELFA MORTA, ELA PARECE BASTANTE "VIVA"!
HUNC
AH, SANDRI-NHO...
MEU LADRÃOZINHO FOFO COM CARINHA DE ANJO!
TIVE TANTA SAUDADE!
HFF... HFFF...
(VOLTO A FALAR QUANDO RECUPERAR O FÔLEGO...)
OI, ANNE! LINDA!
COMO VOCÊ ESTÁ?
ESTOU LONGE DE MEU IRMÃO-ZINHO OUTRA VEZ! GRAÇAS A VOCÊ!
SUA MÁGICA JOGOU A GENTE NA ARENA IM-PERIAL DE VALKARIA!
QUE IDÉIA FOI AQUELA?


AH, É... ESTOU LEMBRANDO...
NA HORA, ACHEI QUE O SANDRINHO TINHA ME ENGANADO!
SABE O QUE FOI? EU...
EI!
ESSE CHEIRO...
ESSE VERDE...
EU CONHEÇO VOCÊ!
O TROGLODITA BAIXINHO NA ESTALAGEM DO MACACO!
JOGAVA CANECAS EM MIM QUANDO EU CANTAVA!
DEPOIS ACABAVA EM BRIGA! E VOCÊ ENCHIA A ESTALAGEM COM GÁS PESTILENTO!
(PRECISAVA UNS SEIS BANHOS PARA TIRAR O CHEIRO!)
O QUE VOCÊ TEM? POR QUE NÃO OLHA PARA MIM?
EUZINHA ASSUSTEI VOCÊ? PUXA, DESCULPA!
NÃO PRECISA TER MEDO! PODE OLHAR!
NÃO POSSO OLHAR MERDA NENHUMA!
QUER TIRAR ESSAS MALDITAS COISAS DA MINHA FRENTE?
MAMÍFEROS NOJENTOS! NOJENTOS!
TORK! É ISSO!
VOCÊ É TORK! O AMIGO DA LILI!
UÊ?! NÃO DEVIA ESTAR CEGO?


"LILI"?
LISANDRA? FILHOTA?
O QUE VOCÊ SABE DELA?
ONDE ELA ESTÁ?
ELA... NÃO ESTÁ BEM!
FICAMOS JUNTAS UM TEMPO EM VECTORA!
VECTORIUS EXAMINOU A CABEÇA DELA! ENCONTROU UM ENCANTO!
UM ENCANTO LANÇADO PELO DEUS SSZZAAS!
ESSE ENCANTO ESTÁ FAZENDO A LILI GOSTAR DO PALADINO!
FAZENDO ELA PENSAR QUE AMA O PALADINO!
POR ISSO ELA ESTÁ JUNTANDO OS RUBIS PARA ELE!
MAS NÃO É AMOR DE VERDADE!
ESTÁ MEXENDO COM A CABEÇA DA LILI!
FORÇANDO ELA A FAZER COISAS RUINS!
LILI PRECISA DE AJUDA!
ELA PRECISA DE VOCÊ, SANDRINHO!
ENTÃO... ENTÃO...
...LISANDRA NÃO AMA O PALADINO?


YES! YES!
É ISSO MESMO! ELA PRECISA DE MIM!
VOU AJUDAR LISANDRA! SALVÁ-LA DO ENCANTO!
NÃO INTERESSA SE O PALADINO ESTÁ COM ELA!
VOU SER UM HERÓI COMO MEU PAI!
ME DÁ UM...
OPA! ESPERA UM POUCO!
MANDOU BEM, SANDRINHO!
ME DÁ UM S
ME DÁ UM A
AH, ME DÁ UM TEMPO!
:HUNC:
NIELE! LÁ NO NAVIO...
VOCÊ ME ACUSOU DE TENTAR AJUDAR O PALADINO!
DISSE QUE ODIAVA ELE!
POR QUE VOCÊ ODEIA O PALADINO?
ESQUECE ISSO, TÁ?
NÃO GOSTO DE TOCAR NESSE ASSUNTO! FICO CHATEADA!
NIELE E BAIXO ASTRAL SÃO COISAS QUE NÃO...
AH, SEM CHANCE!
NÃO AGUENTO MAIS OS LEITORES PERGUNTANDO...
"POR QUE A NIELE ODEIA O PALADINO?"
"POR QUE A NIELE ODEIA O PALADINO?"
ENCHEU O SACO ESSA HISTÓRIA!
ENTÃO VOCÊ VAI DIZER POR QUE ODEIA O PASPALHO DO PALADINO, FALEI?
AGORA TOMARA QUE PAREM DE PERGUNTAR QUEM É O TARSO!
TIPO, QUEM ERA?
SEI LÁ!


PALADA! PALADA!
AH, TUDO BEM! MELHOR CONTAR LOGO DE UMA VEZ!
FAZ ALGUM TEMPO... ANOS DEPOIS DA QUEDA DE LENÓRIENN...
ZUM!
QUE LEGAL! ATÉ QUE ENFIM ACHEI VOCÊ!
ESTOU PROCURANDO FEITO DOIDA HÁ SEMANAS!
OLHA, PARA ALGUÉM COM ARMADURA AMARELA, ROUPA VERDE E JÓIAS VERMELHAS...
...VOCÊ É BEM DIFÍCIL DE ACHAR, SABE?
EITA! ISTO AQUI ERA UMA HIDRA?
POUCA GENTE CONSEGUE MATAR UMA DESSAS SOZINHO!
VOCÊ DEVE SER TÃO PODEROSO QUANTO OUVI FALAR!
IH, QUE CABEÇA! NEM ME APRESENTEI!
NIELENDO-RANE! NIELE PARA OS AMIGOS!
MAGA ELFA LINDA E GOS-TOSA A SEU SERVIÇO!
HOLY WATER
O que...
O que dese-ja de mim, milady?

PRECISO DE SUA AJUDA...
...PARA RETOMAR LENÓRIENN!
A cidade dos elfos em Lamnor.
É! DURANTE SÉCULOS, LENÓRIEEN ESTEVE EM GUERRA COM OS HOBGOBLINS!
MAS DE REPENTE ELES SE ALIARAM AOS BUGBEARS! FORMARAM A ALIANÇA NEGRA!
LENÓRIENN NÃO RESISTIU! CAIU UM ANO DEPOIS!
(E MEIO QUE A CULPA FOI MINHA...)
POR CAUSA DE UM TRATADO, OS POVOS HUMANOS DE LAMNOR NÃO AJUDARAM OS ELFOS...
...E AQUI NO REINADO NINGUÉM ACREDITA NA ALIANÇA NEGRA!
SIM, EU ATÉ TENTEI LUTAR CONTRA ELES...
...MAS AINDA NÃO SEI FAZER MÁGICA DIREITO!
SÓ CONSEGUI ESCAPAR DE LAMNOR EM UM NAVIO PIRATA!
TENTEI REUNIR AVENTUREIROS PARA VOLTAR COMIGO, MAS NINGUÉM ACEITOU!
(NÃO GOSTAM MUITO DE ELFOS POR AQUI, VOCÊ SABE...)
ENTÃO, QUANDO OUVI FALAR QUE APARECEU UM "SUPERPALADINO", PROCUREI VOCÊ!
PRECISO DE AJUDA! VEM COMIGO PARA LAMNOR!
VOCÊ É MINHA ÚLTIMA ESPERANÇA!
POR FAVOR!

Não.
N-NÃO?!
NÃO?!
COMO ASSIM?!
Conheço a situação em Lamnor.
O líder da Aliança é Thwor Ironfist. O General.
Ele não pode ser destruído antes do momento certo.
Cuidarei dele mais tarde.
M-MAIS TARDE?!
MAS A CIDADE FOI TOMADA PELOS GOBLINÓIDES!
MEU POVO ESTÁ MORRENDO!
Lamentaria se pudesse, milady.
Prometo apenas que os culpados serão punidos.
Além disso, é impossível para mim aceitar seu convite.
O real paladino é proibido de associar-se a criaturas malignas.
M-MALIGNA? EU?
M-MAS EU NÃO...
EU...

Percebe agora, milady?
Você carrega o Olho de Sszzaas. Você é uma serva do mal.
Mesmo que não tenha consciência disso.
CADA magia invocada a partir do cajado vem do próprio Sszzaas.
Você é apenas um peão nos planos do Grande Corruptor.
Não posso tomar parte em tais planos.
Adeus, milady.
ENTÃO...
...ENTÃO POR QUE NÃO ME MATA?
SE SOU MALIGNA, POR QUE NÃO ME MATA?
NÃO É ISSO QUE OS PALADINOS FAZEM?
VEM AQUI FAZER SEU TRABALHO, BUNDA-MOLE!
QUER SABER? ACHO QUE VOCÊ NÃO PODE!
PORQUE MEU PODER É MAIOR QUE O SEU!
NÃO POSSO CONTROLAR AINDA, MAS VOU APRENDER!
VOU SER A MAIOR MAGA DE ARTON!
VOU USAR MINHA MÁGICA PARA AJUDAR AS PESSOAS!
E NUNCA VOU RECUSAR UM PEDIDO DE AJUDA!

EU NUNCA SEREI COMO VOCÊ!
FZZAAAK
BOUM!
EEEEEEKKK!

FU!!
POIS É!
HOJE, NÃO HÁ MAIS UM ÚNICO ELFO VIVO EM LENÓRIENN!
A CIDADE SE CHAMA RARNAAKK! PERTENCE AOS HOBGOBLINS!
OS ELFOS NUNCA VOLTARAM A TER UM LAR!
AGORA DIVIDIMOS ARTON COM OS HUMANOS!
POR ISSO, TENHO TENTADO FAZER COM QUE OS HUMANOS CONFIEM NOS ELFOS!
DECIDI QUE IA USAR MEU PODER MÁGICO PARA AJUDAR AS PESSOAS...
...MESMO QUE ESSE PODER VENHA DE UM DEUS MALIGNO!
POR ISSO EU ODEIO O PALADINO!
ELE NÃO QUIS ME AJUDAR!
DISSE QUE SOU UMA SERVA DO MAL!
E TIVE MEDO DE QUE ELE PUDESSE ESTAR CERTO!
NÃO, NIELE!
NEM PENSE EM DIZER ISSO!
NÃO ENTENDO NADA DE MAGIA OU PODER DOS DEUSES...
...MAS VOCÊ NÃO TEM NADA DE SERVA DO MAL!
O PALADINO ESTAVA ERRADO SOBRE VOCÊ! MUITO ERRADO!

SANDRINHO, SEU BOBO...
...EU SEI QUE ELE ESTAVA ERRADO!
A PRÓPRIA WYNNA DISSE QUE SE ORGULHA DE MIM!
SOU OU NÃO SOU A MAIS LINDA, GOSTOSA E FAMOSA MAGA DE ARTON?
AH... É... HE, HE...
(E EU TENTANDO CONSOLAR ELA!)
:HUNC:
...OU QUE RECUSEM PEDIDOS DE SOCORRO!
EU NUNCA SOUBE DE PALADINOS QUE NÃO RECONHECEM UMA PESSOA MALIGNA...
ONDE ELA ESTÁ, ELFA?
PELO JEITO, O CAMARADA NÃO É ASSIM TÃO "LEAL" E "BONDOSO" QUANTO DIZEM!
E MINHA FILHOTA ESTÁ TENTANDO JUNTAR OS RUBIS DO CARA!
ESTÁVAMOS INDO PARA VALKARIA! ELA DEVE ESTAR LÁ AGORA!
NADA TEMA! COM NIELE NÃO HÁ PROBLEMA!
MINHA MÁGICA VAI...
AH, NÃO!
CANSEI DESSAS MAGIAS QUE JOGAM A GENTE PARA LÁ E PARA CÁ!
Ô NIELE! NÃO ACHA QUE JÁ CHEGA DISSO?
E SE GENTE CAIR EM LUGAR ERRADO? OU SE A GENTE SE SEPARAR DE NOVO?
HMM...
ACHO QUE VOCÊ TEM RAZÃO, ANNE!
MELHOR NÃO ARRISCAR UM TELEPORTE!
:HUNC:
ORA, VEJAM SÓ! ATÉ QUE A ELFA TEM JUÍZO!
NÃO É ASSIM TÃO DESMIOLADA QUANTO PARECE!

VAMOS PRECISAR DE OUTRO MEIO DE TRANSPORTE!
PLIM!
PUTAQUEPARIU!
TODOS A BORDO!

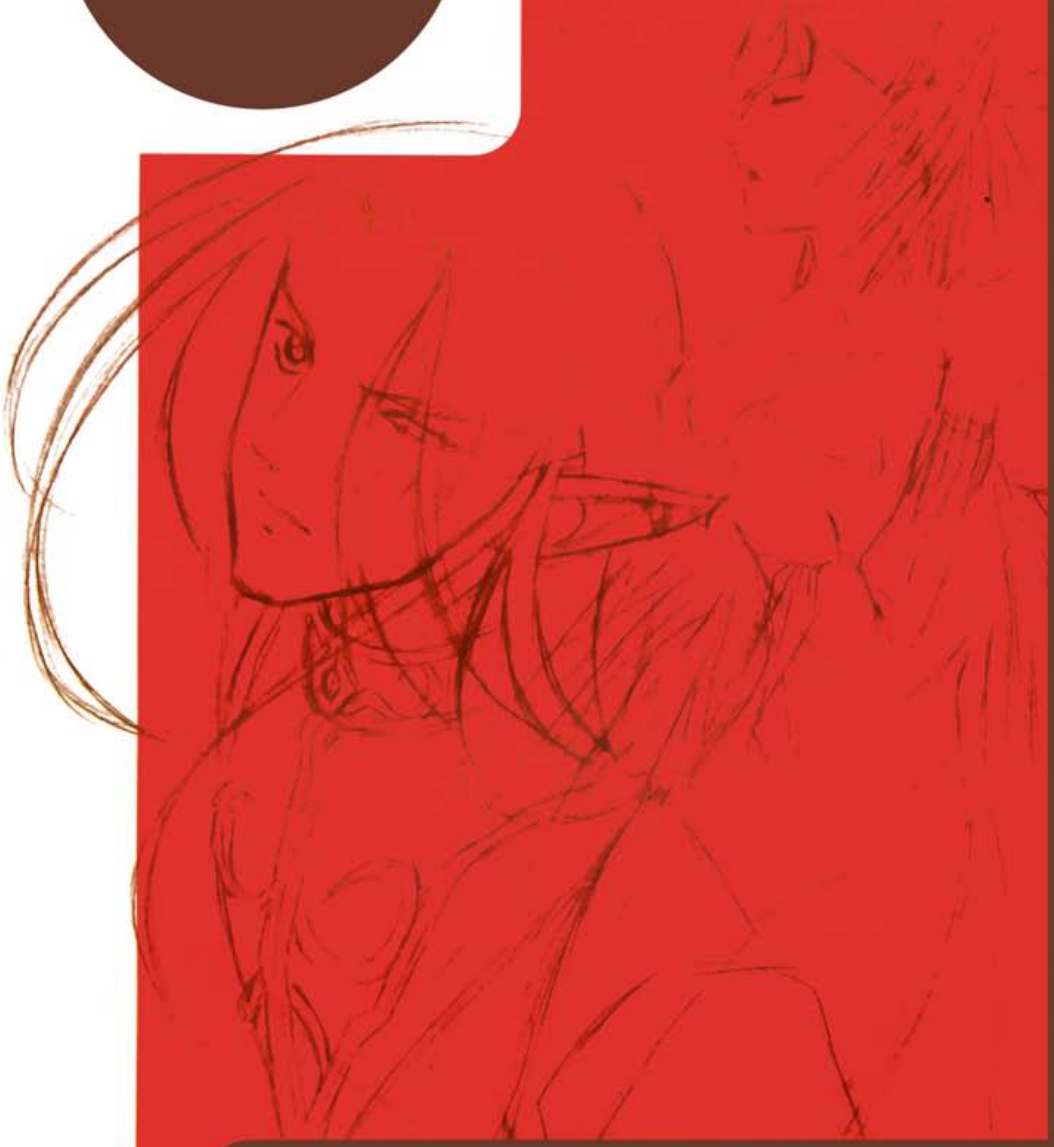
É ISSO MESMO, TARSO!
LISANDRA ESTÁ PARTINDO DA ACADEMIA NESTE INSTANTE!
E PETRA DECIDIU ACOMPANHÁ-LA!
NORMALMENTE EU NÃO PERMITIRIA!
DADAS AS CRISES DE FÚRIA DESTRUTIVA DE LISANDRA...
...QUALQUER PESSOA QUE ESTEJA COM ELA CORRE PERIGO!
NO ENTANTO, MINHA FILHA JÁ TEM IDADE PARA FAZER SUAS PRÓPRIAS ESCOLHAS!
TARSO, VOCÊ SALVOU A VIDA DE MINHA FILHA EM VÁRIAS OCASIÕES!
NOSSO ANTIGO ACORDO PODE SE CONSIDERAR CONCLUÍDO!
NÃO POSSO PEDIR QUE CONTINUE A MEU SERVIÇO...
...NEM QUE CONTINUE PROTEGENDO PETRA!
VOCÊ É LIVRE PARA IR, MEU AMIGO!
ADEUS! QUE TENEBRA ESTEJA COM...
ZZAK!

MAS... MAS...
VOCÊ ESTÁ DIZENDO QUE...?
ZIUF!
HMM... ENTENDO!
MUITO OBRIGADO, AMIGO!
TARSO!
VOCÊ VEM COM A GENTE? QUE BOM!
ZIUF!
Escola de MAGIA
AGORA VAI FICAR TUDO BEM, LISANDRA!
TARSO ESTÁ COM A GENTE! VAMOS ACHAR TORK SEM PROBLEMAS!
TAMBÉM NÃO PRECISAMOS NOS PREOCUPAR COM...
NÃO, PETRA!
NÃO VAMOS MAIS VIAJAR JUNTAS!
VOU SEGUIR SOZINHA!

NÃO VAMOS MAIS PROCURAR TORK?
SOZINHA?! MAS...? MAS E...?
VOCÊ VAI TER QUE FAZER ISSO SEM MIM!
MEU DESTINO ESTÁ EM OUTRO LUGAR!
NÃO SEI O QUE POSSO FAZER SE FICAR FURIOSA DE NOVO!
SE ACONTECER, A ÚLTIMA COISA QUE QUERO É TER TORK POR PERTO!
ELE PODE MORRER!
VOCÊ PODE MORRER!
MAS LISANDRA... VOCÊ NÃO ESTÁ BEM!
PRECISA DE UMA AMIGA COM VOCÊ!
PETRA... POR FAVOR...
FAÇA O QUE ESTOU PEDINDO!
ENQUANTO AINDA TENHO ALGUM CONTROLE DE MEUS ATOS!
ENCONTRE TORK!
DIGA QUE EU O AMO! QUE SINTO SUA FALTA!
CUIDE BEM DELE!
CUIDEM BEM UM DO OUTRO!
SEJAM FELIZES!
LISANDRA... POR QUE ESTÁ FALANDO ASSIM?
VOCÊ NÃO VAI MORRER!
NÃO VAI...
OBRIGADA POR TUDO, PETRA!
ADEUS!

SSSSSSS
FLOMP!
FLOMP!
FLOMP!
FLOMP!

A Seguir:



Fogo e Gelo

MENSAGENS SAGRADAS

HOLY AVENGER · Caixa Postal 19113 · CEP 04505-970 · SP/SP · e-mail dragaobrasil@uol.com.br

Saudações do fundo de meu coração, queridos leitores de HOLY AVENGER. Sou Odara, centaura e xamã da Mãe Natureza. Meu papel aqui, como muitos já sabem, é responder às cartas dos leitores — missão que aceitei com muita alegria e gratidão, após ter minha própria vida salva por Sandro e Niele, dois dos heróis desta revista. Vamos, portanto, ao trabalho.

Templário

Saudações joviais, cara Odara, correspondente divina encarregada desta não menos divina seção da revista HA, e que Deus a abençoe.

Sou um devoto templário atualmente em repouso em um monastério na mística ilha de Avalon. Não espero que entenda quem sou, pois não pertenço a seu mundo, mas me apresso em dizer que meu coração, meus votos e minha espada pertencem a Deus, como você que se devota tanto à sua bela Deusa da Natureza.

Em suma, há não muito mais o que se dizer que outro leitor já não tenha explanado: a revista é simplesmente maravilhosa e todos os envolvidos merecem minha eterna gratificação. Gostaria, no entanto, de realizar algumas perguntas que apreciaria eu se fossem solucionadas:

1) Notei que houveram mudanças sutis, mas para mim significativas, no traço de Erica ao longo da série. O apelo às reticulas também está sendo mais largamente utilizado. Há algum motivo especial a esse respeito? Por favor companheiros, não me julgem mal, eu adoro a revista...

2) Notei também que, para o MAIOR ladrão aventureiro de seu mundo (denominado assim por muitos, inclusive o sábio Helladarion, o que tudo sabe), Leon Galtran parece meio inconseqüente e até inexperiente — muito parecido, aliás, com seu filho, que como dizem ESSE sim parece não ter vocação para uma empreitada ladina...

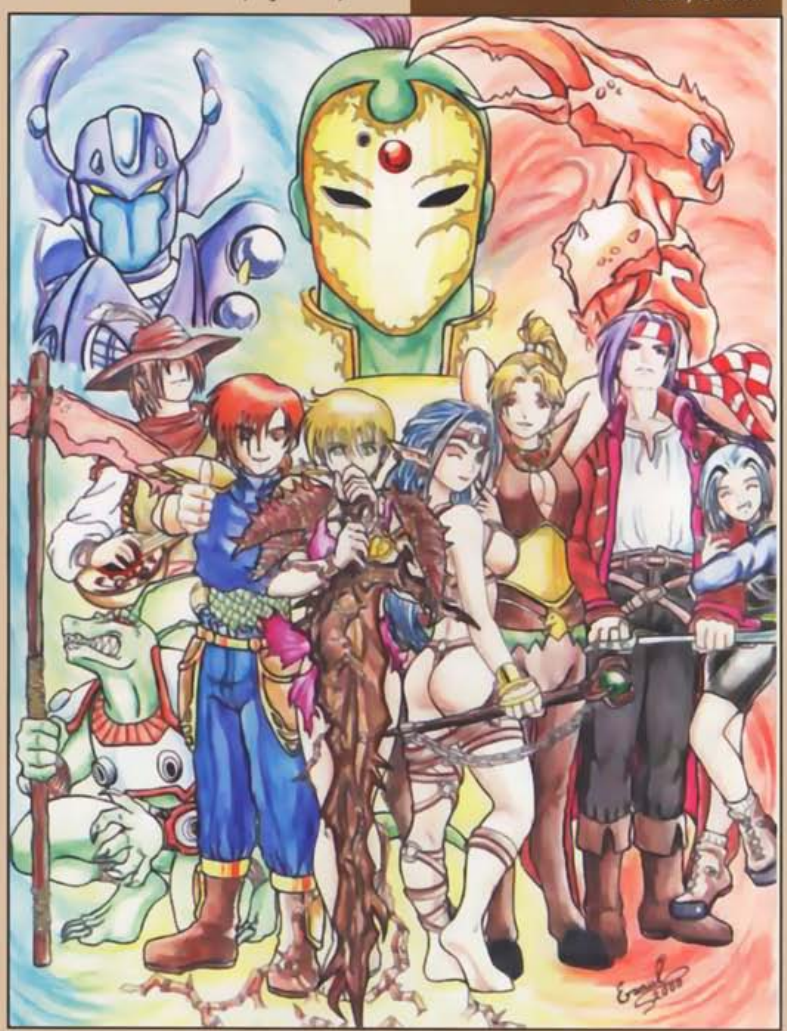
3) Sei que pode não ser viável (no momento), mas gostaria muitíssimo de ver o mais sensacional e único mangá nacional nas telinhas. Vocês poderiam editar um só capítulo e divulgar. Sei que com o talento do "pessoal dos bastidores" logo aparecerá um patrocinador (principalmente no Japão, já tentaram?).

Quero novamente parabenizá-los e que as bênçãos de meu Deus recaiam sobre todos vocês. Despeço-me portanto e até uma outra vez, se Deus assim desejar.

Alexander, o Templário apreciador da arte japonesa, e-mail

É uma honra, bom Alexander, saber que tão nobre e distante cavaleiro aprecia nosso trabalho. Não me surpreende mais receber mensagens de habitantes de outros mundos — mas nunca imaginei ter essa oportunidade, uma vez que apenas

ESaul, e-mail



aventureiros experientes e poderosos realizam viagens planares. Agora, em retribuição à sua carta tão gentil, farei o que puder para responder suas perguntas:

1) Não tenha receio de ser julgado mal, bom Alex. É correto dizer que o desenho de Erica Awano mudou desde o início de HOLY AVENGER. É perfeitamente natural que o traço de um desenhista mude no decorrer de uma história longa — sempre ouço dizer que o desejo de mudar, evoluir e melhorar é aquilo que torna os humanos tão especiais. E não vamos esquecer que a chegada do reticulista Jae H. Woo à equipe também colaborou com essas mudanças.

2) Na verdade, ainda que Leon tenha sido um ladrão muito mais eficiente que seu filho Sandro, sua fama foi exagerada. Como já descobrimos, ele passou a ser considerado "o maior ladrão do mundo" não exatamente por sua habilidade, mas sim devido à grande recompensa oferecida por Sckharshantallas.

3) Muitos fãs já expressaram seu desejo de ver HOLY AVENGER como uma série animada. Infelizmente, as dificuldades para realizar esse tipo de produção são imensas, e ainda não estamos preparados para um projeto dessa magnitude.

Do RPG à HQ

Oi! Estou escrevendo porque me tornei um grande fã de HOLY AVENGER por acaso, depois de jogar o RPG Tormenta no sistema 3D&T. Vi a revista e fiquei impressionado com as ilustrações. Sempre fui fã de mangá, e há algum tempo desenho, ou pelo menos tento. E nunca vi o estilo mangá ser tão bem representado por desenhistas não japoneses.

Além disso, a história tem grande complexidade, prende realmente a atenção do leitor. Gostaria de manifestar minha admiração pela revista, e por todos que participam dela.

Diogo Serrano Mendes, ou simplesmente Lynx Dark eyes, elfo arqueiro, e-mail

Muito obrigada, bom Diogo, por seu reconhecimento. A equipe de HA fica feliz em saber que os RPGistas estão gostando tanto da história, pois essa tem sido nossa intenção.

Edgar Rodrigues de Souza, e-mail

Em Triunphus

Saudações, cara Odara, e aos leitores de HOLY AVENGER. Sou Fred Khan, um dos guerreiros da guarda imperial de Tamu-ra (e infelizmente estou em Triunphus, o que É UMA INFELICIDADE!). Por isso quero fazer algumas perguntas, antes que o Moóck venha:

1) Que história e essa de de 21 rubis?! Não existem apenas vinte deuses? Seria o rubi extra pertencente a Tillian ou o Terceiro?

2) Por que Mestre Arsenal deseja tanto que o Paladino recupere seu poder? Estaria querendo usá-lo, ou simplesmente destronar os deuses que formam o Panteão?

3) Se o pérfido Sszzaas é maligno, como alguém com personalidade oposta (como a Niele) pode manusear um cetro feito com seu olho?

4) E afinal, quem ou o que é o Tarso?

5) Poderiam fazer uma matéria, falando sobre como é feita a colorização?

Boa sorte, e que Lin-Wu esteja com vocês! (E também comigo, porque eu vou PRECISAR!!)

Fred Khan, e-mail

Prisioneiro em Triunphus?! Que horror! Lamento muitíssimo por sua situação, honrado samurai. Mas não esmoreça, eu lhe peço. Confio em sua habilidade. Sei que vencerá os desafios que Thyatis coloca no caminho daqueles que tentam escapar da cidade amaldiçoada.

Eu gostaria de poder fazer mais por você. No entanto, posso apenas tentar solucionar as dúvidas que o incomodam:

1) Esse tem sido um equívoco comum entre os leitores. A origem do 21º Rubi ainda é um mistério a ser desvendado, mas ele NÃO pode pertencer a Tilliann ou o Terceiro. Lembre-se, a Revolta dos Três Deuses ocorreu ANTES que os Rubis da Virtude fossem forjados. Na verdade, eles foram feitos justamente como parte de um pacto entre os deuses, para evitar que algo parecido se repetisse.

2) Nesta edição descobrimos um pouco mais sobre o plano de Arsenal e Nekapeth — eles querem que o Paladino recupere seu poder total e depois seja destruído por Lisandra. Mas por que motivo, ainda não posso entender.

3) Confesso que isso me preocupa muito. Porque, como vimos nesta edição, se aquilo que disse o Paladino para Niele no passado era mesmo verdade... então Niele não controla o cajado. Nunca controlou. Era Sszzaas o tempo todo!

4) Já comentei, na edição anterior, sobre o que Tarso NÃO é. Tenho uma suspeita pessoal, mas... não. Tolice. Esqueça.

5) Tivemos algo assim na edição anterior.

Adriani Mizaki, e-mail

ANIMECON 2002

Confira as fotos da maior festa do anime e mangá na América Latina!

O poster oficial do evento, com arte de Lydia Megumi e André Vazzios

O estande da Trama Editorial

A roteirista Petra Leão em seu cosplay de Cowboy Bebop

Lydia Megumi, desenhista de Dado Selvagem e Holy Especial

Erica Awano, desenhista de vocês-sabem-o-quê

Acima: Hit, de Dado Selvagem; ao lado, o organizador Sérgio Peixoto com as deusas Tenebra e Valkaria

No Animecon, os cosplayers foram a grande atração!

Fotos: Jota Santana, Marcelo Inakake

No estande da Trama, o sorteio do garage kit da Niele

Faz logo esse sorteio, Cassaro!

Pô, mas a gente precisa MESMO entregar a Niele?

Entrega esse cupom, Cassaro!

Não, diacho! Não!

Ricardo Sugano, de SP/SP; ele levou a Niele para casa!

O mais importante é separar a fantasia daquilo que é real.

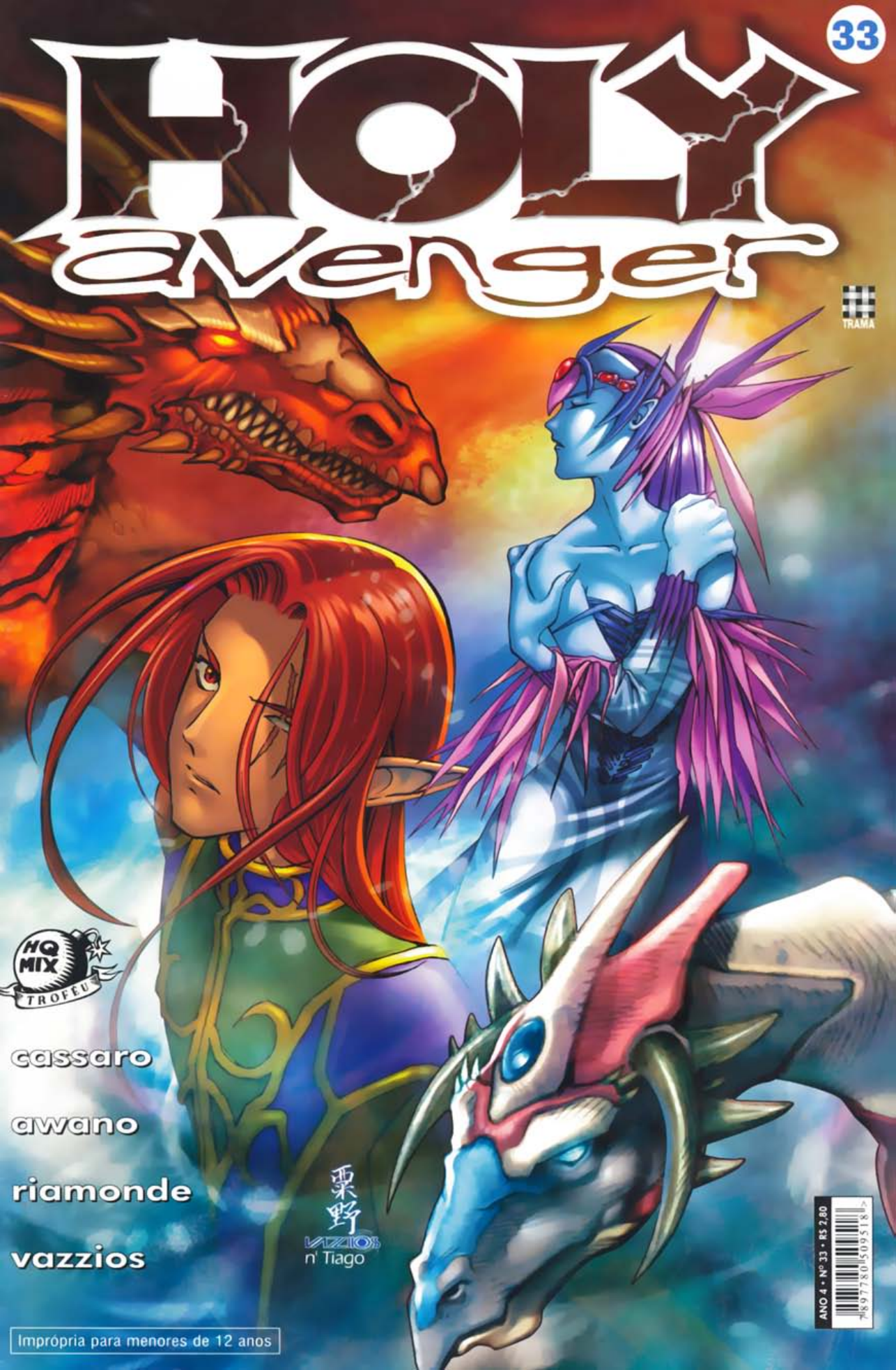
VICTORY II encadernada. Edição limitada para colecionadores. Procure nas livrarias ou pelo fone (0xx11) 3849-2266

TRAMA

HOLY avenger

33

TRAMA



HQ MIX TROFÉU

cassaro

awano

riamonde

vazzios

n' Tiago

Imprópria para menores de 12 anos

ANO 4 • Nº 33 • R$ 2,80

O Elenco

Lisandra
Está aqui para reunir os Rubis da Virtude, ter pesadelos, crises histéricas e destruir o Paladino de Arton.

Sandro
Está aqui para ser um ladrão como o pai e ajudar Lisandra de todas as formas que puder (não que sejam muitas...)

Tork
Está aqui para salvar sua filhota Lisandra, devorar tripas, engolir ranho e ter nojo dos peitões da Niele.

Niele
Está aqui para fazer "BONG!", morrer, voltar, aumentar as vendas da revista e, de vez em quando, fazer mágica.

Beluhga
Está aqui para se queixar por estar longe de seu reino, e ser arrastada pelo Paladino por aí.

Sckhar
Está aqui porque a gente não tinha vilões suficientes.

Luigi
Está aqui por um motivo que ainda não podemos contar sem estragar uma graaande surpresa...

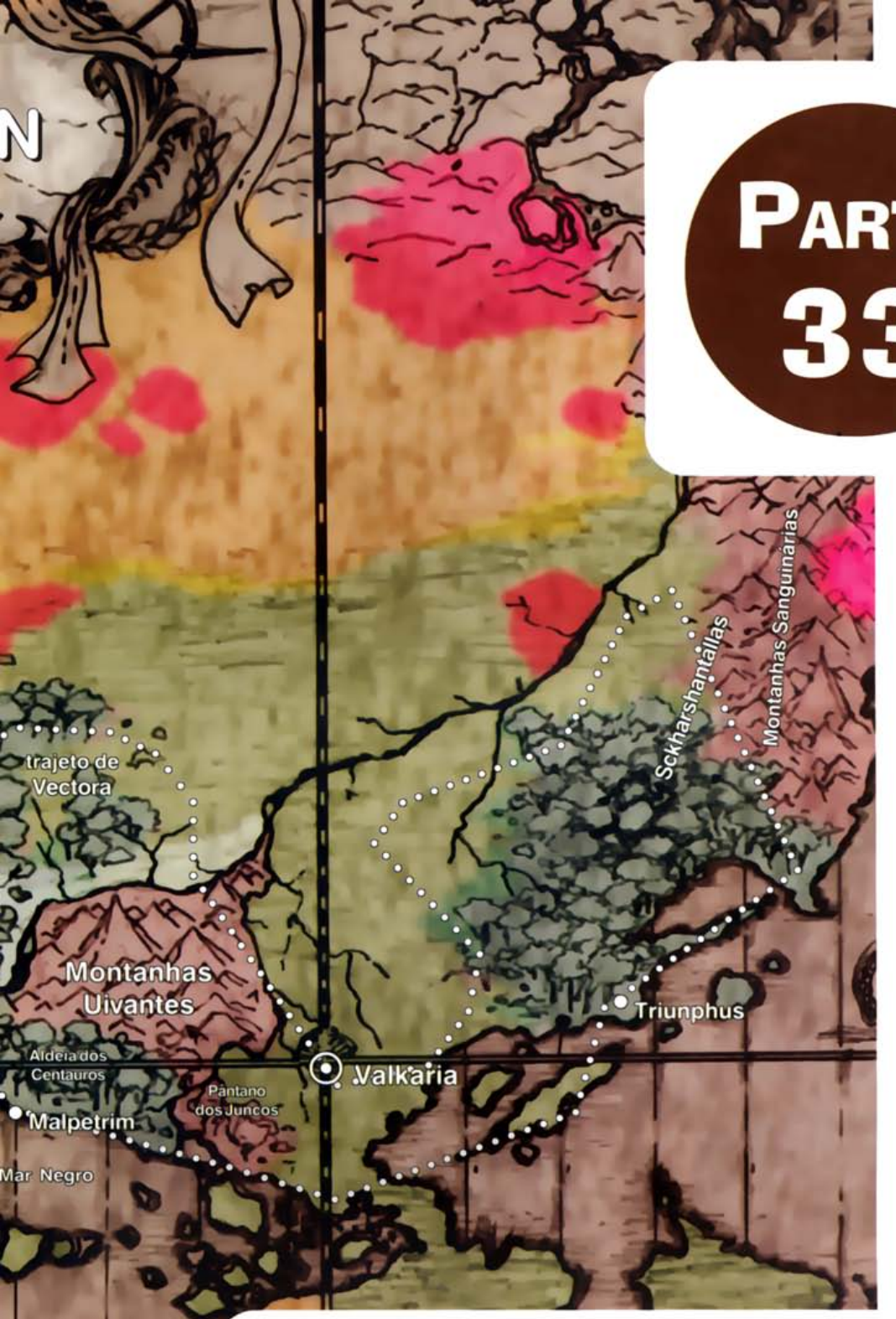
Leon
No momento, está aqui apenas para transformar oxigênio em gás carbônico.

Até Agora...

Em sua base de operações — um tipo de golem gigante em ruínas —, os vilões Mestre Arsenal e Nekapeth comemoram o bom andamento de seu plano: perturbar Lisandra com um encanto para que seu poder dríade cresça, e ela seja capaz de destruir o Paladino de Arton.

Niele reúne-se ao grupo formado por Sandro, Tork e Anne. Ela revela porque, afinal, odeia o Paladino: no passado, ele teria se recusado a ajudá-la contra a Aliança Negra dos Goblinóides e salvar da destruição a cidade élfica de Lenórienn. Suspeitando das atitudes do "herói", o grupo parte à procura de Lisandra — mas desta vez não por teleporte: como meio de transporte, Niele decide transformar Tork em um dragão!

Lisandra, Petra e Tarso deixam a Academia Arcana juntos. No entanto, a ex-druida pede a Petra que continue procurando por Tork sozinha, enquanto ela própria segue para um destino misterioso...



Parte 33

Fogo e Gelo

HOLY avenger

Criação
MARCELO CASSARO
ROGÉRIO SALADINO
J.M.TREVISAN

Roteiro
MARCELO CASSARO

Desenho e Arte-Final
ERICA AWANO

Cores
RICARDO RIAMONDE

Retículas
JAE H. WOO

Capa
ERICA AWANO,
ANDRÉ VAZZIOS & TIAGO

DIRETOR
Ruy Pereira

EDITOR
Marcelo Cassaro

PRODUTOR GRÁFICO
Roberto Avelino

CONTATO
Lourdes Maurício

SCANNER
Edilson Gedo • Wagner F. Nunes

DIAGRAMAÇÃO
Dawis Roos • Márcia Braga

HOLY AVENGER é uma publicação mensal da Trama Editorial Ltda.

Administração, redação, assinaturas e publicidade:
R. Comendador Miguel Calfat, 421, 04537-081,
SP/SP. Telefax (011) 3849-2266. dragaobrasil@uol.com.br

Distribuição exclusiva para todo o Brasil: Fernando Chinaglia S/A.

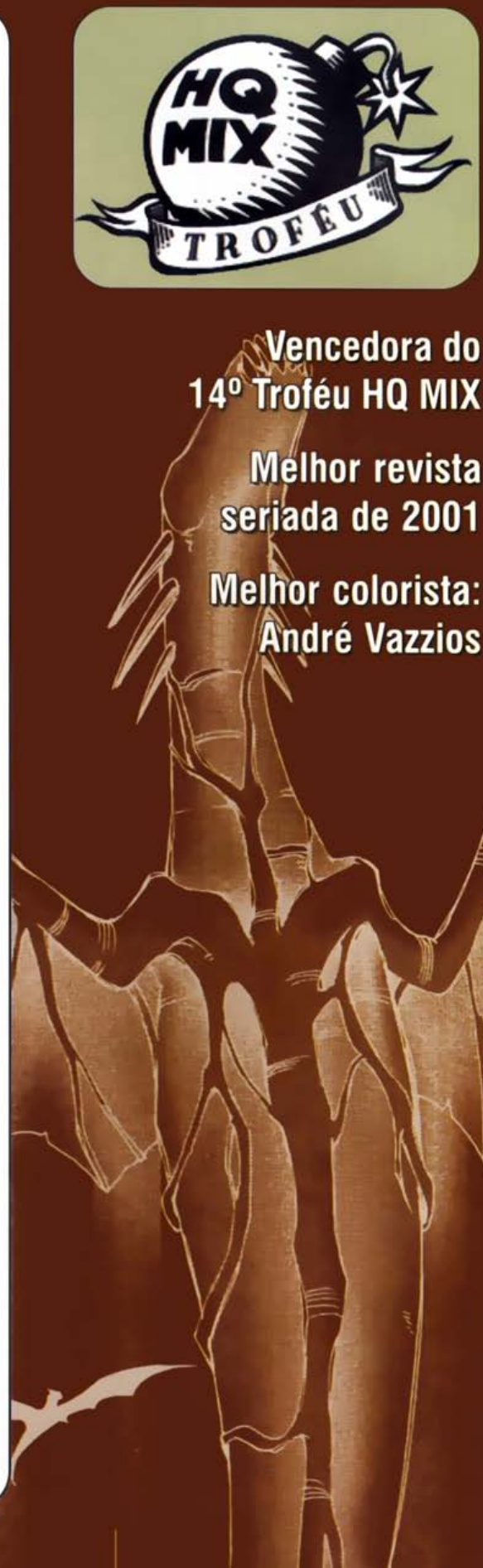
Impressão e acabamento: Lene Gráfica e Editora

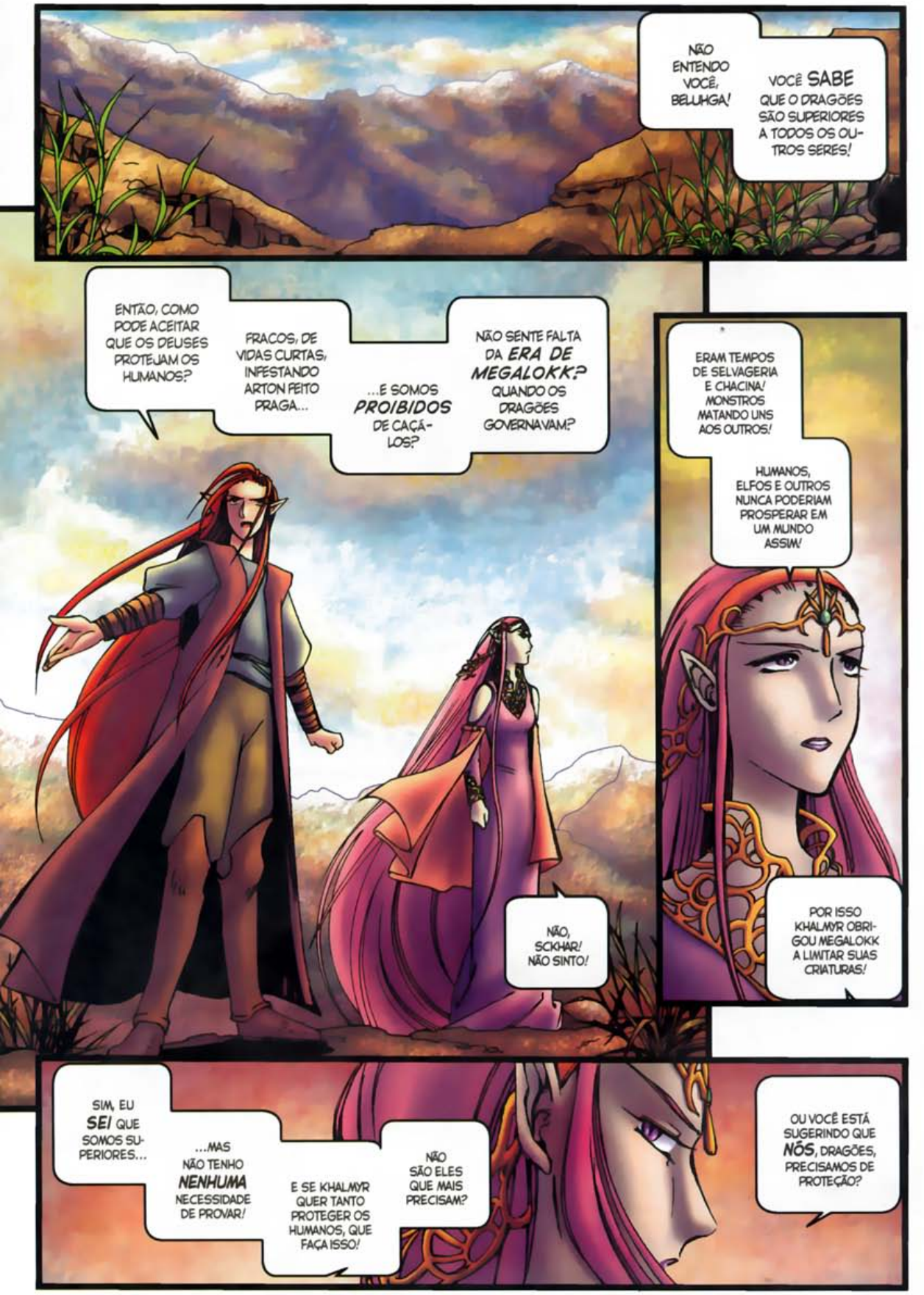
HQ MIX TROFÉU

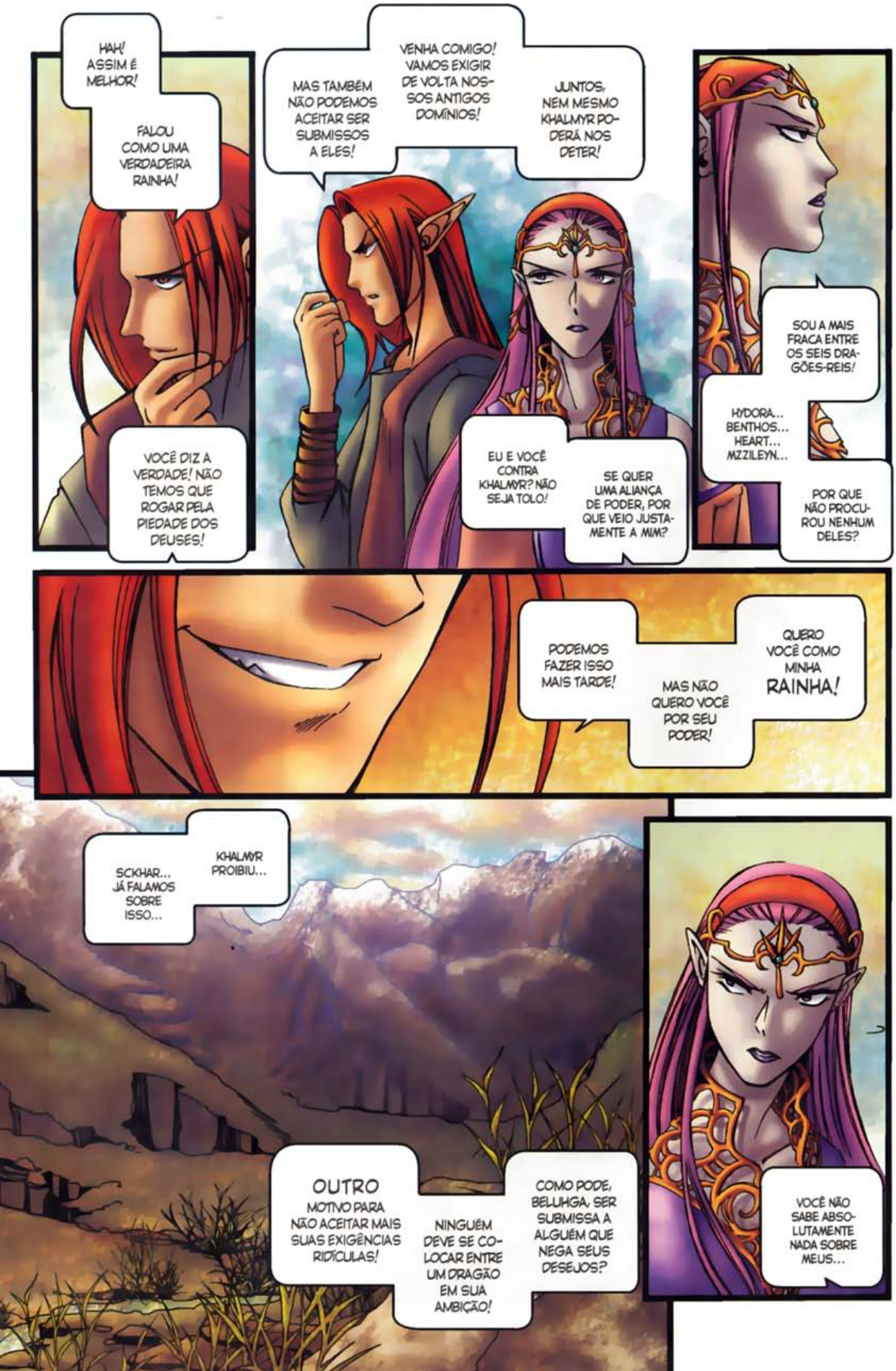
Vencedora do 14º Troféu HQ MIX

Melhor revista seriada de 2001

Melhor colorista: André Vazzios




NÃO ENTENDO VOCÊ, BELUHGA!
VOCÊ SABE QUE O DRAGÕES SÃO SUPERIORES A TODOS OS OUTROS SERES!
ENTÃO, COMO PODE ACEITAR QUE OS DEUSES PROTEJAM OS HUMANOS?
FRACOS, DE VIDAS CURTAS, INFESTANDO ARTON FEITO PRAGA...
...E SOMOS PROIBIDOS DE CAÇÁ-LOS?
NÃO SENTE FALTA DA ERA DE MEGALOKK? QUANDO OS DRAGÕES GOVERNAVAM?
ERAM TEMPOS DE SELVAGERIA E CHACINA! MONSTROS MATANDO UNS AOS OUTROS!
HUMANOS, ELFOS E OUTROS NUNCA PODERIAM PROSPERAR EM UM MUNDO ASSIM!
NÃO, SCKHAR! NÃO SINTO!
POR ISSO KHALMYR OBRIGOU MEGALOKK A LIMITAR SUAS CRIATURAS!
SIM, EU SEI QUE SOMOS SUPERIORES...
...MAS NÃO TENHO NENHUMA NECESSIDADE DE PROVAR!
E SE KHALMYR QUER TANTO PROTEGER OS HUMANOS, QUE FAÇA ISSO!
NÃO SÃO ELES QUE MAIS PRECISAM?
OU VOCÊ ESTÁ SUGERINDO QUE NÓS, DRAGÕES, PRECISAMOS DE PROTEÇÃO?

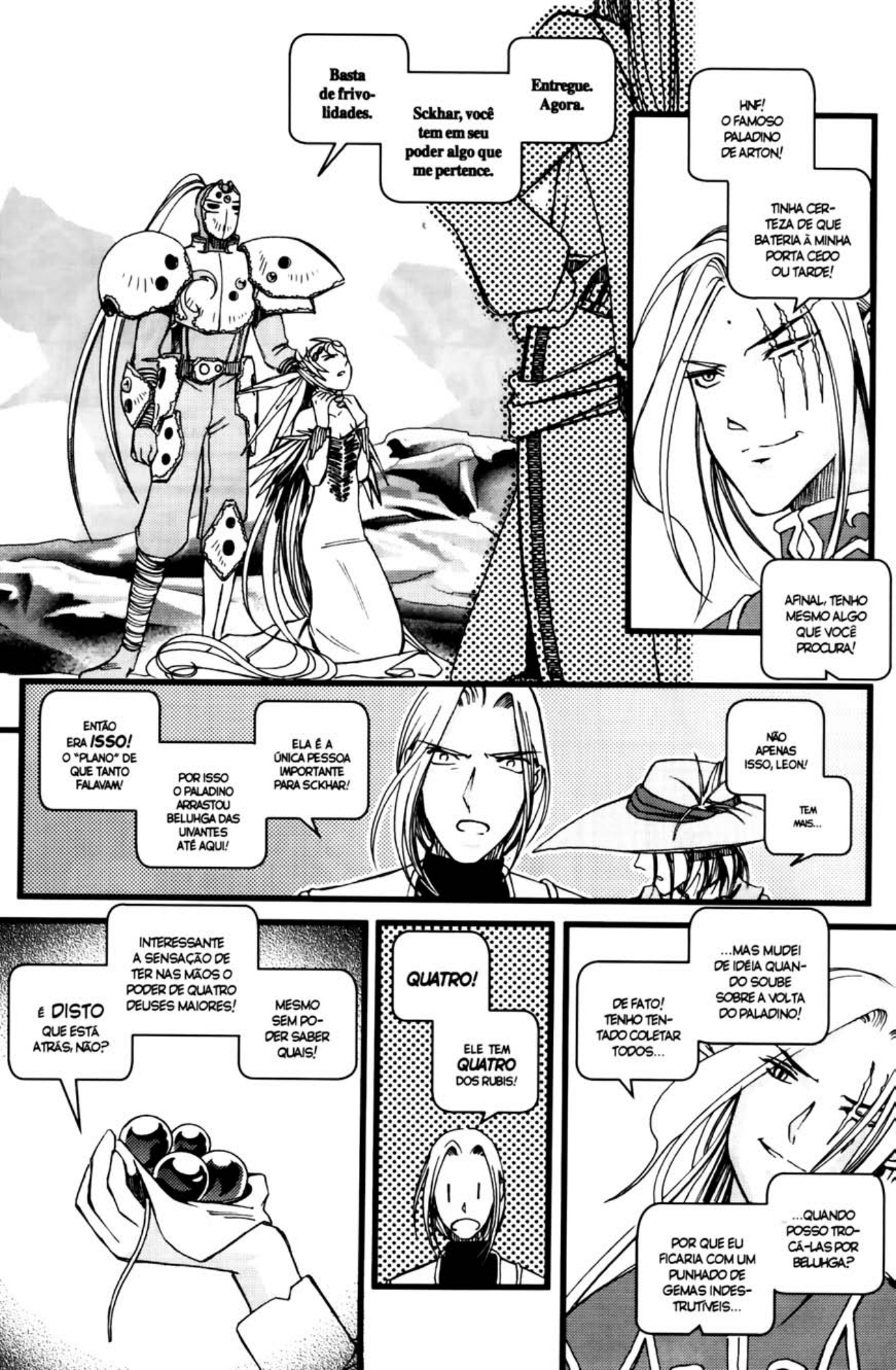

HAH! ASSIM É MELHOR!
FALOU COMO UMA VERDADEIRA RAINHA!
VOCÊ DIZ A VERDADE! NÃO TEMOS QUE ROGAR PELA PIEDADE DOS DEUSES!
VENHA COMIGO! VAMOS EXIGIR DE VOLTA NOSSOS ANTIGOS DOMÍNIOS!
MAS TAMBÉM NÃO PODEMOS ACEITAR SER SUBMISSOS A ELES!
JUNTOS, NEM MESMO KHALMYR PODERÁ NOS DETER!
EU E VOCÊ CONTRA KHALMYR? NÃO SEJA TOLO!
SE QUER UMA ALIANÇA DE PODER, POR QUE VEIO JUSTAMENTE A MIM?
SOU A MAIS FRACA ENTRE OS SEIS DRAGÕES-REIS!
HYDORA... BENTHOS... HEART... MZZILEYN...
POR QUE NÃO PROCUROU NENHUM DELES?
PODEMOS FAZER ISSO MAIS TARDE!
MAS NÃO QUERO VOCÊ POR SEU PODER!
QUERO VOCÊ COMO MINHA RAINHA!
SCKHAR... JÁ FALAMOS SOBRE ISSO...
KHALMYR PROIBIU...
OUTRO MOTIVO PARA NÃO ACEITAR MAIS SUAS EXIGÊNCIAS RIDÍCULAS!
NINGUÉM DEVE SE COLOCAR ENTRE UM DRAGÃO EM SUA AMBIÇÃO!
COMO PODE, BELUHGA, SER SUBMISSA A ALGUÉM QUE NEGA SEUS DESEJOS?
VOCÊ NÃO SABE ABSOLUTAMENTE NADA SOBRE MEUS...

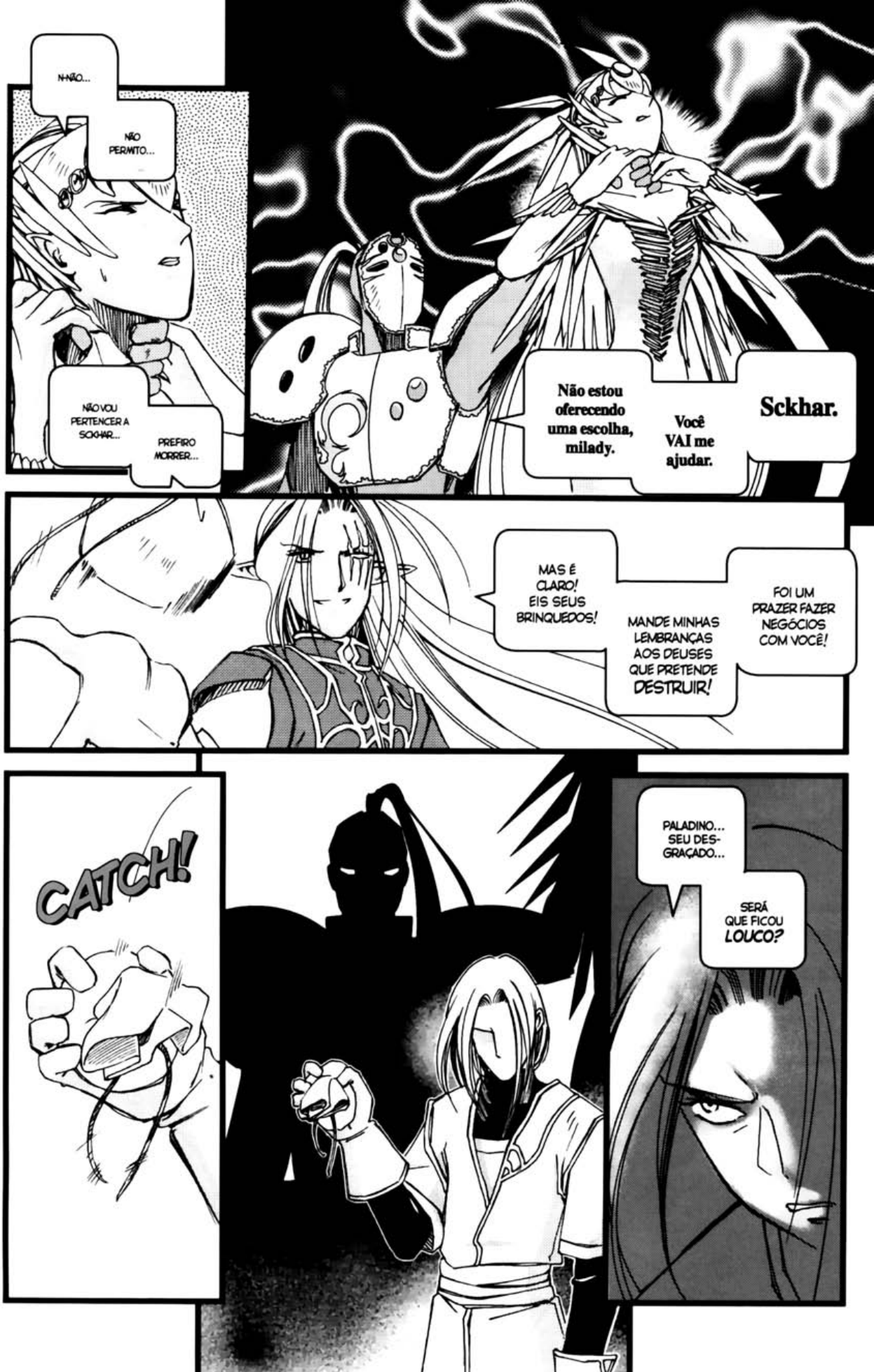
AH, TALVEZ EU SAIBA, SIM!
BBRRRLLLMMMMM
KHALMYR?

CLANG!
CLINC!
RRRRRRRRRAAAAAAARRRRRHH
TCHAK!

Sckhar.
Rei dos Dragões Vermelhos.
Senhor do reino de Sckhar-shantallas.
O Paladino de Arton oferece uma chance de rendição.
Aceite, ou ouse testar sua força contra a minha...
...sabendo que tenho comigo uma quarta parte de meu poder...
HÃ... ESCUTA, PALADA...
SEI QUE PODE SER DIFÍCIL DE ACREDITAR...
...MAS ACHO QUE VOCÊ ESTÁ SENDO IGNORADO!
...
Isso não é... aceitável.
SABE, ELE AINDA LEMBRA UM POUCO O VELHO PALADA DE JALLAR!
NINGUÉM É PERFEITO!

UM DRAGÃO BRANCO! VIOLANDO AS FRONTEIRAS DE MEU REINO!
ESPEREI MUITO POR ESTE DIA, BELUHGA!
O DIA EM QUE DEIXARIA DE LADO SEUS SÚDITOS E SEU PRECIOSO DEUS DA JUSTIÇA...
...PARA VIR VOANDO ATÉ MEUS BRAÇOS!
SEU OUTRO OLHO FICOU CEGO, SCKHAR?
VOCÊ SABE QUE EU NUNCA VIRIA POR LIVRE VONTADE!
SABE QUE EU NUNCA DESAFIARIA A VONTADE DE KHALMYR!
FUI FORÇADA PELO PALADINO!
SIM! CLARO!
INVENTE AS DESCULPAS QUE QUISER!
MAS SABEMOS A VERDADE, NÃO?
VOCÊ NÃO PODIA SUPORTAR MAIS!
ESTAVA LOUCA DE SAUDADES!
INACREDITÁVEL!
QUANDO OUVI DIZER QUE DECIDIU GOVERNAR UM REINO HUMANO, COMO EU...
...CHEGUEI A PENSAR QUE HAVIA MUDADO!
APRENDIDO QUE NEM TUDO EM ARTON EXISTE PARA SEU PRAZER!
MAS VOCÊ NÃO MUDOU NADA!
AINDA PENSA SER A MAIOR DÁDIVA DOS DEUSES PARA O MUNDO!
Nesse caso, milady, ele estaria errado...
...pois EU sou essa pessoa.
NAK!

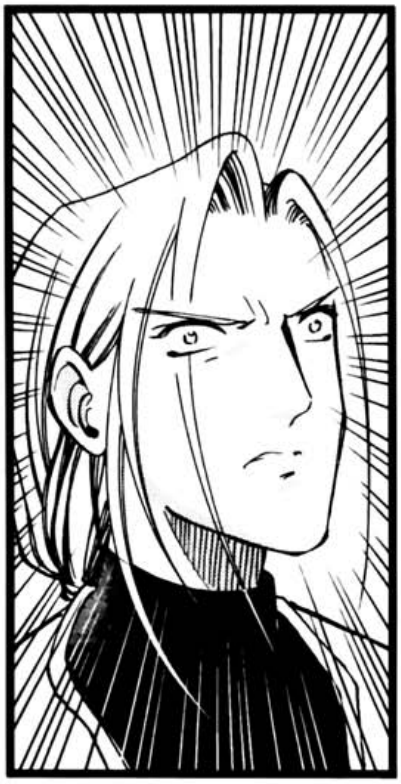

Basta de frivolidades.
Sckhar, você tem em seu poder algo que me pertence.
Entregue. Agora.
HMF! O FAMOSO PALADINO DE ARTON!
TINHA CERTEZA DE QUE BATERIA À MINHA PORTA CEDO OU TARDE!
AFINAL, TENHO MESMO ALGO QUE VOCÊ PROCURA!
ENTÃO ERA ISSO! O "PLANO" DE QUE TANTO FALAVAM!
POR ISSO O PALADINO ARRASTOU BELUHGA DAS UNANTES ATÉ AQUI!
ELA É A ÚNICA PESSOA IMPORTANTE PARA SCKHAR!
NÃO APENAS ISSO, LEON!
TEM MAIS...
É DISTO QUE ESTÁ ATRÁS, NÃO?
INTERESSANTE A SENSAÇÃO DE TER NAS MÃOS O PODER DE QUATRO DEUSES MAIORES!
MESMO SEM PODER SABER QUAIS!
QUATRO!
ELE TEM QUATRO DOS RUBIS!
DE FATO! TENHO TENTADO COLETAR TODOS...
...MAS MUDEI DE IDÉIA QUANDO SOUBE SOBRE A VOLTA DO PALADINO!
POR QUE EU FICARIA COM UM PUNHADO DE GEMAS INDESTRUTÍVEIS...
...QUANDO POSSO TROCÁ-LAS POR BELUHGA?


N-NÃO...
NÃO PERMITO...
NÃO VOU PERTENCER A SCKHAR...
PREFIRO MORRER...
Não estou oferecendo uma escolha, milady.
Você VAI me ajudar.
Sckhar.
MAS É CLARO! EIS SEUS BRINQUEDOS!
MANDE MINHAS LEMBRANÇAS AOS DEUSES QUE PRETENDE DESTRUIR!
FOI UM PRAZER FAZER NEGÓCIOS COM VOCÊ!
CATCH!
PALADINO... SEU DES-GRAÇADO...
SERÁ QUE FICOU LOUCO?

O QUE PENSA QUE ESTÁ FAZENDO?!
NÃO O RECONHECE? ELE É SCKHAR!
ELE MATOU KARIN! SUMIU COM LENORA!
FERIU A FILHA DE VLAD!
MATOU VOCÊ!
O MALDITO ARRUINOU NOSSAS VIDAS!

E AGORA VIEMOS ATÉ AQUI APENAS PARA VÊ-LO RECEBER...
...EXATAMENTE O QUE ELE QUER?!

AH, POBRE TOLO! O QUE MAIS ESPERAVA?
SCKHAR SEMPRE CONSEGUE O QUE QUER!
VOCÊ DEVIA TER APRENDIDO ISSO...
...QUANDO CUIDEI DE SUA QUERIDA ESPOSA!



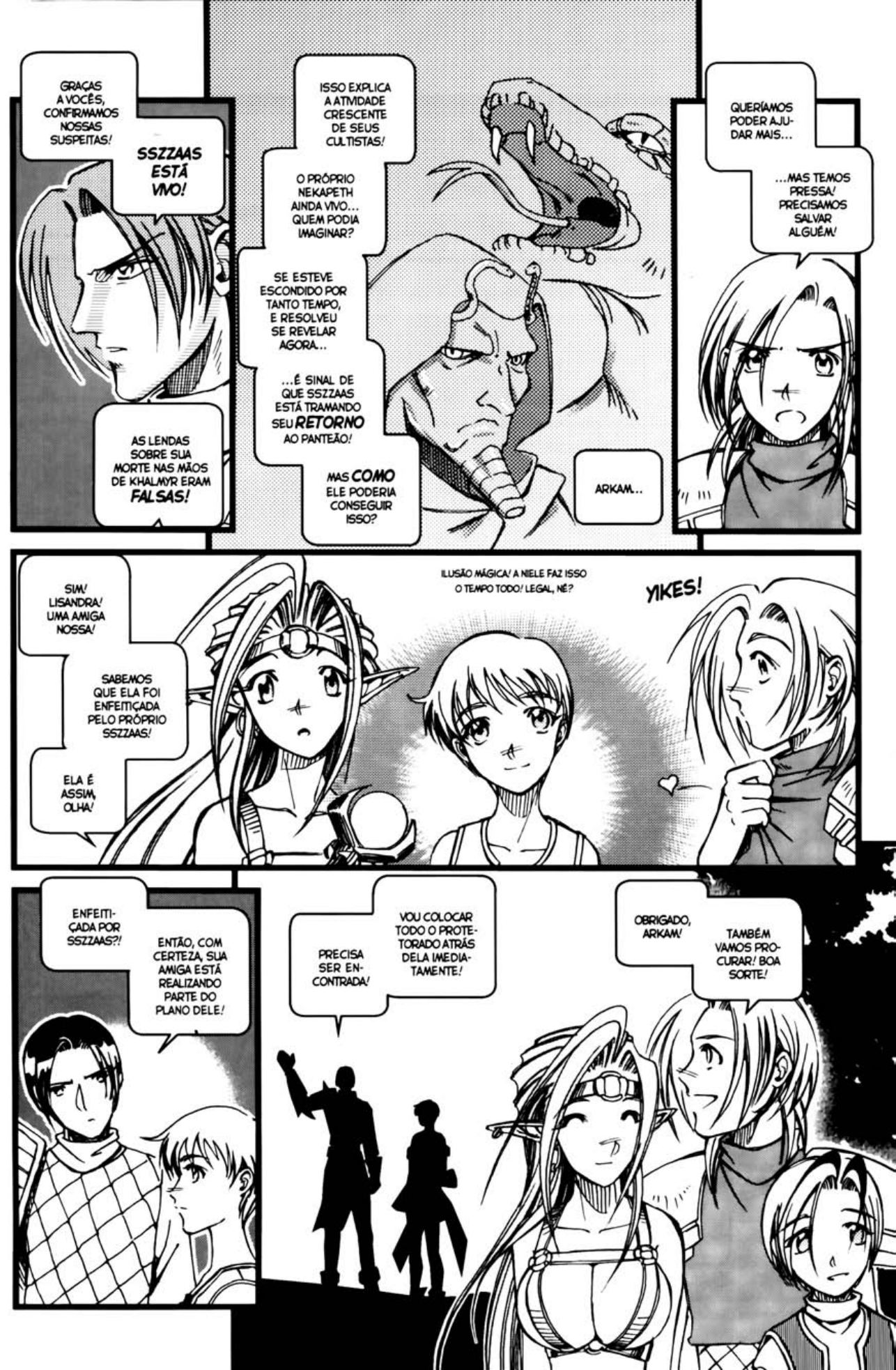
LEON! PARE!
SABE MUITO BEM QUE NÃO PODE VENCER SCKHAR SOZINHO!
ELE VAI MATAR VOCÊ!
ELE JÁ ME MATOU!
MATOU TODOS NÓS!

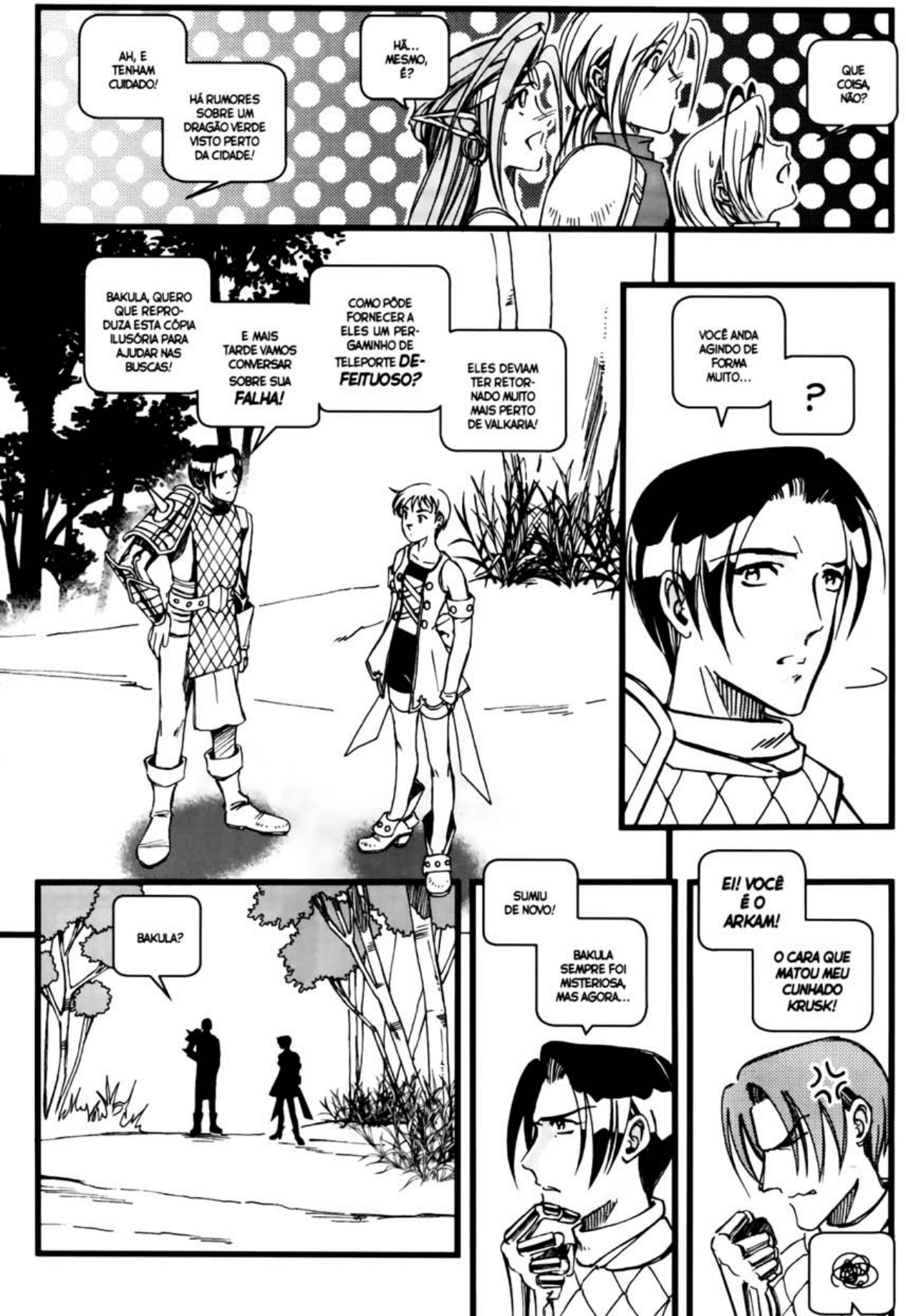
LUIGI... ELE MATOU KARIN!
MATOU A MÃE DE MEU FILHO!
E LENORA... SÓ OS DEUSES SABEM O QUE FEZ COM ELA!
VOCÊ AMAVA LENORA, LUIGI! EU SEMPRE SOUBE!
NÃO ACREDITO QUE PRETENDE DEIXÁ-LO SAIR IMPUNE!
NÃO, LEON! NÃO PRETENDO!
AINDA NÃO ACABOU!
ERRADO, BARDO! É CLARO QUE ACABOU!
O MELHOR FINAL QUE EU PODERIA DESEJAR...
...POIS BELUHGA AGORA ME DEVE SUA VIDA!
JÁ TEM SEUS RUBIS, PALADINO! AGORA ENTREGUE MINHA RAINHA!
Não.
SHRAAK!

AGORA SIM, LEON!
ACABOU!
Não sou capaz de mentir.
Contudo, em momento algum prometi trocar Beluhga pelos Rubis.

CLIC!
CLIC!
CLIC!
CLIC!
IDIOTA!

EI! VOCÊ É O ARKAM!
VOCÊ É O CARA QUE MATOU MEU MANO KRUSK!
O MANO KRUSK ERA UM ORC LEGAL!
VOU VINGAR O MANO KRUSK!
KONG
UM DIA DESTES, VOU MANDAR RESSUSCITAR O TAL KRUSK!
COMO EU DIZIA, ANTES DE SER INTERROMPIDO...
SINTO MUITO PELO QUE ACONTECEU A ASPIS!
O PROTETORADO DO REINO AGRADECE POR SUA COLABORAÇÃO!
TAMBÉM AGRADECEMOS PELA AJUDA INESPERADA DA FAMOSA ARQUIMAGA ELFA!
É UMA HONRA, NIELE!
AH, DEIXA DISSO!
NÓS, HERÓIS ÉPICOS, DEVEMOS SER SOLIDÁRIOS!
MAS DIGAM... E QUANTO AO TROGLODITA ANÃO?
NÃO ME DIGAM QUE ELE TAMBÉM...?
NÃO, NÃO! ELE ESTÁ BEM!
SÓ NÃO ESTÁ... HMM... APRESENTÁVEL!


GRAÇAS A VOCÊS, CONFIRMAMOS NOSSAS SUSPEITAS!
SSZZAAS ESTÁ VIVO!
AS LENDAS SOBRE SUA MORTE NAS MÃOS DE KHALMYR ERAM FALSAS!
ISSO EXPLICA A ATIVIDADE CRESCENTE DE SEUS CULTISTAS!
O PRÓPRIO NEKAPETH AINDA VIVO... QUEM PODIA IMAGINAR?
SE ESTEVE ESCONDIDO POR TANTO TEMPO, E RESOLVEU SE REVELAR AGORA...
...É SINAL DE QUE SSZZAAS ESTÁ TRAMANDO SEU RETORNO AO PANTEÃO!
MAS COMO ELE PODERIA CONSEGUIR ISSO?
ARKAM...
QUERÍAMOS PODER AJUDAR MAIS...
...MAS TEMOS PRESSA! PRECISAMOS SALVAR ALGUÉM!
SIM! LISANDRA! UMA AMIGA NOSSA!
SABEMOS QUE ELA FOI ENFEITIÇADA PELO PRÓPRIO SSZZAAS!
ELA É ASSIM, OLHA!
ILUSÃO MÁGICA! A NIELE FAZ ISSO O TEMPO TODO! LEGAL, NÉ?
YIKES!
ENFEITIÇADA POR SSZZAAS?!
ENTÃO, COM CERTEZA, SUA AMIGA ESTÁ REALIZANDO PARTE DO PLANO DELE!
PRECISA SER ENCONTRADA!
VOU COLOCAR TODO O PROTETORADO ATRÁS DELA IMEDIATAMENTE!
OBRIGADO, ARKAM!
TAMBÉM VAMOS PROCURAR! BOA SORTE!


QUE COISA, NÃO?
HÃ... MESMO, É?
HÁ RUMORES SOBRE UM DRAGÃO VERDE VISTO PERTO DA CIDADE!
AH, E TENHAM CUIDADO!
VOCÊ ANDA AGINDO DE FORMA MUITO...
?
ELES DEVIAM TER RETORNADO MUITO MAIS PERTO DE VALKARIA!
COMO PÔDE FORNECER A ELES UM PERGAMINHO DE TELEPORTE DEFEITUOSO?
E MAIS TARDE VAMOS CONVERSAR SOBRE SUA FALHA!
BAKULA, QUERO QUE REPRODUZA ESTA CÓPIA ILUSÓRIA PARA AJUDAR NAS BUSCAS!
EI! VOCÊ É O ARKAM!
O CARA QUE MATOU MEU CUNHADO KRUSK!
SUMIU DE NOVO!
BAKULA SEMPRE FOI MISTERIOSA, MAS AGORA...
BAKULA?

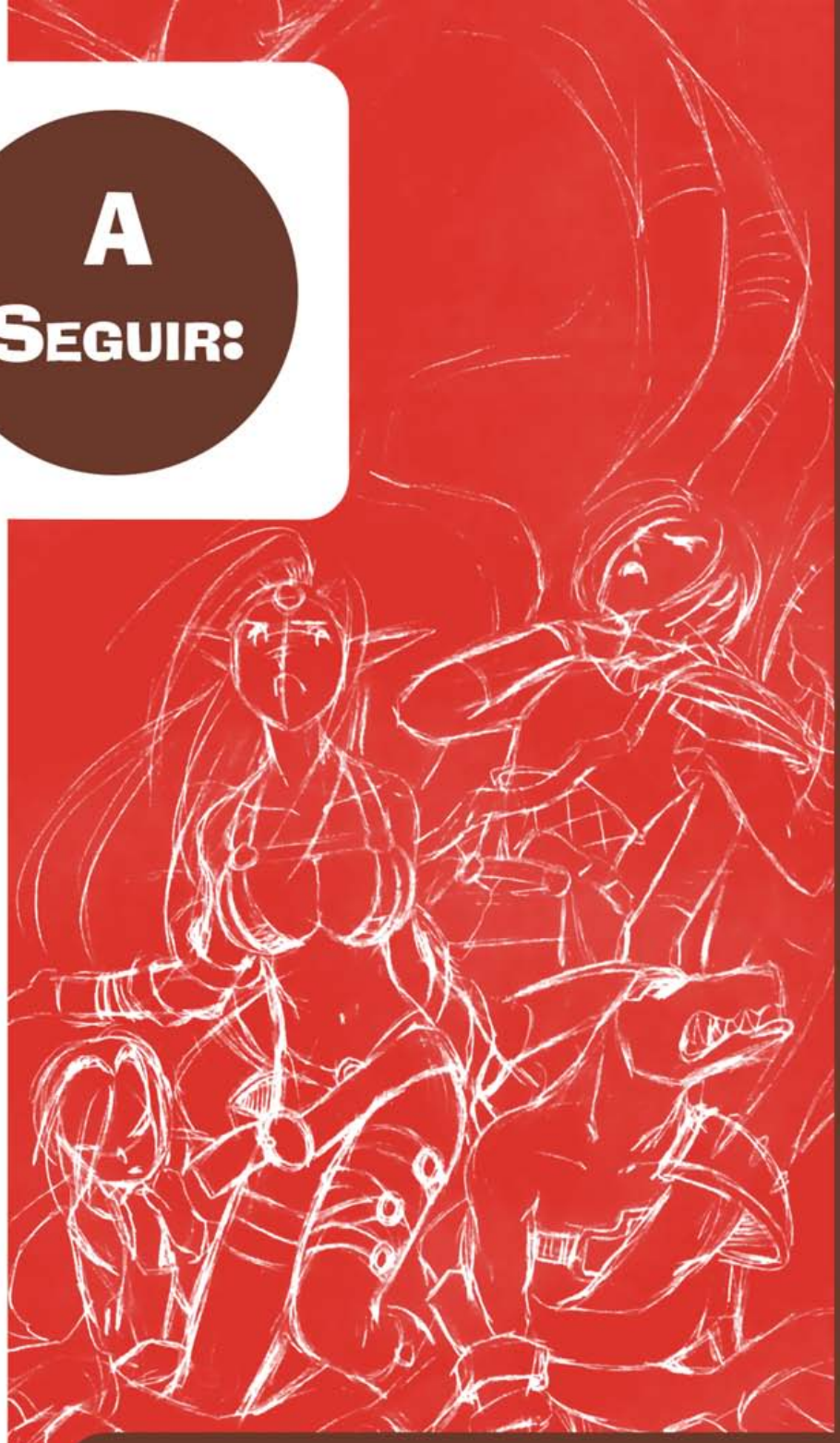
HÃ... NIELE...
V-VOCÊ... SABE VOAR SOZINHA, NÃO SABE?
CLARO QUE SEI!
MAS NÃO VOU PERDER ESTA CHANCE DE FICAR AGARRADINHA EM VOCÊ, SANDRINHO!
AFINAL, QUANDO TUDO ACABAR, VOCÊ VAI SER SÓ DA LIL!
ENTÃO ME DEIXA APROVEITAR AGORA, TÁ?
APROVEITA VOCÊ TAMBÉM, BOBO!
EU SEI MUITO BEM COMO SOU MACIA!
(POR QUE É MESMO?)

:HUNC:
NOJENTOS! MAMÍFEROS NOJENTOS!
VAMOS PARAR COM ESSE AMASSO EM CIMA DE MIM, FALEI?
JÁ CHEGA TER SIDO TRANSFORMADO EM DRAGÃO!
SE NÃO FOSSE POR MINHA FILHOTA...
AH, TORK! FALA SÉRIO!
NÃO É LEGAL DEIXAR DE SER BAIXINHO PELO MENOS UMA VEZ?
QUEM VOCÊ TÁ CHAMANDO DE BAIXINHO, PIRRALHA?
NÃO SEI VOCÊ, TORK, MAS ESTOU ADORANDO!
QUE DEMAIS! UM DRAGÃO DE VERDADE!
ESTOU MESMO VOANDO EM UM DRAGÃO!
QUERIA QUE O IRMÃOZINHO PUDESSE ME VER AGORA!
:HUNC:
SEI...
ENTÃO TÁ, MINAZINHA! APROVEITA O PASSEIO!
E FICA TORCENDO PARA EU NÃO USAR MINHA BAFORADA DE DRAGÃO!
(COMO TROGLODITA EU TINHA GÁS FEDIDO, LEMBRA?)
NIELE...
VOCÊ ACHA MESMO QUE LISANDRA VAI... DIGO...?
ACHA QUE VAMOS TERMINAR JUNTOS?
PUXA... SÓ NOS VIMOS DUAS VEZES!
(E NA SEGUNDA VEZ ELA MAL SE LEMBRAVA DE MIM, DROGA!)

CLARO QUE ELA É IMPORTANTE PARA MIM...
...MAS SERÁ QUE TAMBÉM POSSO SER PARA ELA?
POSSO SER UM HERÓI PARA ELA?
SANDRINHO, VOCÊ É MUITO MAIS IMPORTANTE PARA A LILI DO QUE IMAGINA!
MAIS IMPORTANTE DO QUE ELA IMAGINA!
ELE DISSE QUE ME AMAVA!
FOI A PRIMEIRA VEZ!
FOI BOM!
LILI PRECISA MUITO DE VOCÊ, SANDRINHO!
CONFIA EM MIM!
:HUNC:
COMO É, ELFA?
VAMOS ACABAR COM ISSO, ANTES QUE TODOS OS MATA-DRAGÕES DE VALKARIA VENHAM ATRÁS DE MIM!
ONDE FICA ESSA TAL ACADEMIA ARCANA QUE VOCÊ FALOU?
LOGO ALI, TORK! NAQUELE BAIRRO!
BEM ALI, DE ONDE ESTÁ DECOLANDO AQUELE...
...DRAGÃO...
...FEITO DE GALHOS E...
...RAÍZES?

NNNNN

LISANDRA!



A Seguir:

Amigos Traídos

MENSAGENS SAGRADAS

HOLY AVENGER • Caixa Postal 19113 • CEP 04505-970 • SP/SP • dragaobrasil@uol.com.br

Hmm... temo que este trecho pareça estar sempre se repetindo, e não desejo de forma alguma entediar nossos amados leitores. No entanto, não consigo pensar em outra forma de começar que não seja esta: saudações de Allihanna para todos vocês. Sou Odara, xamã dos centauros da floresta e encarregada de responder às dúvidas dos leitores de HOLY AVENGER. (Eu sei, eu sei... desculpem!)

Storyteller

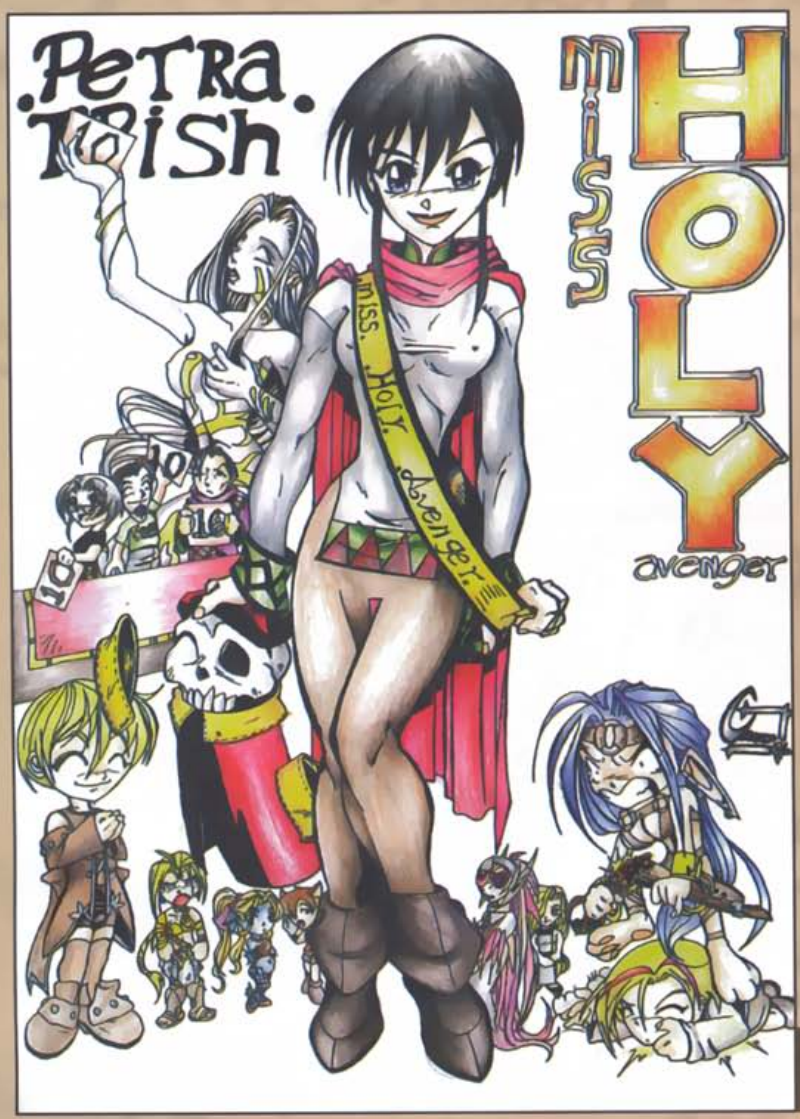
Cara Odara. Não sou jogador de RPGs medievais, nem gosto dos mesmos (atenção: isso é gosto pessoal), mas não posso negar o incrível talento dos responsáveis por HOLY AVENGER. Textos interessantes, profundos, incrivelmente divertidos e, por que não dizer, emocionantes.

Não tenho vergonha de dizer que chorei quando Aspis morreu nos braços de Anne, ou que ri com as peripécias de Sandro, além de tomar certa antipatia pelo jeito irritantemente "Robocop" do Paladino. Em suma: não jogo medieval, sou Narrador de Storyteller, mas lamentarei de todo o coração o fim dessa aventura que acompanho desde o número 1.

Perdoe qualquer indelicadeza de minha parte e fique sabendo que os fãs dessa encantadora história estão além do círculo D&D, fantasy e similares. Nós, jogadores e Narradores de outros RPGs, lemos e torcemos pelo sucesso de vocês.

Jeff Slayton, Toreador de 9ª Geração e Narrador das campanhas em Undercity, e-mail

Até onde pude entender, você é um RPGista que aprecia o jogo **Vampiro: a Máscara** e seu envolvente Mundo das Trevas. Então muitíssimo obrigada, Jeff! Pois, se você afirma se emocionar com HOLY AVENGER, então agora é nossa vez de dizer que ficamos emocionados com sua carta. Emocionados por saber que esta história não é apreciada apenas por fãs de fantasia medieval. Agradeço de coração, bom Jeff.



Elfo-Negro

Salve belíssima Odara! Aqui quem fala é Loth, elfo-negro paladino da justiça (estranho, né?) e grande admirador seu. Digo isso pois a considero a melhor personagem da revista, por simples dois motivos: você é a mais linda (pelo menos da cintura pra cima, não leve a mal...), mais até do que a Niele; e a única que realmente mostra como um herói de RPG deve ser — amigável, genero-

Felipe "Touya", Vila Velha/ES

Maira Suemy Saito, SP/SP

so, gentil e educado, mesmo não contando com armas mágicas +3, poderes divinos e cajados estúpidos que fazem de tudo! Continue assim! Agora, as dúvidas:

1) A Tormenta, por enquanto, só foi citada rapidamente. Ela terá algum papel fundamental na história?

2) O general bugbear Thwor Ironfist vai ser derrotado durante a trama? Peço imensamente que sim, por todos os meus irmãos elfos da superfície.

3) Quando Pucky vai aparecer de novo? Me amarrei naquela lobinha!! (Mas você ainda é minha preferida!)

4) Deviam ter deixado a Niele morta!

5) Odara, qual sua ficha em D&D 3ª Edição?

Sem mais perguntas a lhe incomodar, me despeço gentilmente, doce donzela da floresta!

Loth, o elfo-negro paladino (graças à 3º Edição), e-mail

Um elfo negro! Pelo que ouvi dizer, não é uma raça nativa de Arton — aqueles que aqui se encontram vieram de longe. Ouvi dizer também que são malignos. Se decidiu seguir o caminho dos paladinos, Loth, então aceite meus parabéns e meu desejo de boa sorte em sua empreitada.

Seus elogios me comovem. É estranho ser tomada como modelo para heróis. Não mereço essa honra. Mas obrigada, assim mesmo.

1 e 2) Visto que a história está chegando ao final, imagino que nem a Tormenta e nem o General serão derrotados. Parece-me que nossos heróis já têm problemas mais que suficientes.

3) Mesmo com sua modesta participação em HOLY AVENGER ESPECIAL #1, a pequena e insana licantropo conquistou muitos fãs! É bem possível, portanto, que ela retorne.

4) Em nome de nossa recente amizade, Loth, vou fingir que não disse isso. Devo minha vida a Sandro e Niele. E eles serão, para todo o sempre, meus heróis.

5) Você encontrará informações regulamentares sobre minha pessoa e minha aldeia, para os jogos **D&D** e **3D&T**, na aventura "O (Quase) Imortal", na primeira edição especial SÓ AVENTURAS.

Tosco!

Olá Odara! Sou Kaiosama The Lord of The Jokes (abreviado Kaiosama TLJ) e estou enviando perguntas ao estilo Marcos Mion (ou seja, toscas).

1) Katabrok foi inspirado no Rambo ou é mera coincidência?

2) Os toscos (uma das criaturas de Arton) foram criados por Marcos Mion?

3) George W. Bush é clérigo de Keenn, o Deus da Guerra?

4) Você assiste ao Sobcontrole (com Marcos Mion)?

5) Marcelo Cassaro devolveu Niele à vida só para não pegar fama de boiola?

6) Quantos parentes tem Krusk, o orc morto por Arkam?

7) Qual é o tamanho do cérebro do Sandro?

8) O Paladino é o Murilo Benício, o ator que fez o Lucas na novela "O Clone"?

E só isso, por enquanto. Bwahahahahahaha!!!!!!

Kaiosama TLJ, o maior piadista tosco do mundo, e-mail

Você pergunta sobre coisas estranhas, bom Kaiosama, e temo não ser capaz de responder todas elas. Mas tentarei assim mesmo:

1) Certamente que se trata de uma coincidência. A propósito, quem é Rambo?

2) Acho pouco provável. Tais criaturas foram citadas pela primeira vez na revista DRAGÃO BRASIL #44, publicada em novembro de 1998.

3) Não conheço essa pessoa, mas se ele promove a guerra e destruição, então isso é bem possível.

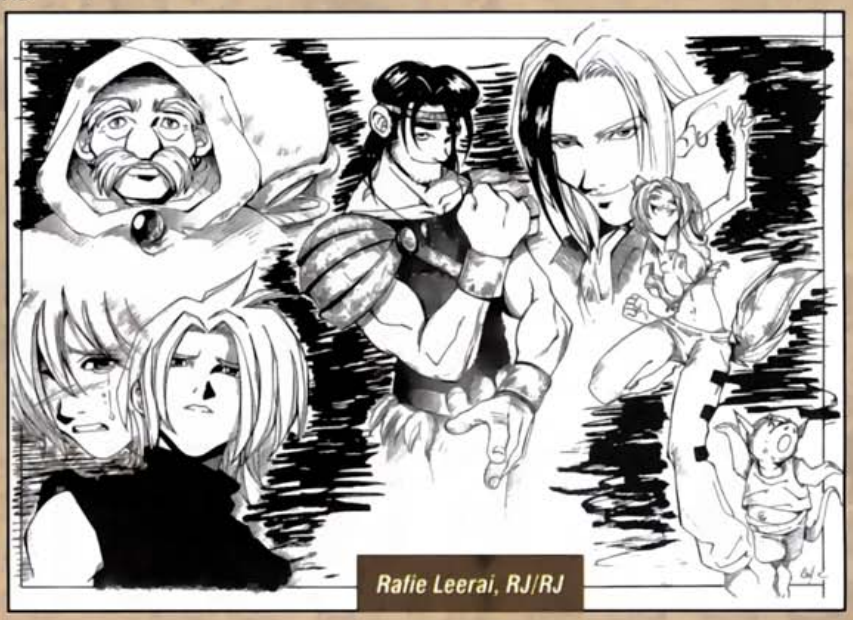
4) Não temos TV aqui na aldeia.

5) Será?! Nunca ouvi falar que ele tivesse essa reputação. E nem mesmo sei o que essa palavra significa.

6) Pobre Arkam! Ele não apenas matou um orc com uma grande família, como também "Krusk" é um nome muitíssimo comum entre criaturas dessa raça.

7) Novamente, peço que mostre mais respeito por alguém a quem devo a vida.

8) Claro que posso estar enganada, mas acho muito improvável que seja essa a verdadeira identidade do Paladino.



Rafie Leerai, RJ/RJ

DRAGÃO

Uma nova coletânea de aventuras clássicas, incluindo a versão original de Holy Avenger

Mestre Arsenal: sacrificando vítimas para restaurar o deus Sszzaas

SÓ AVENTURAS

Se você esta razoavelmente informado sobre HOLY AVENGER, sabe que seus personagens principais não foram criados originalmente para esta revista em quadrinhos. Eles apareceram pela primeira vez em uma aventura de RPG, que na verdade serviu como ponta-de-lança para todo o mundo de Tormenta.

Esta aventura trazia tambem o titulo de "Holy Avenger" e foi publicada em três partes nas revistas DRAGÃO BRASIL #44 a #46. Ela apresentava Lisandra, Sandro, Niele, Tork e outros como coadjuvantes em uma missão que devia ser resolvida pelos jogadores. Como estes personagens não haviam sido planejados para estrelar a mais longa saga dos quadrinhos nacionais, o leitor vai encontrar muitas diferenças entre a aventura original e os eventos ocorridos na versão em HQ.

Tais diferenças poderão ser vistas novamente na segunda edição da revista DRAGÃO BRASIL ESPECIAL: SO AVENTURAS, que vai reapresentar esta e outras historias classicas de Arton.

O Pacote

*A primeira versão de SO AVENTURAS trouxe seis aventuras antigas com elementos do mundo de Arton, agora atualizadas e adaptadas para os jogos mais populares do momento: **Defensores de Toquio 3ª Edição** e **Dungeons & Dragons 3ª Edição**. Todos os personagens, criaturas, itens mágicos e outros elementos foram convertidos para as regras de **3D&T** e **D&D**.*

Esta nova edição vai trazer, além da própria "Holy Avenger", quatro outras grandes aventuras:

*• **O Legado de Saliz'zar:** diretamente da DRAGÃO BRASIL #34, esta história marca o aparecimento do Ferrão de Saliz'zar, uma das espadas mágicas mais conhecidas de Arton. Exceto por este detalhe, a história original tinha muito pouco a ver com o mundo de **Tormenta**, e sofreu muitas alterações em relação à versão original. Por exemplo, em Arton não temos elfos negros como raça nativa, nem diferenças significativas entre diabos e demônios. No entanto, como todos são importantes para esta aventura, algumas informações importantes para o cenário são oferecidas aqui.*

*• **Aliança Negra:** importantissima para a cronologia do mundo de Arton, esta aventura saiu em duas partes, na DB#57 e #58. Aqui descobrimos porque o vilão Thwor Ironfist, lider da Aliança Negra dos Goblinóides, deteve-se durante tanto tempo diante da cidade-fortaleza de Khalifor antes que prosseguir com seu avanço impiedoso sobre os reinos humanos. Aqui vamos encontrar tambem a fichas de personagem atualizadas de Katabrok o Bárbaro, Vladislav o Necromante, o próprio Thwor Ironfist (bárbaro de 20º nível!) e seu braço direito, Gaardalok, sumo-sacerdote do deus Ragnar.*

*• **Fuga de Triunphus:** a DB #19 mostrou pela primeira vez a metrópole de Triunphus, com sua bênção/maldição que impede seus habitantes de morrer, mas também os prende para sempre na cidade. A missão dos heróis: encontrar a foragida Princesa Rhana e tirá-la da cidade. O bardo Luigi Sortudo também faz aqui sua estréia, bem como o monstruoso Moock que ataca a cidade.*

*• **Dado Selvagem:** ao contrario de "Holy Avenger", esta aventura foi propositalmente elaborada para dar início a uma nova série em quadrinhos. As primeiras páginas da HQ Dado Selvagem podem ser encontradas na homepage de HOLY AVENGER, e até o fim do ano a história ganhará sua versão impressa. A aventura de RPG funciona como prelúdio para a HQ, pois a missão dos aventureiros é resgatar um item mágico (o tal Dado Selvagem do título) que depois será entregue ao pequeno Daice Commoner, o protagonista.*

*• **Holy Avenger:** e finalmente, a mais longa aventura na história da DB, superando até mesmo "O Disco dos Três". As diferenças com relação à versão em quadrinhos são muitas, especialmente quanto à origem dos personagens. Sandro Galtran, por exemplo, teria ganho sua arma mágica (o kailash) de um velho monge, mas na HQ ele a herdou de seu pai Leon. Nada é mencionado sobre o passado de Niele (que inclui a própria destruição da cidade élfica de Lenórienn). E muitos NPCs aparecem em momentos e lugares que não deveriam.*

No entanto, a aventura ainda mantém certa fidelidade aos quadrinhos. Temos, por exemplo, a intenção do vilão Mestre Arsenal em restaurar Sszzaas (na HQ, ele está aliado a Nekapeth, sumo-sacerdote do deus-serpente). A devoção de Lisandra em ajudar o Paladino de Arton. E a história de Tork, talvez o único personagem que teve sua origem quase totalmente inalterada, entre outras semelhanças.

Para esta SO AVENTURAS, "Holy Avenger" vai sofrer apenas pequenas mudanças para ficar mais parecida com a versão em quadrilhos. Mesmo assim, ainda haverá discrepâncias que cada Mestre deve solucionar como achar melhor — pois tornar a aventura totalmente idêntica à HQ impediria os próprios personagens jogadores de participar dela.

O Legado de Saliz'zar: elfos negros, anjos e demônios em Arton?!

Novas Fichas

Da mesma forma que o título anterior, esta nova SO AVENTURAS tem como maior atrativo suas novas regras para novos jogos.

*Grande parte dos personagens vistos nestas histórias ainda não tinha uma versão em **Dungeons & Dragons 3ª Edição**, impedindo seu uso neste jogo. Agora, com suas fichas atualizadas, pode-se usar normalmente heróis e vilões como Dee, Hit, o Paladino, Luigi Sortudo, Vladislav, Katabrok e tantos outros.*

*Novamente, a conversão dos personagens e criaturas para **D&D** ficou a cargo de Rogério "Katabrok" Saladino, que domina as regras deste jogo como poucos no Brasil. Os mapas e algumas ilustrações originais foram mantidos, enquanto as novas figuras de abertura ficaram a cargo de Edu Francisco e Lydia Megumi. A capa de Edu Francisco, que você vê na página ao lado, tem cores de Rodrigo Reis.*

TSUNAMI

津波

Tudo sobre este novo título em quadrinhos

Os irmãos Haruo e Arimi, da saga de fantasia medieval "Tekishin"

Antes de começar, um pouco sobre fanzines. A palavra vem do inglês fan ("fã" mesmo) e magazine ("revista"). Significa, de forma geral, uma revista feita por fãs.

Fanzines, ou "zines", são publicações não profissionais elaboradas por pessoas que não podem — ou não querem — trabalhar com grandes editoras. Trabalhando com poucos recursos, mas muita força de vontade, os assim chamados fanzineiros produzem revistas em pequena escala (ou seja, em quantidades inferiores às de uma revista comum) e, sem contar com uma rede de distribuição, vende seus títulos em apenas alguns pontos de venda (como comic shops), eventos e convenções, ou através do correio.

Fanzines têm muitas vantagens sobre as revistas. Para pagar suas despesas de produção, uma revista precisa ser impressa, distribuída e vendida em grandes quantidades. Um fanzine não tem essa obrigação: portanto, uma vez que não precisa agradar a um grande público ou satisfazer as exigências de um editor, você tem liberdade completa sobre como e o que vai dizer.

Muita gente acha que fanzines são sempre em quadrinhos. Isso é um erro. Um fanzine é como qualquer revista, pois pode tratar de qualquer coisa. Pode ser sobre assuntos muito específicos, como Blade Runner, Final Fantasy, boliche, modelismo, coleção de borboletas... ou seja, coisas que interessam apenas a um público seleto. Você dificilmente conseguirá que uma grande editora se interesse em publicar uma revista mensal apenas sobre cultivo de orquídeas, mas sempre pode escrever um zine sobre isso! Fanzineiros são pessoas apaixonadas por determinado assunto, que decidem partilhar suas experiências e idéias com outros leitores. O fanzineiro típico faz suas revistas mais por amor, paixão ou idealismo do que por retorno financeiro.

Os mais desinformados costumam se referir aos fanzines de forma pejorativa, como se fossem "revistas inferiores". Isso está completamente errado. No Japão, onde temos o maior mercado de quadrinhos no mundo, fanzines são publicações muito respeitadas e divulgadas. O **Comiket**, uma gigantesca convenção de fanzineiros realizada perto da Baía de Tóquio, reúne público muito maior que a **Comicon**, a maior convenção de quadrinhos dos Estados Unidos.

Também está errado quem acredita que o fanzineiro é apenas alguém que não consegue trabalhar em grandes editoras. Embora muitos de fato tenham esse sonho, outros preferem continuar nos zines, pois assim seu trabalho não sofre a interferência de chefes, editores, vendas, contratos e coisas assim. Na verdade, alguns autores de fanzines RECUSAM convites de editoras para continuar fazendo seu trabalho do jeito que acham melhor.

O pavilhão de exposições onde acontece o Comiket: mais público que em qualquer convenção de quadrinhos!

No entanto, também é verdade que alguns zines crescem até romper a barreira que os separa das revistas profissionais. Nos EUA, o fanzine **Polyhedron**, especializado em RPG, tornou-se tão popular que agora faz parte das publicações oficiais da Wizards of the Coast, empresa que produz o jogo **Dungeons & Dragons.**

E assim chegamos à TSUNAMI. Um dos mais queridos fanzines do Brasil, que agora se tornou revista.

Maremoto de Quadrinhos

TSUNAMI ("maremoto" em japonês) é um título bem conhecido entre os fãs de mangá, especialmente os fanzineiros. Trazendo quadrinhos no estilo das HQs japonesas, teve sua estréia em 1997, com produção simples, em xerox. Sendo na época um dos poucos títulos nesse gênero e mostrando qualidade e originalidade nas histórias, ganhou notoriedade e respeito não apenas entre os fãs de animação japonesa, como também de autores e editores.

TSUNAMI foi criado e produzido pela mangaka (desenhista de mangá) **Denise Akemi**, já conhecida por suas tiras para a revista TORMENTA e pela terceira edição especial de HOLY AVENGER, estrelada por Niele. Juntamente com **Erica Awano** e **Lydia Megumi**, Denise Akemi é uma das mais queridas e apreciadas mangaka do Brasil.

TSUNAMI se tornou revista pela primeira vez através da Brainstore Editora, onde teve duas edições, com capas de **Roger Cruz** e **Luke Ross.** No entanto, por fugir do estilo original do fanzine e apresentar histórias muito diferentes, esta versão acabou não sendo bem-sucedida.

Após algum tempo, TSUNAMI voltou às bancas desta vez pela **Trama Editorial**, que preferiu manter a mesma linha editorial da versão em fanzine. Sua edição de estréia foi lançada em pleno **Animecon 2002**, a maior convenção de anime e mangá da América Latina. Este primeiro número contou com as seguintes participações: roteiros de **Gilson Kitsune**; desenhos de **Roberta Pares Massensini,** bem conhecida entre os fanzineiros; **Rogério Hanata,** artista popular entre os fãs de mangá; e **Gislene Mayumi**, outra fanzineira famosa e querida.

Agora, já está nas bancas o número

Matheus e a "anja-da-guarda" Kiddy, na capa da TSUNAMI #1

dois, desta vez com histórias de **Denise Akemi**, **Gilson Kitsune**, **Roberta Pares Massensini** e a estréia da fanzineira **Erica Horita.** Além de quadrinhos, temos também uma matéria sobre a feira de fanzines que ocorreu dentro do Animecon, o **Fanzinecon.**

Além das histórias regulares já apresentadas, TSUNAMI também aceita novos autores e desenhistas que queiram apresentar seus trabalhos para avaliação. Basta enviar algumas amostras do portfólio para a equipe de TSUNAMI, pelo correio ou Internet.

Historias e Personagens

As histórias da TSUNAMI são todas em estilo mangá, mas tratam de temas e gêneros variados. Os roteiros são, em sua maioria, de Denise Akemi, Gilson Kitsune e de novos autores que, se aprovados, poderão publicar seus trabalhos.

O número um apresentou três histórias fechadas. Duas são sobre criações de Kitsune, mineiro, autor independente de roteiros para fanzines.

À Espera de um Milagre, estrelada por Kiddy e Mateus no traço de Roberta Pares, traz uma história bem-humorada e ao mesmo tempo reflexiva sobre os valores da vida. Mateus é um jovem solitário e deprimido que se isolava das pessoas, não conseguindo a auto-estima que tanto almejava. Para resolver seu problema aparece Kiddy, sua "anjo da guarda", que vem à Terra para socorrer seu protegido. Kitsune deu charme à protagonista baseando Kitty nas famosas "nekomimi" (meninas com orelhas de gato), um estereótipo muito utilizado no Japão. Estes personagens também participaram de uma história curta na Dragão Brasil #86.

Anjos Caídos, também de Kitsune e com desenhos de Rogério Hanata, apresenta um cenário futurista, quando a tecnologia e a ambição alienaram as pessoas, e a hostilidade impera. Os protagonistas são Tales, um jovem que tenta proteger seu "lugar sagrado" de invasores; e Izabel, garota obstinada a encontrar água nessa cidade devastada.

Confiança, a última história desta edição, tem roteiro de Denise Akemi e desenhos de Gislene Mayumi (nos próximos números, estas páginas finais ficarão geralmente reservadas para novos talentos). Segundo a autora Akemi, a inspiração para esta história veio de um documentário sobre desmatamento e crianças abandonadas, resultando em uma adaptação que cabe a cada leitor interpretar à sua maneira.

Se os fãs de Denise Akemi sentiram falta de seu traço na primeira edição, o mesmo não se repete na segunda. O número dois apresenta **Tekishin**, a primeira história seriada da revista. Com criação, roteiro e arte de Akemi, **Tekishin** lembra os RPGs de fantasia medieval da mesma forma de HOLY AVENGER, mas desta vez adotando mais elementos orientais no visual e comportamento dos personagens. A história será retratada pelos irmãos **Haruo**, jovem mimado e despretensioso; e **Arimi**, garota despreocupada que só pensa em se divertir. Ambos partem em uma viagem para a distante cidade de Farris e, quando encrencados, são salvos por um desconhecido (um paladino?). Mesmo antes desta estréia, **Tekishin** já tinha seu público cativo graças ao site da TSUNAMI na Internet.

Tales, do futuro devastado de "Anjos Caídos"

Kiddy, a Cupido é uma nova aventura envolvendo Kiddy e seu protegido, mas sem ligação com a história anterior. Mateus está apaixonado por uma garota que não dá a mínima atenção para ele, e Kiddy resolve ajudá-lo roubando o arco de Raziel, anjo encarregado dos corações apaixonados. Desnecessário dizer que sai tudo errado...

A última história, **Gesto de Afeto**, têm roteiro de Denise Akemi e arte de Erica Horita. É sobre o desencontro de **Hiram** com sua namorada **Laíssa**, e o motivo de sua ausência. Hiram e Laíssa são personagens da série **Twilight**, já vistos nos fanzines TSUNAMI originais, e que devem voltar a aparecer.

Como Participar

Os interessados em participar da TSUNAMI devem enviar cópias de seus trabalhos para a Trama Editorial (confira o endereço no expediente desta revista) ou visitar o seguinte website e conferir as regras para colaboradores: **http://www.tsunami.w3.to**

As histórias serão publicadas mediante aprovação dos editores, que acompanham todo o processo de criação das páginas, desde o desenvolvimento dos roteiros até a finalização dos quadrinhos, incluindo a reticulagem.

Os candidatos são livres para criar suas histórias, podendo abordar os temas que acharem convenientes, mas sempre sujeitos à aprovação dos editores (pois é; esta, como já mencionamos, é uma das desvantagens das revistas em relação aos fanzines...). Desenhistas serão avaliados por seu traço, diagramação dos quadros e cumprimento de prazos. Não esqueça de incluir nas amostras seu nome completo e meios para contato (endereço, telefone, e-mail).

TSUNAMI é um exemplo de que o incentivo para a produção de quadrinhos nacionais pode estimular e revelar uma safra de novos talentos, e oferecer ao leitor muita diversão e orgulho de que o nosso país tem nas mãos mais um "mangá" de qualidade, inteiramente nacional.

Extintos, mas não esquecidos!

LUA DOS DRAGÕES, uma das maiores produções da HQ nacional, agora reunida em um só volume. Com roteiro premiado de Marcelo Cassaro e arte fenomenal de André Vazzios, sem nada a dever aos melhores quadrinhos europeus. Prêmio HQ Mix por Melhor Mini-Série Nacional.

Edição especial limitada para colecionadores. À venda apenas em pontos de venda especializados ou pelos fones (011) 3849-2266 ou 3849-1159.

TRAMA

HOLY avenger

34

TRAMA

cassaro

awano

riamonde

vazzios

ANO 4 • Nº 34 • R$ 2,80

Imprópria para menores de 12 anos

O Elenco

Lisandra
Está com esta cara sinistra porque hoje vai fazer uma coisa muito, mas muito feia.

Sandro
Está com esta cara muito envergonhada porque está levando um baita amasso da Niele.

Niele
Está com esta cara de felicidade absoluta porque está dando um baita amasso no Sandrinho.

Tork
Isto é tudo que podemos mostrar da cara dele, porque foi transformado em dragão e não cabe no quadrinho.

Sckhar
Está com esta cara abestada porque viu sua amada morrer e ainda apanhou até dizer chega.

Beluhga
Está com esta cara de morta porque está morta mesmo.

Luigi
Está com esta cara maligna porque hoje vai perder o chapéu e uma porção de fãs.

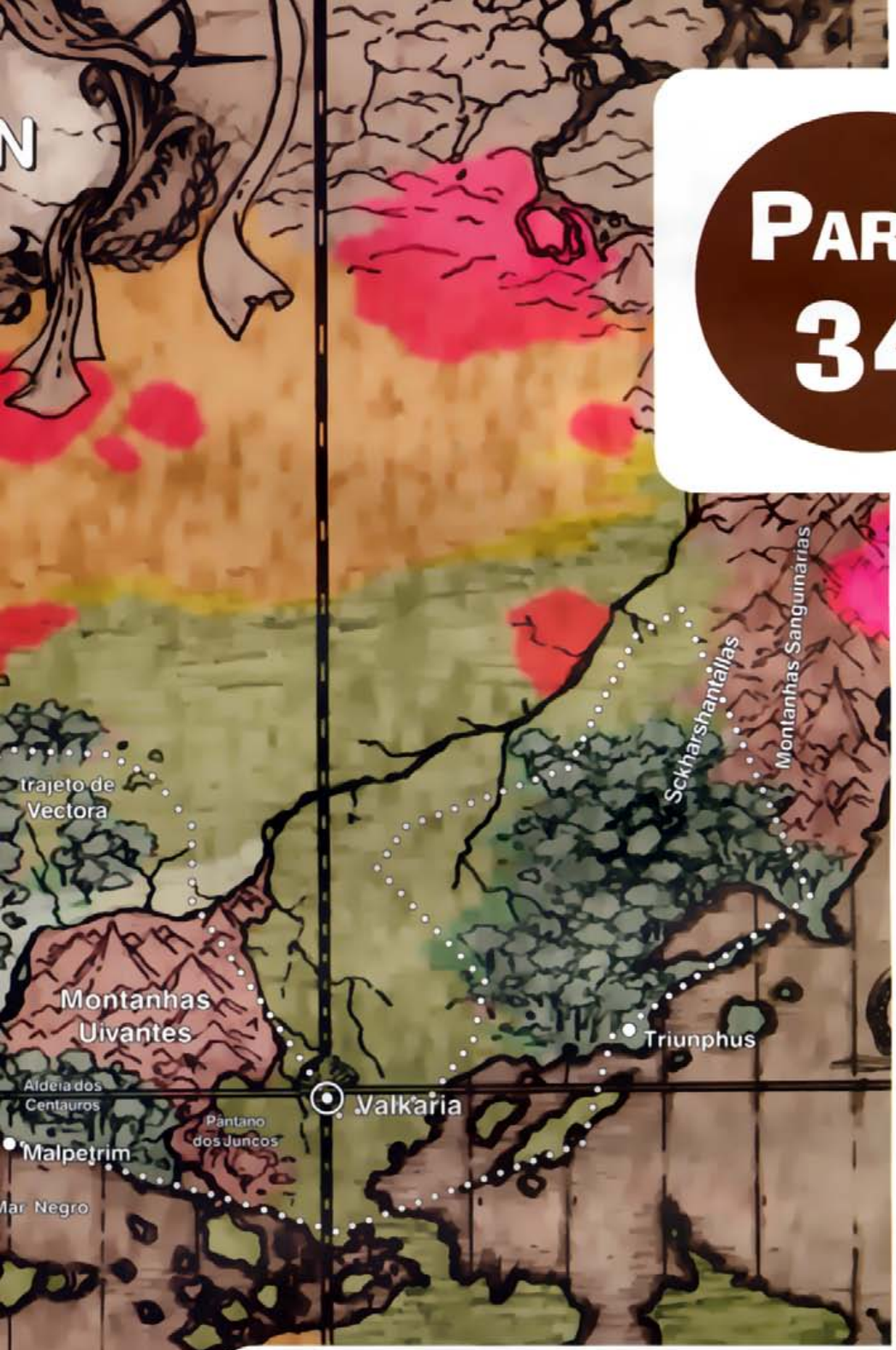
Leon
Nem sabe onde enfiar a cara.

Até Agora...

Beluhga está morta. Assassinada pelo Paladino de Arton diante de Sckhar, assim que este entregou os quatro Rubis da Virtude que tinha em seu poder. O Rei dos Dragões Vermelhos, em vez de receber em troca a Rainha dos Dragões Brancos, apenas viu sua querida ser morta — e, enfurecido assumiu sua forma de dragão vermelho para enfrentar o Paladino.

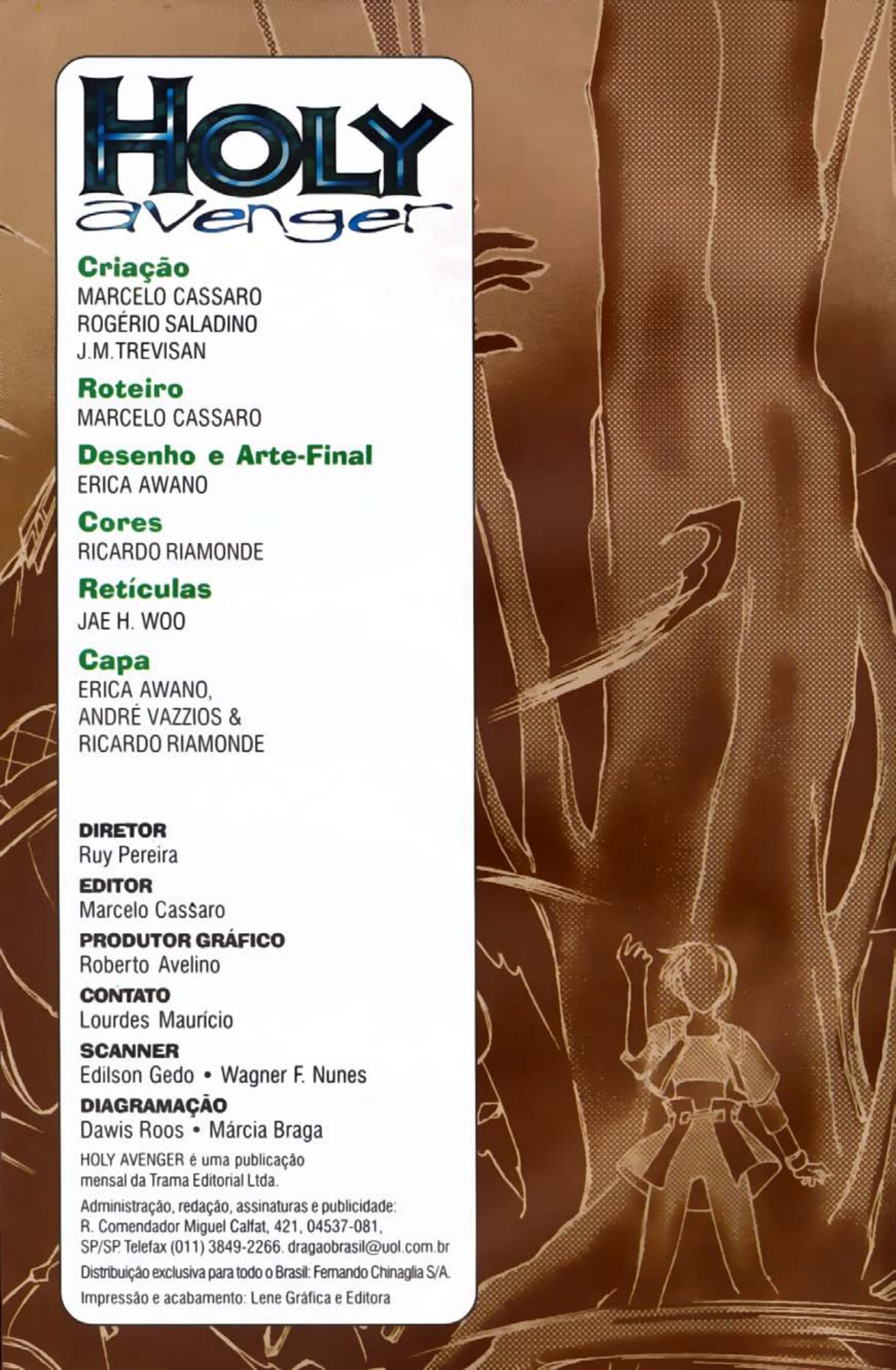
O grupo de Sandro retorna à presença de Arkam Braço-Metálico para concluir sua missão. O líder do Protetorado do Reino se mostra preocupado ao saber que Sszzaas, Nekapeth e seu culto estão vivos, e planejando seu retorno ao Panteão. O encanto que lançaram sobre Lisandra certamente faz parte de um plano maior. Além disso, a maga Bakula mostra atitudes suspeitas.

Sandro, Niele e Anne, cavalgando o recém-metamorfoseado-em-dragão Tork, rumam então para a Academia Arcana em busca de Lisandra. Mas quando ainda estão a caminho, lá está ela, voando sobre um dragão invocado com seu crescente e terrível poder.



Parte 34

Amigos Traídos



HOLY avenger

Criação
MARCELO CASSARO
ROGÉRIO SALADINO
J.M.TREVISAN

Roteiro
MARCELO CASSARO

Desenho e Arte-Final
ERICA AWANO

Cores
RICARDO RIAMONDE

Retículas
JAE H. WOO

Capa
ERICA AWANO,
ANDRÉ VAZZIOS &
RICARDO RIAMONDE

DIRETOR
Ruy Pereira

EDITOR
Marcelo Cassaro

PRODUTOR GRÁFICO
Roberto Avelino

CONTATO
Lourdes Maurício

SCANNER
Edilson Gedo • Wagner F. Nunes

DIAGRAMAÇÃO
Dawis Roos • Márcia Braga

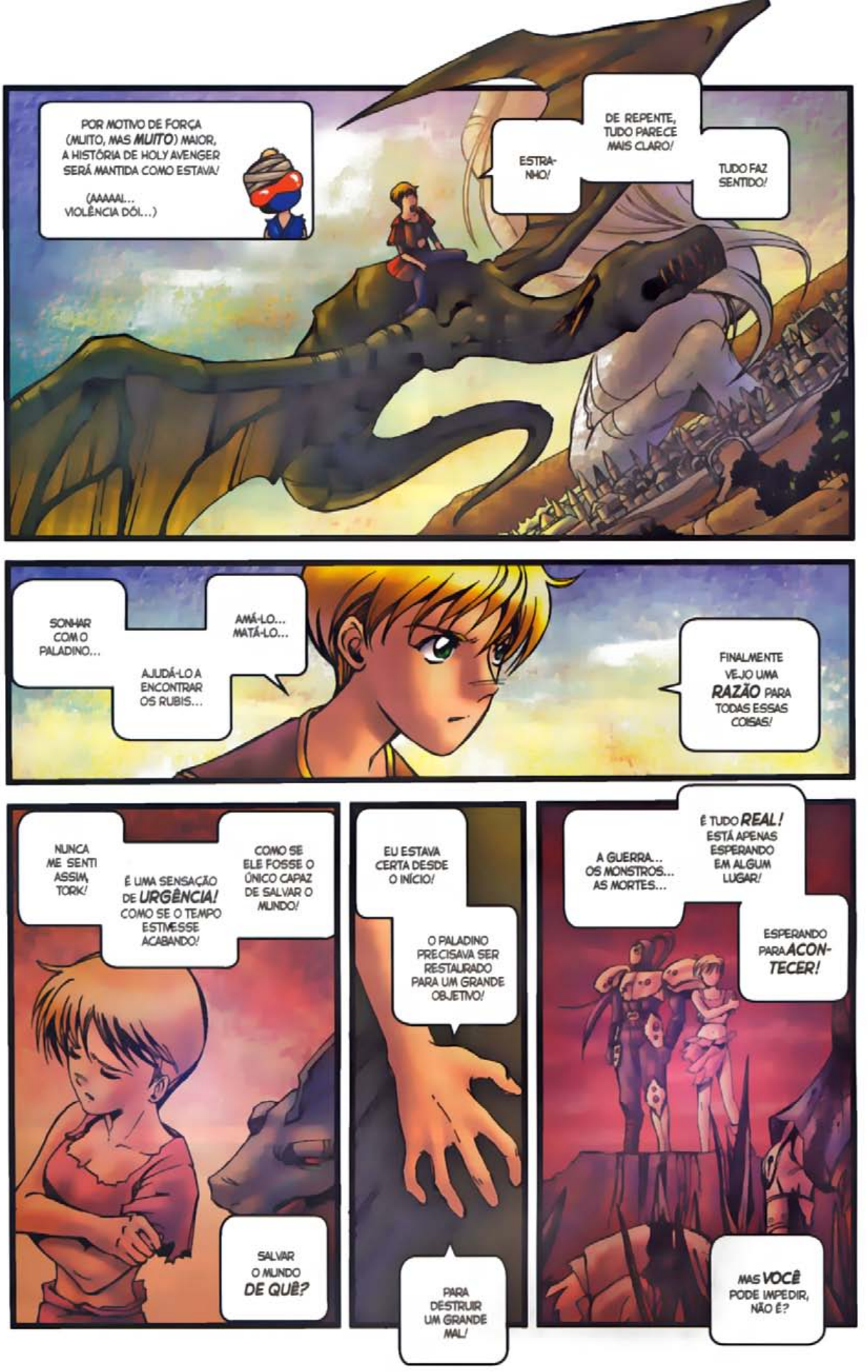
HOLY AVENGER é uma publicação
mensal da Trama Editorial Ltda.

Administração, redação, assinaturas e publicidade:
R. Comendador Miguel Calfat, 421, 04537-081,
SP/SP. Telefax (011) 3849-2266. dragaobrasil@uol.com.br

Distribuição exclusiva para todo o Brasil: Fernando Chinaglia S/A.

Impressão e acabamento: Lene Gráfica e Editora

CRAS!
ERICA AWANO!
QUE COISA!
TEMOS PROBLEMAS COM A HOLY!
NINJA NÃO SABE USAR A MAÇANETA DA PORTA, NÃO?
OS LEITORES ESTÃO RECLAMANDO QUE NÃO TEM PORRADA NA HISTÓRIA!
QUEREM MAIS SITUAÇÕES DE COMBATE!
ENTÃO VAMOS MUDAR O ROTEIRO PARA TER MAIS BATALHA GRATUITA E DESNECESSÁRIA!
"VAMOS"? ELE DISSE "VAMOS"?
A GENTE COMEÇA COM A BELUHGA ARRANCANDO O OUTRO OLHO DO SCIKHAR!
DEPOIS O PALADINO PODE TER UMA CRISE DE NERVOS E LUTAR COM LEON E LUIGI!
ENTÃO TORK DEVORA AS TRIPAS DO SANDRO PORQUE ACHA ELE MUITO BURRO-BURRO-BURRO!
TALUDE E VECTORIUS DUELAM ATÉ A MORTE PORQUE ACHAM QUE VAI SER LEGAL!
JAMES K. DÁ UMA SURRA NA IRMÃZINHA PARA ELA NÃO ENCHER MAIS A PACIÊNCIA!
ODARA DESISTE DE SER XAMÃ PARA VIRAR ASSASSINA NINJA!
E NO FINAL, LISANDRA E ARSENAL LUTAM COM SABRES DE LUZ!
HMMM... ATÉ QUE NÃO FICOU TÃO RUIM!
ENTÃO FALTA PORRADA, NÉ?
DEIXA QUE EU CUIDO DISSO...


POR MOTIVO DE FORÇA (MUITO, MAS MUITO) MAIOR, A HISTÓRIA DE HOLY AVENGER SERÁ MANTIDA COMO ESTAVA!
(AAAAAL... VIOLÊNCIA DÓI...)
ESTRA-NHO!
DE REPENTE, TUDO PARECE MAIS CLARO!
TUDO FAZ SENTIDO!
SONHAR COM O PALADINO...
AMÁ-LO... MATÁ-LO...
AJUDÁ-LO A ENCONTRAR OS RUBIS...
FINALMENTE VEJO UMA RAZÃO PARA TODAS ESSAS COISAS!
NUNCA ME SENTI ASSIM, TORK!
É UMA SENSAÇÃO DE URGÊNCIA! COMO SE O TEMPO ESTIVESSE ACABANDO!
COMO SE ELE FOSSE O ÚNICO CAPAZ DE SALVAR O MUNDO!
SALVAR O MUNDO DE QUÊ?
EU ESTAVA CERTA DESDE O INÍCIO!
O PALADINO PRECISAVA SER RESTAURADO PARA UM GRANDE OBJETIVO!
PARA DESTRUIR UM GRANDE MAL!
A GUERRA... OS MONSTROS... AS MORTES...
É TUDO REAL! ESTÁ APENAS ESPERANDO EM ALGUM LUGAR!
ESPERANDO PARA ACONTECER!
MAS VOCÊ PODE IMPEDIR, NÃO É?

SALVAR O MUNDO!
SALVAR O MUNDO DE QUÊ?
HOJE VOCÊ ACHARIA A RESPOSTA ÓBVIA, TORK!
TORK...
AINDA BEM QUE VOCÊ NÃO ESTÁ POR PERTO!
NÃO QUERO QUE VEJA EM QUE ME TORNEI!
MAS SINTO FALTA DE SUA SABEDORIA... SUA ORIENTAÇÃO...
SUAS BRONCAS...
TENHO TANTA SAUDADE...
...QUE QUASE CONSIGO SENTIR SEU CHEIRO!
LISAAANDRA!
LISAAAAAAANDRA!
PÁRA DE GRITAR, RETARDADO! ELA JÁ OUVIU!

:HUNC:
É ELA! ROUPA DIFERENTE, MAS CLARO QUE É ELA!
PUTA MERDA! UM DRAGÃO DE MADEIRA!
A FILHOTA APRENDEU UM TRUQUE OU DOIS!

LISANDRA! SOU EU, SANDRO!
FILHO DO MAIOR LADRÃO DO MUNDO!
TIREI VOCÊ DA CADEIA! AJUDEI COM O DRAGÃO!
(CASO VOCÊ NÃO LEMBRE, SABE?)

SANDRO?
SANDRO GALTRAN?
CLARO QUE ME LEMBRO DE...

...VOCÊ!

SIM!
EU ME LEMBRO DE VOCÊ, ASSASSINO!
VOU MATAR VOCÊ!
ELA VAI ME MATAR?
ELA VAI ME MATAR?

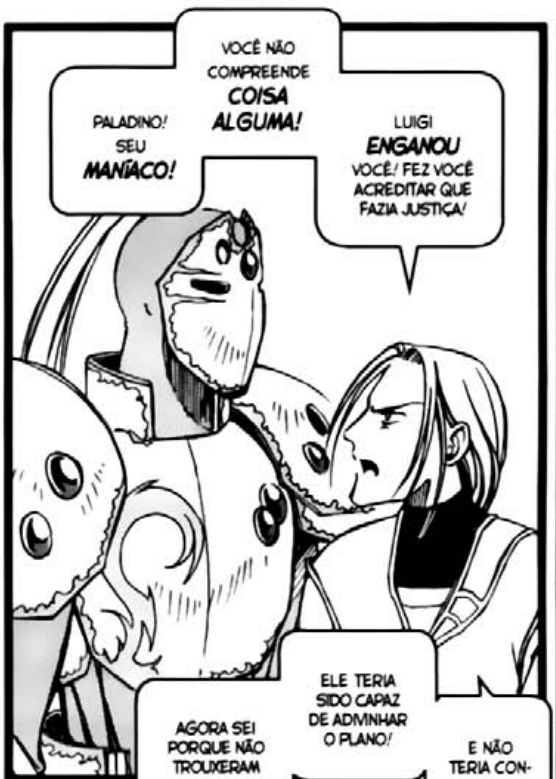
SCKHAR ESTÁ MORTO?
Não. Ele vive.
Sua morte é incompatível com o propósito de nossa vinda.
Também está consciente. Pode ouvir o que dizemos.
Pois ouça bem, Rei dos Dragões Vermelhos...
Por tramar contra os deuses do Panteão...
...Khalmyr puniu você aprisionando Beluhga.
Afastando-a de você para sempre.
Aquela foi a justiça de Khalmyr.
Mas não sou fraco como ele.
Esta foi a justiça do Paladino de Arton.
PALAVRAS SUAS, SCKHAR!
UMA VIDA EM AGONIA É PIOR QUE A MORTE!
AGORA VIVA MILHARES DE ANOS COM A LEMBRANÇA DE HOJE!
COM A PERDA DAQUILO QUE TINHA DE MAIS PRECIOSO!

LUIGI...
SOC!
VOCÊ SABIA!
SABIA DE TUDO DESDE O INÍCIO!
SABIA QUE O PALADINO PLANEJAVA MATAR BELUHGA DIANTE DE SCKHAR!
HEH!
EU NÃO APENAS SABIA, LEON!
FOI IDÉIA MINHA!
DEPOIS DE TANTOS ANOS, ENFIM NOS VINGAMOS DE SCKHAR!
ELE PAGOU PELO QUE NOS FEZ!
POR TODOS OS DEUSES, LUIGI... COMO VOCÊ PÔDE?
BELUHGA NÃO TINHA CULPA DE NADA!
ERA ARROGANTE COMO QUALQUER DRAGÃO, MAS NÃO ERA MÁ!
NÃO TINHA QUE MORRER PARA SACIAR SUA VINGANÇA!
ACHA QUE LENORA TERIA APRECIADO O QUE FEZ?
LENORA...
LENORA NUNCA MAIS VAI APRECIAR COISA ALGUMA, LEON!
ELA ESTÁ MORTA!

VOCÊ SABE... SCKHAR MANDOU DESTRUIR SUA ALDEIA SUBMARINA!
QUANDO SOUBE, LENORA FOI ATÉ LÁ! ENCONTROU TODOS MORTOS!
ELA NÃO AGUENTOU!
DECIDIU UNIR-SE A TODOS... NA MORTE!
DEVE ESTAR NO REINO DO GRANDE OCEANO AGORA!

EU...
EU NÃO SABIA...
DURANTE ANOS PENSEI EM FORMAS DE FAZER SCKHAR PAGAR!
ENTÃO RESOLVI DAR A ELE UMA DOSE DO PRÓPRIO REMÉDIO!
E NOSSO BOM PALADINO CONCORDOU COMIGO!

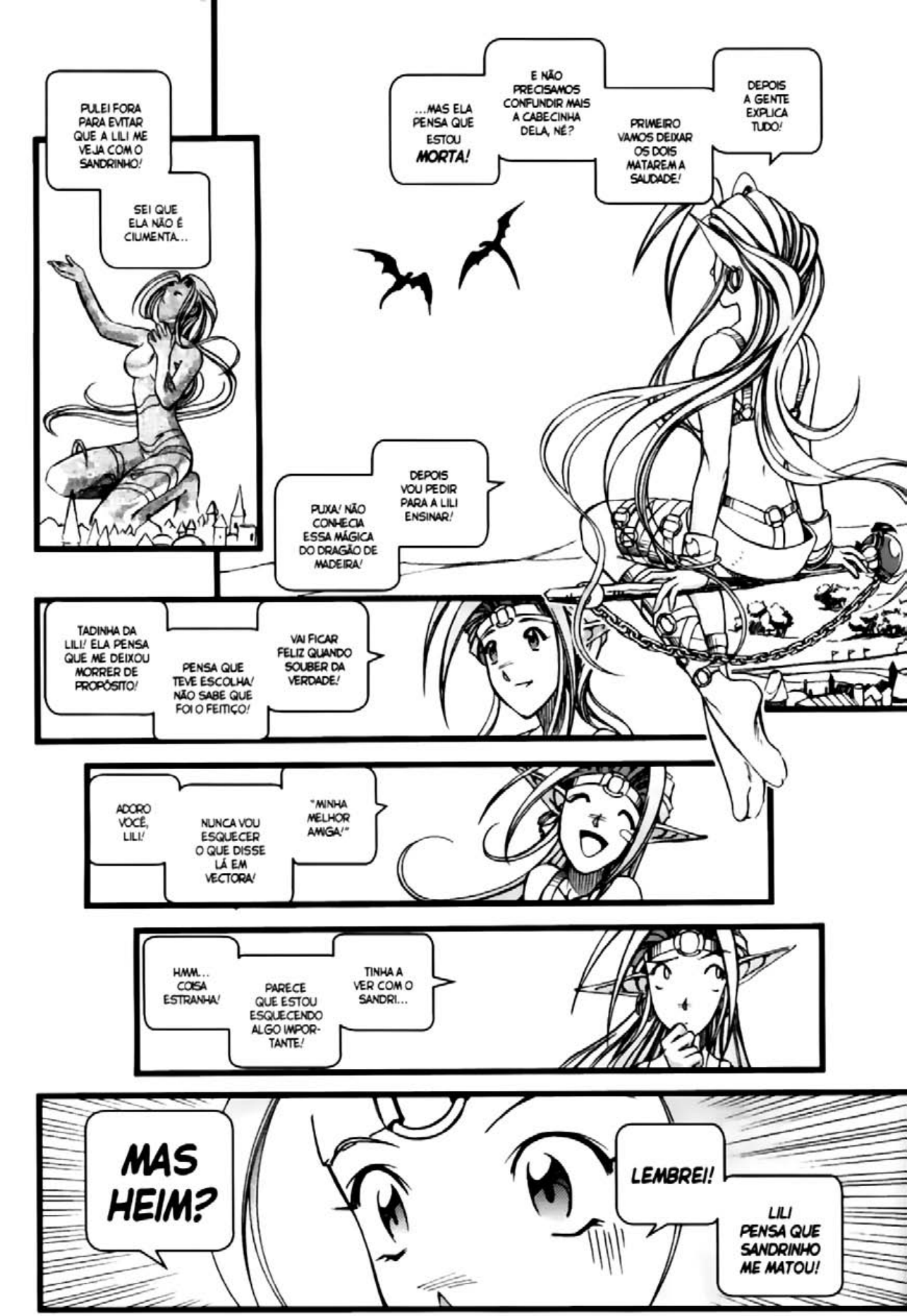
É como eu disse antes, Leon.
Não tenho emoções. Nem necessidade de vingança.
Mas ainda compreendo as emoções daqueles à minha volta.
Compreendo as necessidades de seus corações.

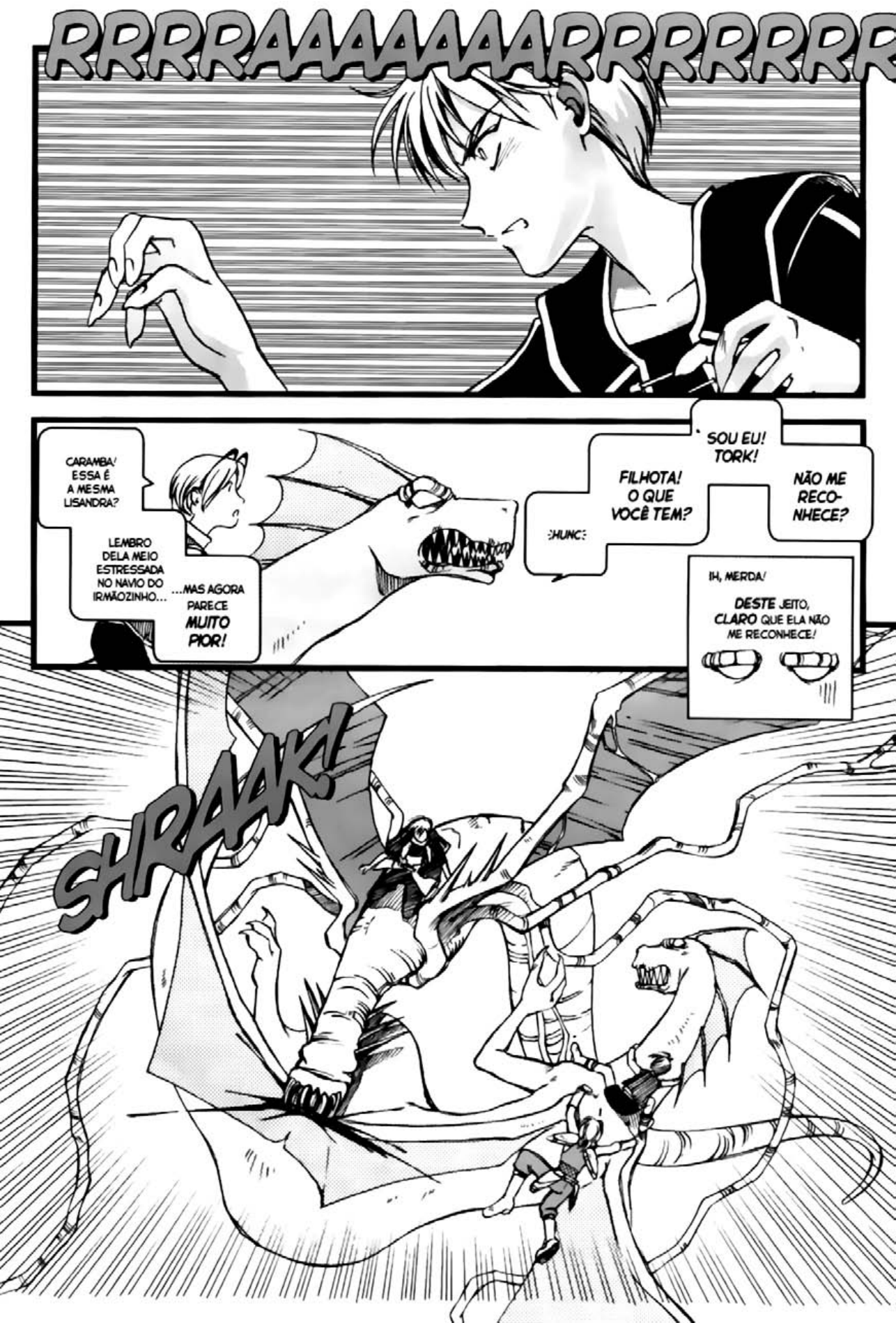

VOCÊ NÃO COMPREENDE COISA ALGUMA!
PALADINO! SEU MANÍACO!
LUIGI ENGANOU VOCÊ! FEZ VOCÊ ACREDITAR QUE FAZIA JUSTIÇA!
AGORA SEI PORQUE NÃO TROUXERAM VLAD CONOSCO!
ELE TERIA SIDO CAPAZ DE ADIVINHAR O PLANO!
E NÃO TERIA CONCORDADO!

EU TAMBÉM NÃO TERIA CONCORDADO!
NEM KARIN! NEM PETRA! NEM MESMO LENORA!
ELAS NUNCA ACEITARIAM!

Leon...
NEM PENSE EM DIZER QUE "LAMENTARIA SE PUDESSE"!
BELUHGA ESTAVA CERTA EM TEMER VOCÊ!
O PALADINO MAIS PODEROSO DE ARTON NÃO SABE A DIFERENÇA ENTRE CERTO E ERRADO!
VOCÊ PODE RESSUSCITAR OS MORTOS, NÃO PODE?
TRAGA BELUHGA DE VOLTA! AGORA!
Tal coisa ainda não está em meu poder.
Não posso devolver à vida divindades menores.
Apenas os deuses maiores podem fazê-lo.
QUÊ?!
E QUANTO AO DEGELO DAS UIVANTES? E O POVO DELA?
PRETENDE MESMO DEIXAR QUE MORRAM?
SUA "JUSTIÇA" NÃO PODE SER TÃO DISTORCIDA ASSIM, PALADINO!
Evidente que não.
Sacrificar uma população inocente nunca fez parte de meus planos.
Eles serão salvos assim que meu objetivo for alcançado.
E QUE OBJETIVO É ESSE, PALADINO?
O QUE PRETENDE FAZER QUANDO TIVER DE VOLTA SEUS VINTE RUBIS?
VINTE E UM!

COMO?
VINTE E UM, LEON!
A LENDA DIZ QUE ERAM VINTE! UM PARA CADA DEUS MAIOR!
MAS O BAÚ QUE VOCÊ ROUBOU HÁ DEZ ANOS TINHA VINTE E UMA GEMAS!
VLAD USOU TODAS NO CORPO DO PALADINO! VINTE NA ARMADURA, UMA NA ESPADA!
(NA VERDADE, NUNCA TENTEI CONTAR!)
E O QUE ISSO SIGNIFICA? UM DOS RUBIS É FALSO?
Não.
Eu saberia a diferença.
Todos são verdadeiros. Todos foram forjados pelos deuses.
Mas um deles não possui dono.
Um deles está destinado ao próximo deus do Panteão.
Khalmyr é fraco. Covarde.
Não destruiu Sszzaas como deveria.
Não puniu Sckhar com a severidade merecida.
Não ousou me atacar. Mesmo quando tomei sua prisioneira.
O Panteão necessita de um novo líder.
GRANDE NIMB E HYNINN!
VOCÊ PENSA QUE...
ACHA QUE VOCÊ...
Eu sou.


PULEI FORA PARA EVITAR QUE A LILI ME VEJA COM O SANDRINHO!
SEI QUE ELA NÃO É CIUMENTA...
...MAS ELA PENSA QUE ESTOU MORTA!
E NÃO PRECISAMOS CONFUNDIR MAIS A CABECINHA DELA, NÉ?
PRIMEIRO VAMOS DEIXAR OS DOIS MATAREM A SAUDADE!
DEPOIS A GENTE EXPLICA TUDO!
PUXA! NÃO CONHECIA ESSA MÁGICA DO DRAGÃO DE MADEIRA!
DEPOIS VOU PEDIR PARA A LILI ENSINAR!
TADINHA DA LILI! ELA PENSA QUE ME DEIXOU MORRER DE PROPÓSITO!
PENSA QUE TEVE ESCOLHA! NÃO SABE QUE FOI O FEITIÇO!
VAI FICAR FELIZ QUANDO SOUBER DA VERDADE!
ADORO VOCÊ, LILI!
NUNCA VOU ESQUECER O QUE DISSE LÁ EM VECTORA!
"MINHA MELHOR AMIGA!"
HMM... COISA ESTRANHA!
PARECE QUE ESTOU ESQUECENDO ALGO IMPORTANTE!
TINHA A VER COM O SANDRI...
MAS HEIM?
LEMBREI!
LILI PENSA QUE SANDRINHO ME MATOU!


RRRRAAAAAAARRRRRRR
CARAMBA! ESSA É A MESMA LISANDRA?
LEMBRO DELA MEIO ESTRESSADA NO NAVIO DO IRMÃOZINHO...
...MAS AGORA PARECE MUITO PIOR!
:HUNC:
FILHOTA! O QUE VOCÊ TEM?
SOU EU! TORK!
NÃO ME RECONHECE?
IH, MERDA!
DESTE JEITO, CLARO QUE ELA NÃO ME RECONHECE!
SHRAAK!

CRUNCH!
LISANDRA! O QUE É ISSO?
POR QUE ESTÁ ATACANDO A GENTE?
VIEMOS AJUDAR!
MENTIROSO! TRAIDOR!
NÃO ACREDITO MAIS EM SUAS MENTIRAS!
VOCÊ ESTÁ TENTANDO ME DETER!
FINGIU ME AJUDAR! ROUBOU TORK!
MATOU NIELE!
MATEI QUEM?!
MAS NIELE ESTÁ BEM ALI...
BLOM!

PELO AMOR DOS DEUSES, LISANDRA! QUE CONVERSA É ESSA?
NÃO MATEI NINGUÉM! NÃO QUERO DETER VOCÊ!
ONDE VOCÊ...?
...ESTÁ?
YIKES!
TIRE AS MÃOS DE MIM!!!
GRRRAA
RRAARRRH!

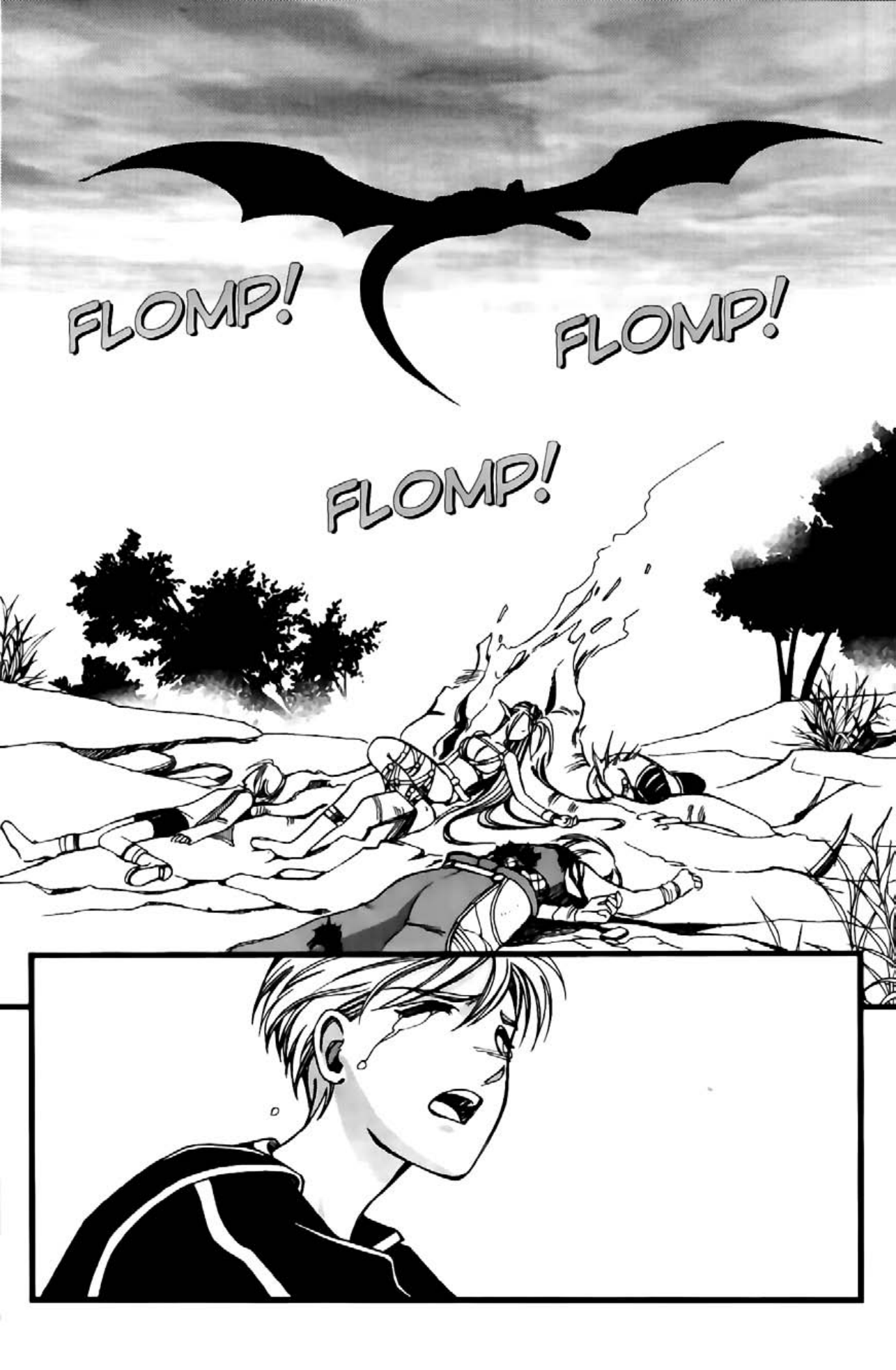
AAAAAAAAAGGGHHHHH!
TIRA ESSE MONSTRO DE CIMA DE MIM!
CHEGA DISSO, FILHOTA!
FLOOM!
QUE FARSA É ESSA?
POR QUE AQUELE DRAGÃO TEM A VOZ E O CHEIRO DE TORK?
É OUTRO DE SEUS TRUQUES PARA ME DISTRAIR, ASSASSINO?
PÁRA COM ISSO, LISANDRA!
POR QUE NÃO CONFIA MAIS EM MIM?
NUNCA MENTI PARA VOCÊ!
MENTIRA!
VOCÊ DISSE QUE ME AMAVA!
VAI NEGAR ISSO TAMBÉM?
AMAVA...?
LISANDRA... EU NUNCA DISSE ISSO!

VOCÊ É UM HOMEM MORTO!
TCHAK!
TCHAK!
TCHAK!
TCHAK!
TCHAK!
TCHAK!

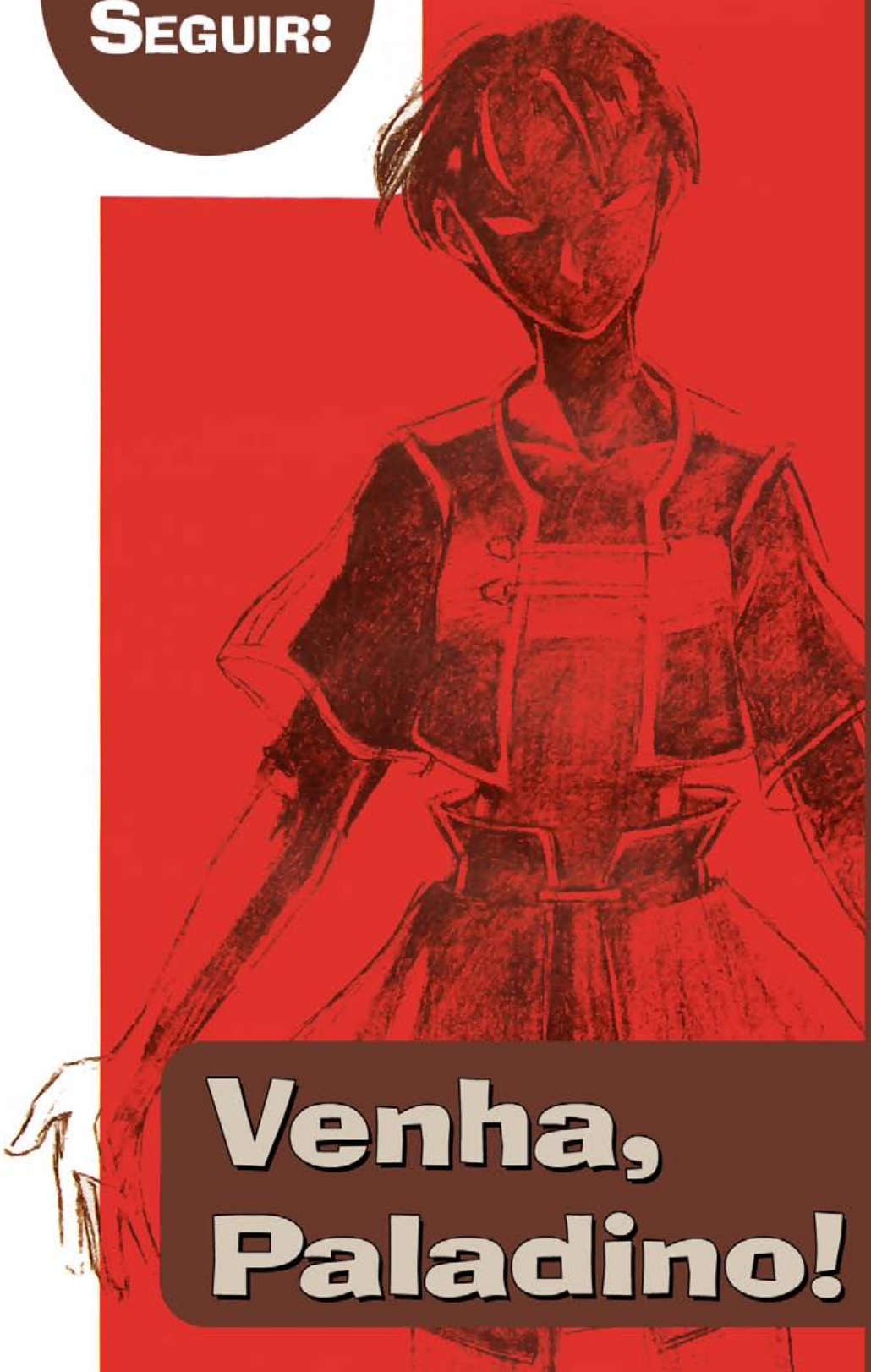
LILI! NÃO!
HHHSSSSSSSS
NÃO FOI ELE! SANDRINHO NÃO FEZ NADA!
EU ESTOU BEM! OLHA PRA MIM!
AAAAAAAAAHH
ESSA VOZ...?
NIELE?
LISANDRA...
LISANDRA...
POR FAVOR...
EU...

EU SABIA!
EU TINHA RAZÃO! O TEMPO TODO!
VOCÊ SÓ QUERIA ROUBAR OS RUBIS!
SÓ QUERIA IMPEDIR MINHA MISSÃO!
NÃO QUERIA ME AJUDAR! NUNCA QUIS!
NÃO PASSA DE UM LADRÃO TRAIDOR!
ASSASSINO! COVARDE!
MENTIROSO!
VOCÊ NÃO ME AMA!
VOCÊ NÃO...

NIELE? TORK?
VOCÊS?
MAS... ENTÃO...


FLOMP!
FLOMP!
FLOMP!

A Seguir:



Venha, Paladino!

MENSAGENS SAGRADAS

HOLY AVENGER · Caixa Postal 19113 · CEP 04505-970 · SP/SP · e-mail dragaobrasil@uol.com.br

Amados leitores... devo dizer que não me sinto bem. Minha fé está fraquejando. Diante de tanto mal, sofrimento e morte, tem sido difícil acreditar nos deuses. Por que permitem o que está acontecendo? Por que não detém o Paladino?

S-sim, eu sei. Lisandra. Ela é o instrumento dos deuses, agora percebo. Ela recebeu a missão. Ela está sendo preparada para a batalha final contra o Paladino traidor. Mas por que, Allihanna, ela precisa sofrer tanto? Por que tantos precisam sofrer? Ou mesmo morrer?

Por favor, amigos, fiquem comigo. Ajudem-me a continuar acreditando que os deuses são justos.

Leonardo de Mattos Uhlmann, Niterói/RJ

Ah, bom Leonardo... sabemos como se sente. Estamos todos um tanto melancólicos com o final que se avizinha. Mas lembre-se que no mundo das histórias, como no mundo real, nada realmente termina. As coisas mudam, pessoas mudam, mas tudo segue em frente. E quando esta aventura chegar ao fim, pode estar certo de que outras vão ocupar um lugar especial em seu coração.

Também agradecemos felizes, Leonardo, por notar que esta não é uma história sobre combate. Ainda que nossos heróis muitas vezes se envolvam em lutas, pois esta é a sina de quase todo herói aventureiro, não é esse o verdadeiro tema. O verdadeiro tema é... bem, com certeza, você já deve saber.

Quanto a Awano e seu problema com macacos... bem, alguns mistérios de Arton talvez nunca sejam solucionados...

Sentimentos

A saga de HOLY AVENGER se aproxima do fim e, desde já, começo a sentir um gosto meio amargo de saudade dessa história que revolucionou o mercado nacional. Seria muito fácil bolar uma saga repleta de pancadaria e violência desenfreada, mas vocês acertaram em cheio ao apostar nos sentimentos, emoções e desejos dos personagens como pontos fortes da história.

Agradeço, de coração, a Marcelo Cassaro, Erica Awano, André Vazzios, Rodrigo Reis, Ricardo Riamonde, Rogério Saladino, J.M.Trevisan, Petra Leão "Urameshi", Fran Elles Paz, Denise Akemi, Lydia Megumi, Jae Woo e todos que colaboraram de alguma forma.

Só falta uma coisa: entender por que raios a Erica odeia os pobres, indefesos e injustiçados macaquinhos...

Machismo

Oi, Odara e turma da HOLY (especialmente a Erica)! Meu nome é Sara, sou de Salvador e A-M-O a revista! Sou completamente apaixonada por ela! Não perco nenhuma edição e vivo entrando na página oficial para conseguir as últimas notícias.

Bom, mas o motivo principal da minha carta é para falar sobre a discriminação feminina! E antes que chovam acusações em cima de mim, vamos por partes:

Quem é o protagonista? Uma garota, Lisandra. E quem mais sofre? Lisandra.

Quem o Rei dos Dragões resolveu ferir para atingir seus inimigos? Suas mulheres: Lenora, Karin e Petra.

Quem é um dos personagens mais queridos da estória? Niele. Quem morreu no meio da saga? Niele.

Quem era cativa de Sszzaas? Uma fêmea. Bom, neste caso posso estar me equivocando, pois não sei se existem nagas machos.

Quem tentou uma revolução contra Khalmyr? Sckhar! Quem é aprisionada e punida pelo deus? Beluhga!

E agora, quem morreu, sem mais nem menos, só

ESaul, e-mail

para satisfazer uma vingança? Beluhga, que não tinha nada a ver com a briga entre Sckhar e o Paladino!

Por estes fatos acho que a revista, apesar de excelente, é um tantinho machista. Tá bom, talvez eu esteja sendo meio exagerada. Mas acho que, se não fosse pela Niele, as garotas da trama teriam pouca participação, exceto sofrendo ou cometendo atos reprováveis.

No mais, é só isso! Continuem fazendo essa revista mais que maravilhosa e progredindo mais e mais, pois, como muitos leitores, vou querer ver a HOLY na TV! Beijos pra todos.

Sara Gatto, e-mail

Receio que você tenha razão sobre muita coisa, amiga Sara. Muitas personagens femininas sofreram injustiças — especialmente quando pagaram por coisas que não fizeram. Talvez os vilões realmente cruéis pensem como Sckhar: matar o inimigo não é tão eficiente quanto fazer sofrer seus entes queridos. Vilões fazem inocentes sofrer. Por isso são vilões.

Você está certa. Não é justo.

Mas não me parece que apenas as mulheres sofrem. Especialmente após os eventos que vimos nesta edição. Nosso bom Luigi, o mais sorridente dos bardos, era também aquele que trazia mais amargura no coração. Leon, Sandro e outros também não parecem muito felizes.

Não cabe a mim questionar Khalmyr ao castigar Beluhga por um crime cometido por Sckhar — o Deus da Justiça pode muitas vezes ser rigoroso demais em seus julgamentos. No entanto, talvez ele tivesse uma outra razão para fazer o que fez. Quanto aos motivos do Paladino para matar a Rainha dos Dragões Brancos, talvez não tenha sido apenas por vingança. Uma pista: entre os seis dragões-reis, Beluhga era a única de tendência bondosa.

Socorro

Cara Odara, por favor, em nome de Allihanna e de minha tribo, envio esta mensagem de socorro.

Meu nome é Aisla e moro com minha família nas Montanhas Uivantes. Há algumas semanas, por obra do destino, a temperatura começou a subir e o gelo vem derretendo desde então. Avalanches, pragas, insetos e inundações vêem castigando nosso povo e nossos animais, deixando-nos encurralados e quase sem suprimentos.

Marília, e-mail

Muitos de nós perderam a vida tentando escapar. Estamos abrigados em uma caverna ao norte, mas um dos sábios previu que logo toda esta área será inundada. Os poucos animais que trouxemos conosco estão morrendo, e para nossa sobrevivência utilizamos sua carne. Ontem foi a vez de Will... meu cavalo-das-neves que criei desde filhote... meu melhor amigo...

Que Allihanna cuide bem dele. Também graças à deusa pude pedir ajuda a alguns amigos animais para que levem esta mensagem. Eles talvez pereçam, mas aceitaram a tarefa de bom coração. A Deusa ainda me permite falar com eles, mesmo que minha tribo cultue a Rainha Beluhga. Dizem que ela foi levada pelo Paladino, e esta seria a causa de nossa desgraça.

Por favor, Odara. Foi através da Deusa que tomei conhecimento da existência de uma xamã centaura, devota de Allihanna e de coração generoso, que poderia nos enviar ajuda.

Aisla, druida(?!), humana, Montanhas Uivantes

Deusa! Agora não resta dúvida, o Paladino não serve mais ao bem. Como ele pôde sacrificar Beluhga e provocar tamanha desgraça? Por que, de repente, Arton parece tão cruel? Tão injusto?

Seja forte, irmãzinha! Sua mensagem foi recebida. Seus pombos-das-neves chegaram exaustos, estou cuidando pessoalmente dos pobrezinhos. E eu juro, por Allihanna e por minha vida, seu apelo será atendido. A cidade de Malpetrim não é longe. Lá existem aventureiros capazes de salvar as Montanhas Uivantes, e eles serão avisados. E milhões de desculpas, irmãzinha, por não poder fazer mais do que isso.

Rivânia Formiga, João Pessoa/PN

E se
HOLY
AVENGER
fosse em
estilo comics?

"QUERO AGRADECER MAIS UMA VEZ, GALTRAN..."
"...POR ME SALVAR DAQUELA PRISÃO!"
MEU AMIGO TORK FALOU MUITO A SEU RESPEITO!
DISSE QUE VOCÊ É O LADRÃO MAIS PROCURADO DO REINADO!
QUE UM REI DRAGÃO ESTÁ OFERECENDO MUITO OURO POR SUA CABEÇA!
ENTÃO ACHEI QUE VOCÊ SERIA A PESSOA CERTA PARA ME AJUDAR!
FICO FELIZ QUE ESTEJA AO MEU LADO!
HÃ... CLARO... POIS É...
TAMBÉM NÃO TENHO NADA CONTRA AJUDAR MOCINHAS BONITAS...
MAS VEM CÁ... E VOCÊ, NÃO ESTÁ ATRÁS DA RECOMPENSA, NÃO?
PENSA QUE VOU TRAIR VOCÊ?
NÃO SE PREOCUPE! OURO NÃO TEM VALOR PARA MIM!
ALÉM DISSO, TORK DISSE QUE O REI DRAGÃO NÃO É DE CONFIANÇA!
DO CONTRÁRIO, ELE MESMO JÁ TERIA TENTADO ENCONTRAR VOCÊ!
TORK É UM MERCENÁRIO! FAZ ESSE TIPO DE COISA!
HÃ... CERTO...
ACONTECE QUE NÃO É ASSIM TÃO FÁCIL CAPTURAR GALTRAN, MOÇA!

CAPTURAR? NÃO ACHO QUE ELE FARIA ISSO!
SE ACHASSE VOCÊ MESMO MALIGNO, ELE O MATARIA...
...PARA DEPOIS ENTREGAR SEUS PEDAÇOS AO REI DRAGÃO!
PEDAÇOS, VOCÊ DISSE?
CUIDADO, GALTRAN!
AQUELE QUE VEJO LOGO ADIANTE É UM INIMIGO!
ORA, PEQUENA PÉROLA...
COMO PODE FALAR ASSIM DE ALGUÉM QUE APENAS TENTA AJUDÁ-LA?
NÃO APONTE! O LOCAL ONDE ESTAVA UM DOS RUBIS QUE PROCURA?
QUE CULPA TENHO SE FEZ A CAVERNA DESABAR E QUASE MATÁ-LA?
UMA PENA QUE AS ROCHAS NÃO TENHAM FEITO UM BOM TRABALHO!
AGORA DEVO TERMINAR A TAREFA PESSOALMENTE!
NADA DISSO, MONSTRO! A MOÇA ESTÁ COMIGO!
FUI CONTRATADO APENAS COMO LADRÃO...
...MAS MESMO ASSIM POSSO ATACAR COMO GUERREIRO!
VOCÊ CONSEGUIU, SANDRO GALTRAN! VOCÊ O DESTRUIU!

CLARO QUE ELE CONSEGUIU, LILI!
O SANDRINHO NÃO É APENAS FOFO! ELE É UM LUTADOR MUITO MELHOR DO QUE PARECE!
NÃO LEMBRA QUE ELE ATÉ DERROTOU O JIMMIE?
AH, ELE SÓ TEVE UM BOCADO DE SORTE!
AINDA POSSO FAZER ESSE PALERMA ANDAR NA PRANCHA!
VEJA!
O ELFO-DO-MAR TINHA CONSIGO OUTRO RUBI DA VIRTUDE!
SE ACHAR TODOS, POSSO TRAZER O PALADINO DE VOLTA À VIDA!
ELE É IMPORTANTE! EU O AMO!
ENTÃO NÃO OLHA AGORA, LILI, MAS SEU "QUERIDINHO" ACABA DE CHEGAR!
PALA-DINO!
Eu sou.
Folgo em saber que está se dedicando à sua missão, milady.
Assim que recuperar meu poder total...
...poderei destruir todo o mal deste mundo.
No entanto, ainda sou o Paladino de Arton.
O campeão definitivo da justiça.
Não aceito sua aliança com um criminoso.
Implore aos deuses que perdoem seus crimes, ladrão...
...pois EU não perdoarei.

roteiro: Marcelo Cassaro desenho e cores: Evandro Gregorio & Erica Awano arte-final: Edde Wagner produção: Expresso Studio

DADO Selvagem

Uma nova aventura no mundo de Arton.

Rolando em breve nas bancas.

TRAMA

HOLY avenger

35

Talismã

cassaro

awano

riamonde

vazzios

Imprópria para menores de 12 anos

ANO 4 • Nº 35 • R$ 2,80

7 897780 509792

O Elenco

Lisandra
Se você não sabe quem é ela, pode ir dizendo adeus à sua vida quando encontrá-la.

Sandro
Se você não sabe quem é ele, então sua vida será muuuito mais tranqüila...

Niele
Se você não sabe quem é ela, veja só o que está perdendo...

Tork
Se você não sabe quem é ele, evite de qualquer jeito dizer a palavra "nanico".

Luigi
Se você não sabe quem é ele, normal: ficou mesmo difícil reconhecê-lo sem aquele chapéu!

Paladino
Se você não sabe quem é ele, então por que diabos está lendo esta revista?

Petra
Se você não sabe quem é ela, pense duas vezes antes de provar sua comida.

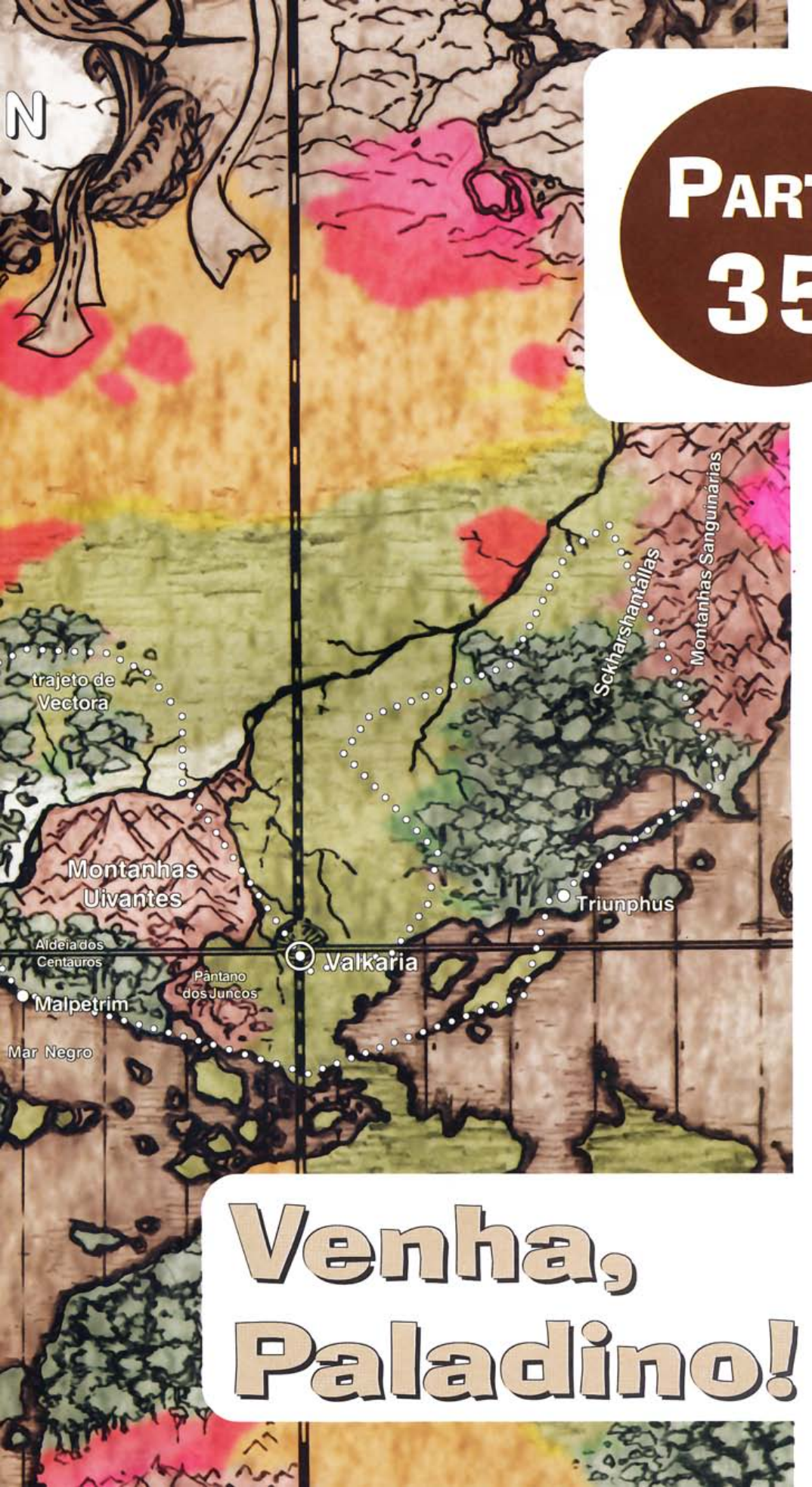
Tarso
Se você não sabe quem é ele, não se preocupe. Ninguém mais sabe!

Até Agora...

O tão esperado reencontro entre Sandro e Lisandra termina em tragédia. Acreditando que o ladrão havia assassinado Niele — um crime cometido na verdade pelo cruel Camaleão, disfarçado como Sandro —, Lisandra enlouquece e ataca com sua montaria vegetal mágica. Tork, transformado em dragão, não é reconhecido pela filhota e sofre sua fúria. Lâminas, espinhos e tentáculos afiados infestam o campo de batalha, atacando Sandro e seus colegas sem que Lisandra ao menos perceba.

No fim, Lisandra desfere contra Sandro um ataque mortal. Ela colhe os Rubis da Virtude que ele carregava, só então notando a presença de Niele, Anne e Tork (agora revertido à forma normal), todos aparentemente mortos. Entendendo o que fez, Lisandra foge desesperada.

Enquanto isso, após a morte de Beluhga pelas mãos do Paladino, Luigi Sortudo revela que tudo era parte de seu plano de vingança contra Sckhar: matar a dragoa-rainha como ele próprio havia feito com Lenora, sua amada elfa-do-mar.



Parte 35

Venha, Paladino!

HOLY avenger

Criação
MARCELO CASSARO
ROGÉRIO SALADINO
J.M.TREVISAN

Roteiro
MARCELO CASSARO

Desenho e Arte-Final
ERICA AWANO

Cores
RICARDO RIAMONDE

Retículas
JAE H. WOO

Capa
ERICA AWANO &
ANDRÉ VAZZIOS

DIRETOR
Ruy Pereira

EDITOR
Marcelo Cassaro

PRODUTOR GRÁFICO
Roberto Avelino

CIRCULAÇÃO
Antônio Marcos

CONTATO
Lourdes Maurício

SCANNER
Edilson Gedo • Wagner F. Nunes

DIAGRAMAÇÃO
Dawis Roos • Márcia Braga

HOLY AVENGER é uma publicação mensal da Editora Talismã Ltda. Rua Joaquim Lapas Veiga, 532 e 536, Jardim do Lago, CEP 05550-010, SP/SP. Telefax (011) 3849-2266. dragaobrasil@uol.com.br

Distribuição exclusiva para todo o Brasil: Fernando Chinaglia S/A.

Impressão e acabamento: Lene Gráfica e Editora

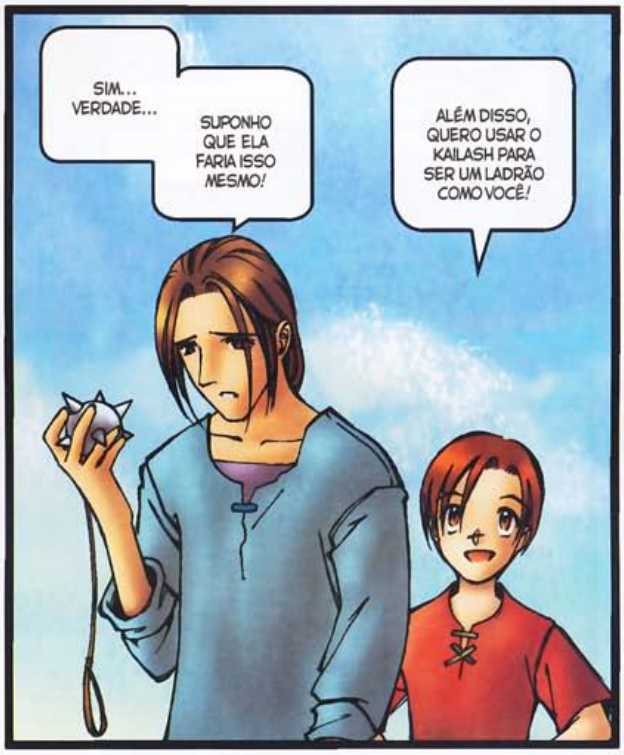
VUM!
ZZZZZZSSSSSHHHH
HHHHHHNNNNNNNNNN
SANDRO!

KPAW!

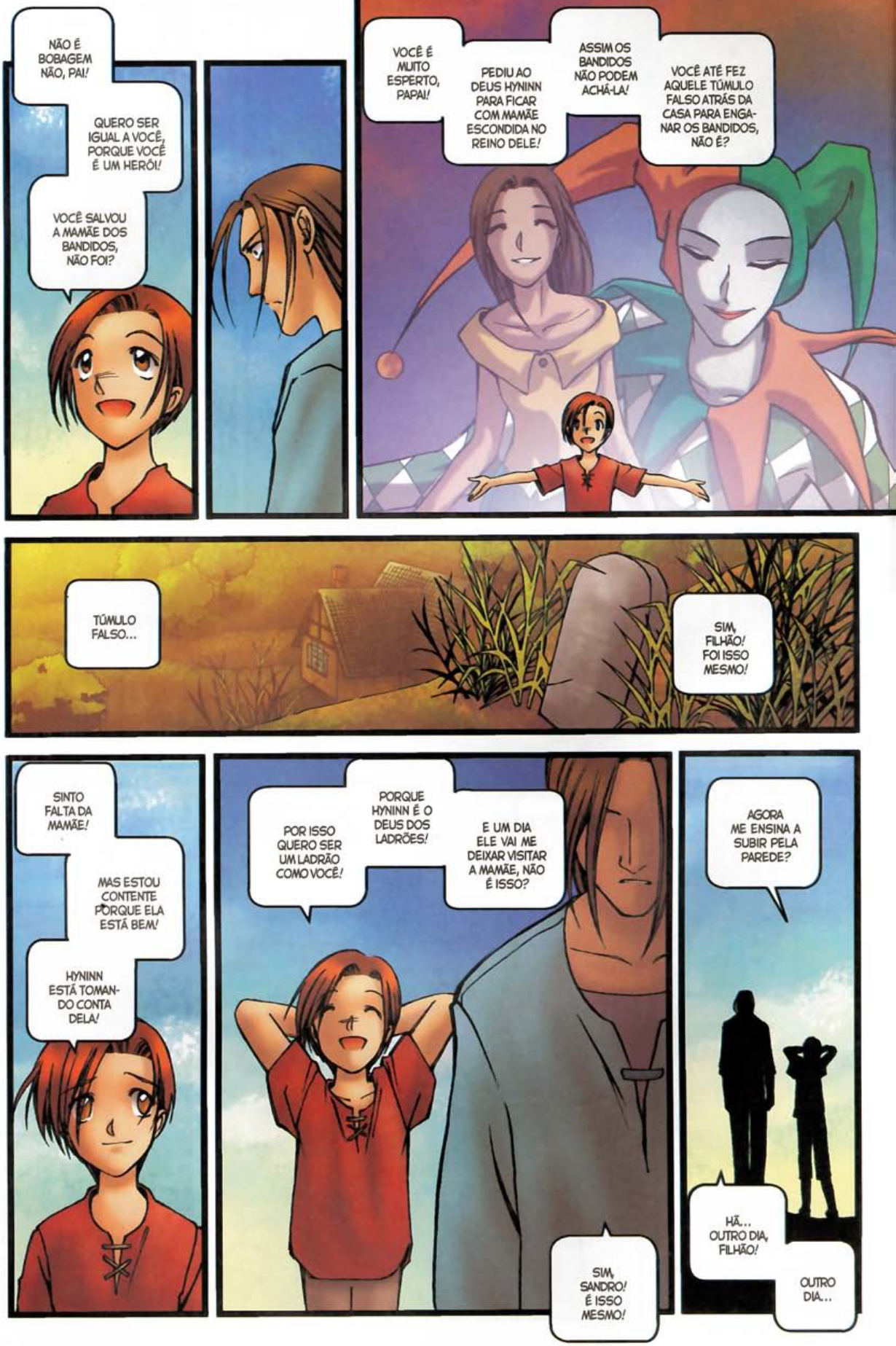
SEU FILHO DE UM BURRO!
EU JÁ DISSE PARA FICAR LONGE DO KAILASH!
VOCÊ ESTÁ PROIBIDO DE USÁ-LO!
PÔXA, PAI...

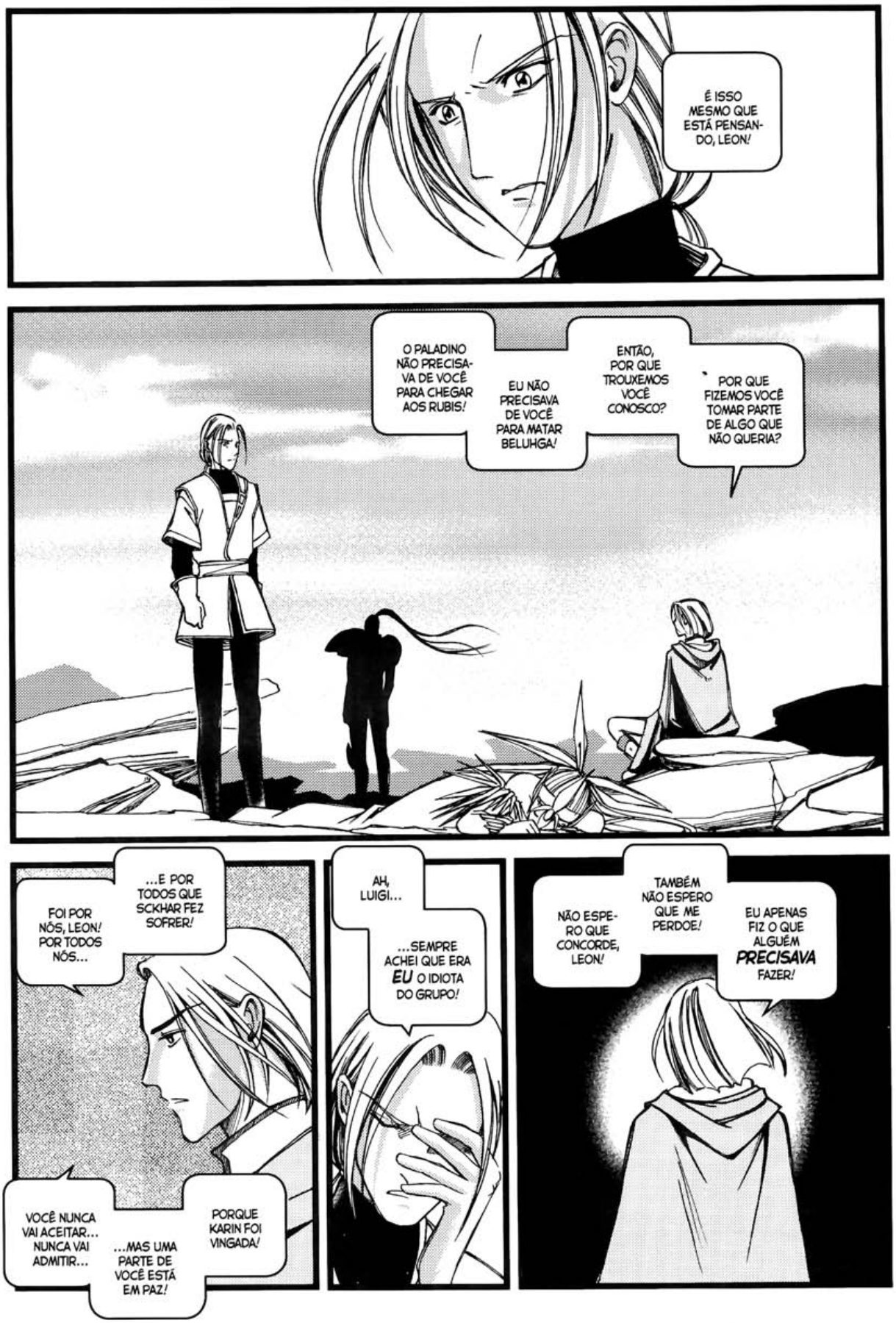
VOCÊ VIU COMO É PERIGOSO! QUASE MORRI ANTES DE APRENDER COMO MANEJÁ-LO!
NÃO IMPORTA ONDE EU ESCONDA, VOCÊ SEMPRE CONSEGUE ENCONTRAR!
SE INSISTIR, NÃO TENHO ESCOLHA A NÃO SER ME DESFAZER DELE!
NÃO, PAI! VOCÊ NÃO PODE!

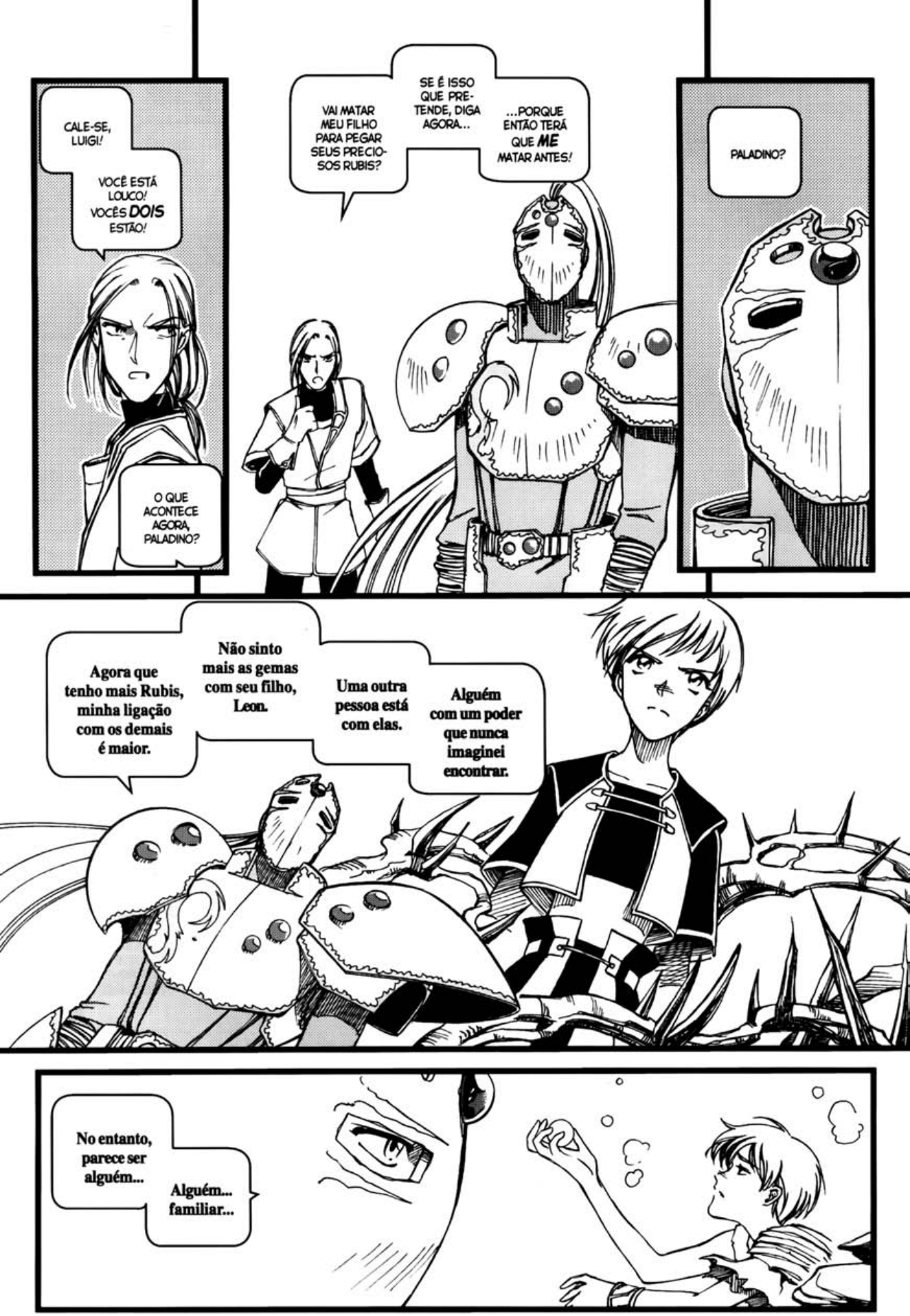
VOCÊ GANHOU O KAILASH QUANDO CONHECEU MAMÃE, NÃO FOI ISSO?
QUANDO CUMPRIU UMA MISSÃO PARA O PAI DELA!
SE JOGAR FORA, ELA VAI FICAR BRAVA E ENCHER VOCÊ DE PANCADA!


SIM... VERDADE...
SUPONHO QUE ELA FARIA ISSO MESMO!
ALÉM DISSO, QUERO USAR O KAILASH PARA SER UM LADRÃO COMO VOCÊ!

EU JÁ DISSE MIL VEZES QUE NÃO VOU ENSINAR VOCÊ A SER LADRÃO!
POR QUE VOCÊ INSISTE NESSA BOBAGEM?


NÃO É BOBAGEM NÃO, PAI!
QUERO SER IGUAL A VOCÊ, PORQUE VOCÊ É UM HERÓI!
VOCÊ SALVOU A MAMÃE DOS BANDIDOS, NÃO FOI?
VOCÊ É MUITO ESPERTO, PAPAI!
PEDIU AO DEUS HYNINN PARA FICAR COM MAMÃE ESCONDIDA NO REINO DELE!
ASSIM OS BANDIDOS NÃO PODEM ACHÁ-LA!
VOCÊ ATÉ FEZ AQUELE TÚMULO FALSO ATRÁS DA CASA PARA ENGANAR OS BANDIDOS, NÃO É?
TÚMULO FALSO...
SIM, FILHÃO! FOI ISSO MESMO!
SINTO FALTA DA MAMÃE!
MAS ESTOU CONTENTE PORQUE ELA ESTÁ BEM!
HYNINN ESTÁ TOMANDO CONTA DELA!
POR ISSO QUERO SER UM LADRÃO COMO VOCÊ!
PORQUE HYNINN É O DEUS DOS LADRÕES!
E UM DIA ELE VAI ME DEIXAR VISITAR A MAMÃE, NÃO É ISSO?
SIM, SANDRO! É ISSO MESMO!
AGORA ME ENSINA A SUBIR PELA PAREDE?
HÃ... OUTRO DIA, FILHÃO!
OUTRO DIA...


É ISSO MESMO QUE ESTÁ PENSANDO, LEON!
O PALADINO NÃO PRECISAVA DE VOCÊ PARA CHEGAR AOS RUBIS!
EU NÃO PRECISAVA DE VOCÊ PARA MATAR BELUHGA!
ENTÃO, POR QUE TROUXEMOS VOCÊ CONOSCO?
POR QUE FIZEMOS VOCÊ TOMAR PARTE DE ALGO QUE NÃO QUERIA?
FOI POR NÓS, LEON! POR TODOS NÓS...
...E POR TODOS QUE SCKHAR FEZ SOFRER!
VOCÊ NUNCA VAI ACEITAR... NUNCA VAI ADMITIR...
...MAS UMA PARTE DE VOCÊ ESTÁ EM PAZ!
PORQUE KARIN FOI VINGADA!
AH, LUIGI...
...SEMPRE ACHEI QUE ERA EU O IDIOTA DO GRUPO!
NÃO ESPERO QUE CONCORDE, LEON!
TAMBÉM NÃO ESPERO QUE ME PERDOE!
EU APENAS FIZ O QUE ALGUÉM PRECISAVA FAZER!


CALE-SE, LUIGI!
VOCÊ ESTÁ LOUCO! VOCÊS DOIS ESTÃO!
O QUE ACONTECE AGORA, PALADINO?
VAI MATAR MEU FILHO PARA PEGAR SEUS PRECIOSOS RUBIS?
SE É ISSO QUE PRETENDE, DIGA AGORA...
...PORQUE ENTÃO TERÁ QUE ME MATAR ANTES!
PALADINO?
Agora que tenho mais Rubis, minha ligação com os demais é maior.
Não sinto mais as gemas com seu filho, Leon.
Uma outra pessoa está com elas.
Alguém com um poder que nunca imaginei encontrar.
No entanto, parece ser alguém...
Alguém... familiar...

FLOMP!
EI!
Um poder tão imenso e maligno...
...precisa ser detido.
PALADINO! ESPERE!
SE TOCAR EM SANDRO, JURO POR TODOS OS DEUSES QUE...
HEH!
NÃO DIGA BOBAGENS, LEON!
O PALADINO NÃO PODE MENTIR! SE ELE DIZ QUE SANDRO NÃO ESTÁ COM OS RUBIS...
...ENTÃO É PORQUE NÃO ESTÁ!
ALÉM DISSO, PARECE QUE AGORA ELE TEM ALGUÉM MAIOR COM QUEM BRIGAR!
ENGRAÇADO!
A LENDA DIZ QUE OS RUBIS NÃO PODEM SER DETECTADOS PELOS DEUSES...
...MAS É IMPOSSÍVEL QUE ELES NÃO ESTEJAM PERCEBENDO NADA!
FICO PENSANDO... POR QUE NÃO TENTAM DETER O PALADINO?
SERÁ QUE KHALMYR NÃO PODE MESMO FAZER NADA CONTRA ELE?
OU SERÁ QUE NÃO QUER?

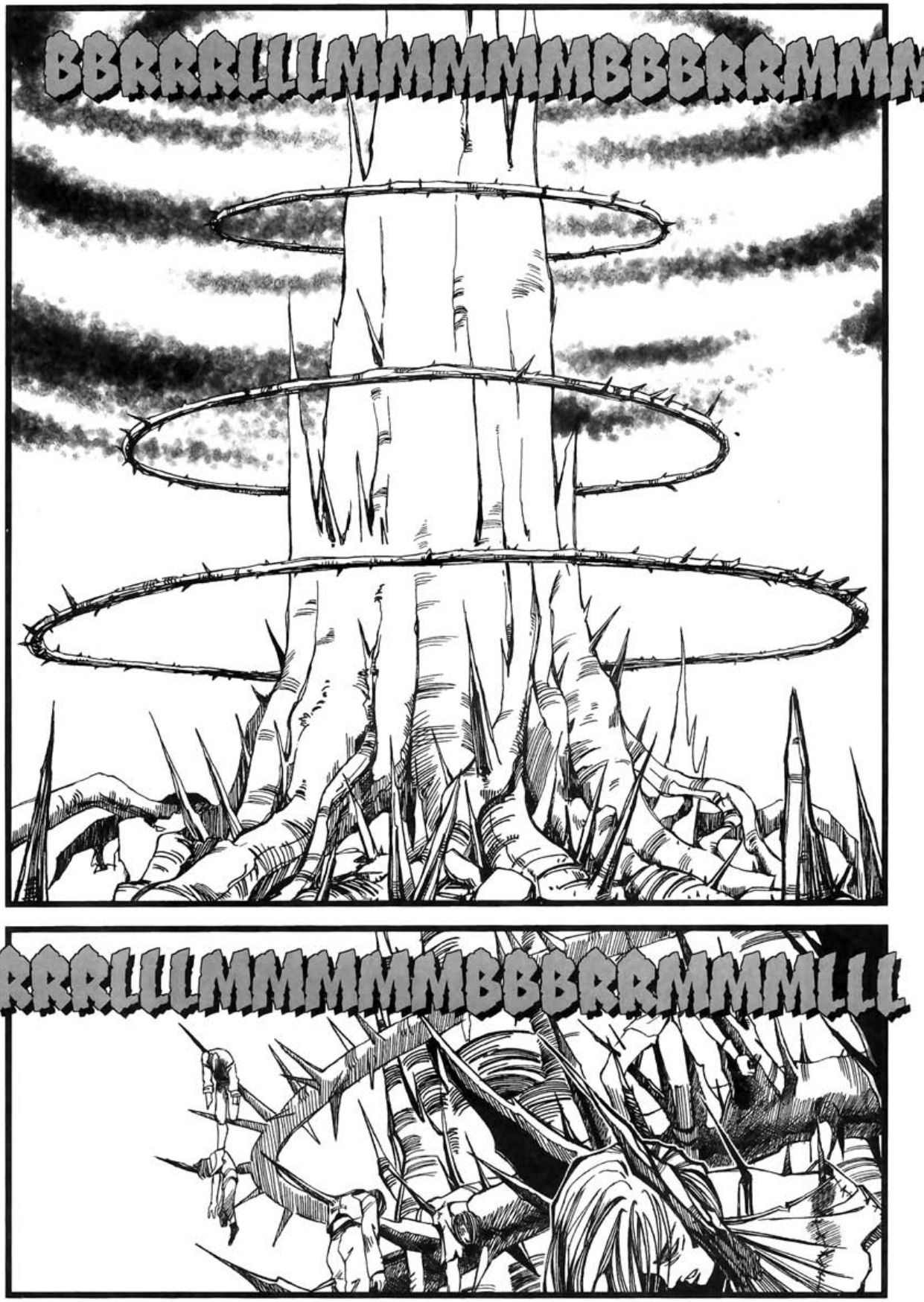
LEON?
O QUE ESTÁ FAZENDO?
VOU LEVAR BELUHGA DE VOLTA ÀS UIVANTES!
MESMO MORTA, TALVEZ ELA MANTENHA AS MONTANHAS GELADAS!
TALVEZ SEU POVO POSSA SER SALVO!
VALE A PENA TENTAR!
BELUHGA GOSTARIA DISSO!
KARIN E LENORA TAMBÉM!
VEM COMIGO, LUIGI?
HEH!
DEPOIS DE TUDO, AINDA CONFIA EM MIM?
O MESMO LEON DE SEMPRE!
UM OUTRO QUALQUER TENTARIA ME MATAR!
VAI SER UMA VIAGEM LONGA!
DIZEM QUE É BOM TER UM BARDO EM UMA VIAGEM LONGA!
ALÉM DISSO, TAMBÉM DIZEM QUE MATAR BARDOS DÁ AZAR!
VERDADE!
ESPECIALMENTE PARA OS BARDOS!

TORK!
SANDRO!
NIELE!
EU OS MATEI!
MATEI TODOS!
PODERIA SALVÁ-LOS, SE AINDA TIVESSE MINHA MAGIA DE CURA!
MAS, SE AINDA TIVESSE MINHA MAGIA DE CURA...
...EU NÃO SERIA O QUE SOU AGORA!

FLOMP!
FLOMP!
FLOMP!
SHOUF!

SHHF!
SHHF!

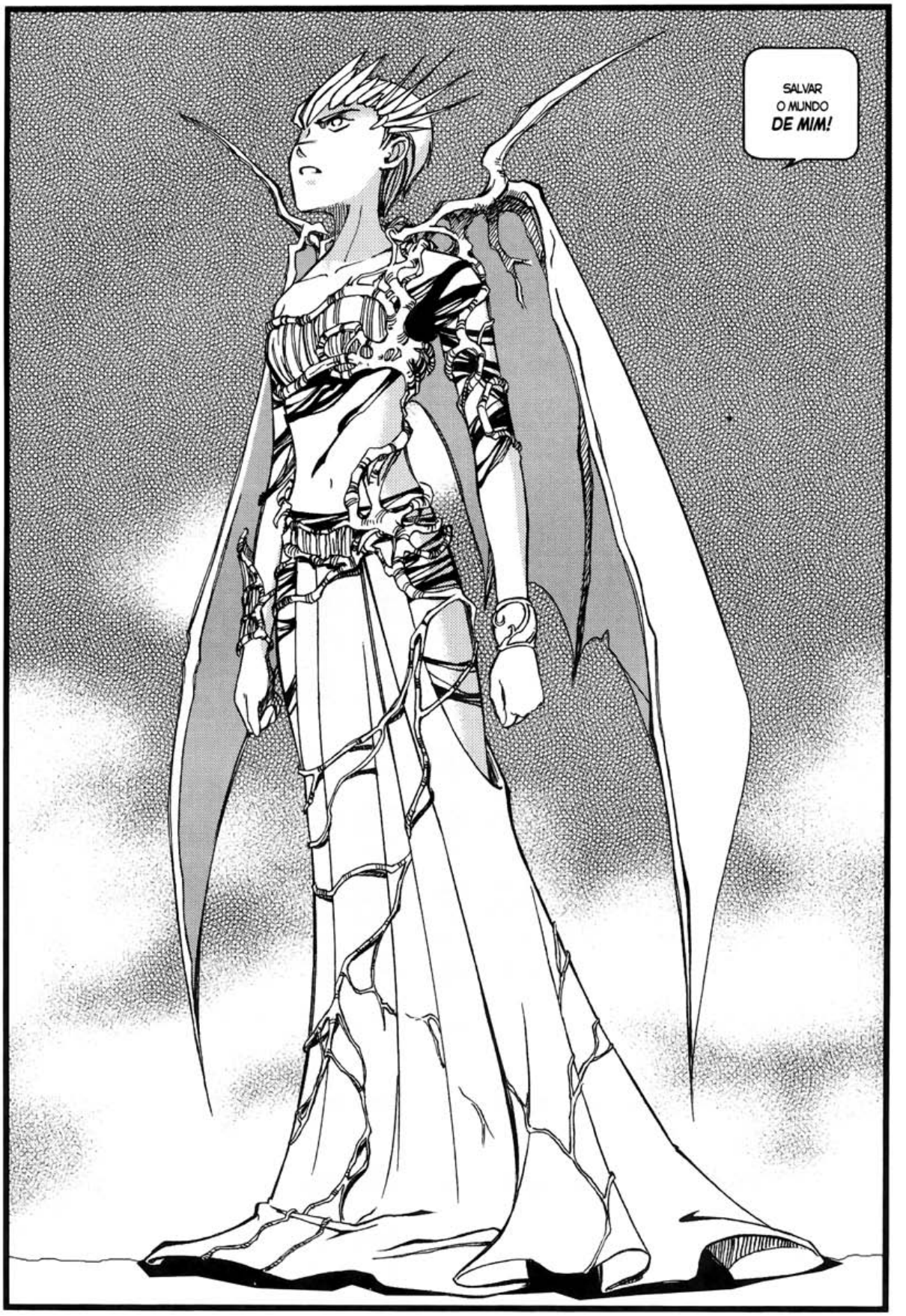
BBRRRLLLM


BBRRRLLLMMMMMMBBBRRRMMM
BRRRLLLMMMMMMBBBRRRMMMLLL

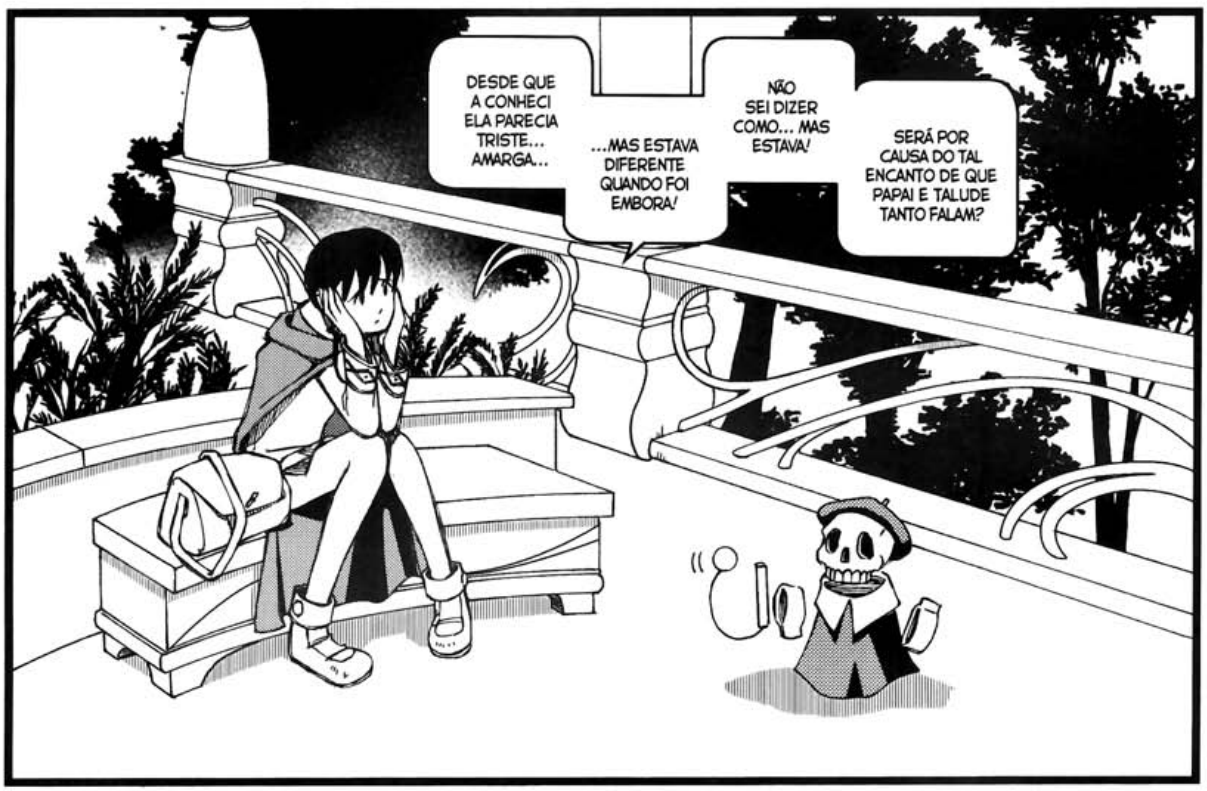
BBRRRLLLMMMMMMBBBRRMMM
RAAARRH!
RRRRRRRRRRRRR...

RRRRAAAAARRRRRH!
RRRR...
FZZ-
-ZAK!

ESSAS COISAS HORRÍVEIS QUE VEJO EM MEU SONO...
ELAS EXISTEM! EU SEI!
...PORQUE FUI EU A CRIÁ-LAS!
EXISTEM...
SSSSHHH
EU O VI MORRER, TORK! EU SEMPRE VEJO ELE MORRER!
POR QUE TENHO QUE VÊ-LO MORRER?
TENHO QUE VÊ-LO MORRER...
...PORQUE ELE É MEU OPONENTE!
HHHRRRRRRRRRKKK
ENTÃO ERA VERDADE! OS SONHOS NÃO MENTIRAM!
ELE É UM HERÓI! UM CAMPEÃO!
ELE É IMPOR-TANTE!
...PARA SALVAR O MUNDO!
IMPOR-TANTE...
KKKKKKKR
SALVAR O MUNDO DE QUÊ?
DE MIM, TORK!


SALVAR
O MUNDO
DE MIM!

PUXA, TARSO...
ESTOU TÃO PREOCUPADA COM A LISANDRA...

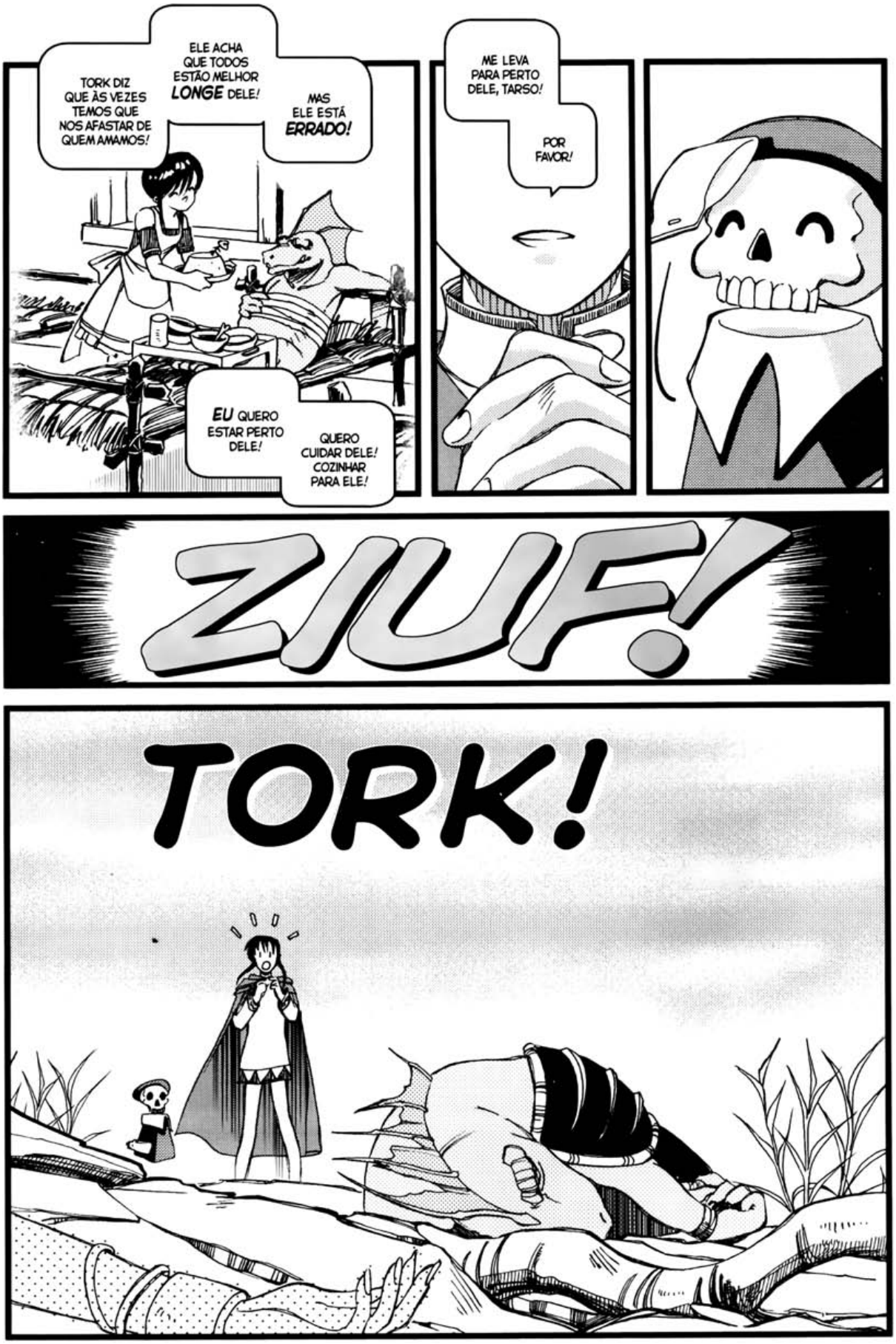

DESDE QUE A CONHECI ELA PARECIA TRISTE... AMARGA...
...MAS ESTAVA DIFERENTE QUANDO FOI EMBORA!
NÃO SEI DIZER COMO... MAS ESTAVA!
SERÁ POR CAUSA DO TAL ENCANTO DE QUE PAPAI E TALUDE TANTO FALAM?

E AQUELE DRAGÃO DE GAVINHAS...
ACHEI QUE LISANDRA SÓ CRIAVA MONSTROS QUANDO FICAVA ZANGADA!
ACHEI QUE ELA NÃO TINHA CONTROLE!
MAS AGORA... PARECE QUE ELA FAZ QUANDO QUER!
COMO SE A FÚRIA GUERREIRA FIZESSE PARTE DELA!

SERÁ POSSÍVEL, TARSO?
SERÁ QUE LISANDRA SOFREU TANTO... SENTIU TANTA DOR...
POK!
...QUE ACABOU SE TORNANDO MÃ?

QUERIA PODER FAZER MAIS POR ELA...
...MAS AINDA TEMOS QUE ACHAR TORK!
PIOR É QUE NEM SEI POR ONDE...

LENA E MARAH!
COMO NÃO PENSEI NISSO ANTES?
TARSO!
VOCÊ SABE FAZER MAGIA DE TELEPORTE, NÃO SABE?
ENTÃO PODE ME LEVAR ATÉ ONDE ESTÁ TORK, NÃO É?
POR FAVOR, TARSO!
TENHO QUE VER TORK DE NOVO!
VOCÊ SABE COMO ELE É IMPORTANTE PARA MIM!
CUIDEI DELE QUANDO ESTAVA FERIDO!
ELE ME SALVOU DOS ASSALTANTES HOBGOBLINS...
...E EU REAGI COMO SE ELE FOSSE UM MONSTRO!
ELE FOI EMBORA... MAGOADO...
TORK NÃO É NENHUM MONSTRO!
ELE É GENTIL! ATENCIOSO!
PROCUROU POR MIM QUANDO EU ESTAVA TRISTE!
ME FEZ ENTENDER O QUANTO PAPAI ME AMA!
LORIANE DISSE QUE ELE VENCEU SUAS LUTAS NA ARENA SEM LUTAR!
SEM ARMAS!
TENHO CERTEZA QUE FOI POR MINHA CAUSA!
?


TORK DIZ QUE ÀS VEZES TEMOS QUE NOS AFASTAR DE QUEM AMAMOS!
ELE ACHA QUE TODOS ESTÃO MELHOR LONGE DELE!
MAS ELE ESTÁ ERRADO!
EU QUERO ESTAR PERTO DELE!
QUERO CUIDAR DELE! COZINHAR PARA ELE!
ME LEVA PARA PERTO DELE, TARSO!
POR FAVOR!
ZIUF!
TORK!

A Seguir:

Você é meu pai?

Mensagens Sagradas

HOLY AVENGER · Caixa Postal 19113 · CEP 04505-970 · SP/SP · e-mail dragaobrasil@uol.com.br

Estimados e amados leitores... sei que meu papel aqui é ajudá-los, responder suas perguntas, mas desta vez sou eu quem pede socorro. A oportunidade de conversar com vocês é a única coisa que ainda me dá forças para continuar. E talvez essa necessidade tenha me levado a destinar mais páginas para as Mensagens Sagradas de hoje...

Não consigo mais acreditar que HOLY AVENGER terá um final feliz. Não após presenciar os atos de Lisandra, perdida no caminho da loucura e do mal. Não após testemunhar o que ela fez com...

Allihanna... minha deusa... por quê...?

Revoltada

Oia, essa é a primeira vez que escrevo pra Holy, que emoção!

Fiquei muito chocada com a edição #34. Tipo, meu amigo Marcus "Macaquinho" é assinante e semana passada (eu acho) ele chegou pra mim revoltado:

— Luiza, já leu a nova Holy?

— Não. NUM ME CONTA NADA!

— Posso só falar uma coisinha?

— ¬ ¬ Fala...

— Você gosta da Lisandra?

— Gosto...

— Depois de ler você vai odiar ela! Vai odiar o Sandro, o Luigi, até a Niele!

— A Niele?!? Por quê? Não tem como eu odiar a Niele! (Curiosidade: meu apelido no ICQ é Niele ^ ^')

— Mas você vai odiar. Cara, que raiva! Acho que vou matar o Cassaro! Quando que é a aproxima Animecon mesmo?

*— ¬ ¬' Macaquinho, você NÃO vai matar o Cassaro. Esqueceu que ele é ninja? (*cof cof... *)*

— Mas tô com muita raiva! Acho que vou cancelar minha assinatura.

— Oia, cancela não! Passa pra mim que eu aceito =D.

Tá, deixa-me parar de enrolar... VOCÊ, SENHOR CASSARO, ESTÁ PROPAGANDO A RAIVA ENTRE OS LEITORES DA HOLY!

Oia, num vô dizer que tô odiando todo mundo, nem o Paladino, mas dá pra ficar com muita raiva! Raiva do idiota do Sandro, que disse pra Lisandra que ele nunca tinha dito que a amava.

Naquele momento deu pra perceber como a Lisandra é regida por sentimentos, sejam eles falsos (os que ela tem pelo Paladino) ou verdadeiros (os que ela tem pelo Sandro). A raiva toda da berserker mais loirinha de Arton veio do fato de que alguém que ela provavelmente gosta estava mentindo, e mentindo sobre uma coisa muito importante pra ela.

Aí pode-se dizer o porquê da raiva para com a Niele. Ela armou aquela de fazer a ilusão do Sandrinho falar pra Lili que amava ela. A tontinha da Niele esqueceu que a Lisandra achava que o Sandro era um assassino e, ficou longe dos dois, fazendo acontecer a desgraça do dia...

José Carlos Silva, Contagem/MG

Antes de falar sobre o Paladino, vou falar das coisas menores. Discordo plenamente da carta da Sara Gatto (HA #34). Holy não é uma revista machista!

Como a história trata muito de sentimentos, a personagem principal ideal seria uma mulher, pois a MAIORIA dos homens não sabe como lidar com sentimentos tão complexos e confusos como os que a Lili está lidando.

Sckhar feriu seus inimigos onde iam sentir mais. E Luigi (FDP!) teve a idéia de fazer o mesmo com ele. Mas tipo, SE o Leon "jogasse para o outro time" (entenderam?), Sckhar ia matar a pessoa que ele gostasse da mesma maneira que matou Karin.

Agora vamos falar de Khalmyr, o famoso Deus da Justiça, o deus mais poderoso do Panteão (conclusões tiridas depois de ler a Holy #34 e a TORMENTA #10).

Olha, se ele realmente fosse justo teria deixado Beluhga livre e dando uma lição no Sckhar (ele tem poder MAIS que suficiente pra isso). Tenho muitas dúvidas sobre Khalmyr. Ele é o deus mais poderoso de todos, deixou Sszzaas vivo e não colocou nenhum outro deus em seu lugar! Se ele realmente fosse JUSTO, não teria deixado a minha querida cidade ser tomada pela Aliança Negra, nem teria permitido a quase extinção dos elfos! Ele não percebe o que o Paladino e Sszzaas estão fazendo? Se você quer saber, Khalmyr faz parte da maracutaia.

Que bom que vocês vão lançar Dado Selvagem! Sabia que não ia durar muito no site, huehe. Aliás, devo acresentar que vocês só acertam em cheio com seus lançamentos! As revistas estão cada vez melhores e sempre baratas =).

Oia, acho que é só isso! Beijocas pra você, Odara!

Jeena Colin, a elfa doida deprê, muito brava com a Lili porque ela fez uma coisa muito feia, feia, feia! (e agora acabei de dar uma de Antipaladina ¬¬'), e-mail

Que carta tão divertida, amiga Jeena! Só mesmo alguém como você para fazer-me sorrir neste momento tão trágico.

Você diz ser uma "elfa doida", mas está mostrando percepção e compreensão fora do comum. Entendeu perfeitamente o que está acontecendo no íntimo de Lisandra — foi demais para ela ouvir que Sandro não afirmou que a amava, justamente quando ela mais precisava de seu amor.

Mas peço que não sinta tanta raiva de nossos heróis. Eles são apenas humanos (ou elfos, trogloditas...), sujeitos a erros como todos nós. Até os deuses podem errar — e, de fato, parece difícil acreditar que o nobre Khalmyr permita as coisas como estão. A menos, é claro, que ele tenha em mente algo que ainda não sabemos...

Luciano Gomes dos Santos, São Vicente/SP

Confusa

Cara Odara. Me chamo Mariah e estou com um imenso problema. Se não for incômodo, pois sei como você está angustiada, eu gostaria de sua ajuda.

Meu pai pertence à temida raça dos lobisomens-das-cavernas. Desnecessário dizer que ele cultura Tenebra, a Deusa da Noite. Eu também nasceria uma licantropo, independente de quem fosse minha mãe; e ela é uma meio-elfa, extremamente culta, e devota de Tanna-Toh. Graças a ela sei de muita coisa sobre este e outros (!) mundos, como o rapto de Beluhga (Paladino canaaaAAAAlha) e os problemas de Lisandra & Cia. Não sei como mamãe consegue saber dessas coisas, só sei que consegue!

Daí percebe-se que meus pais tentam me arrastar cada qual para sua própria cultura. Tenho apenas treze anos, Odara, e estava farta dos dois brigando por minha fé. Então fugi para a floresta. Mas de madrugada, já virando gente, vi uma corça dourada e tentei caçá-la — mas ela sempre fugia de mim. De repente percebi, quando parei e ela também: era a própria deusa Allihanna à minha frente! Ela disse que me queria como sua druida, porque cresci na floresta e cuidava bem da natureza. E também porque sou meio-loba: ora, lobos são bichos!

Tal aparição só me meteu numa roubada maior. Três deusas querendo a mim como sua serva! (E sei bem que elas não são muuuito amigas...) Queria saber, Odara, se poderia me orientar sobre isso — sem puxar sardinha para a brasa de Allihanna, é claro.

Mas mudando um pouquinho de assunto, tenho outras duvidazinhas:

1) Beluhga tem esse nome por causa daquela baleia que vive nos pólos?

2) E Sckhar? É por causa da cicatriz? Então ele deveria ter sido batizado depois que Beluhga o cegou.

3) Alguém me diz como é o nome dos outros dragões-reis? Hydora, claro, vem de hidra. Mas e os outros?

4) Ah, eu adoro a Awano e seu traço! Mas diga-me: quantos anos raios ela tem? (A-hãa! Eu não perguntei sobre os macacos!)

5) Como faço para conseguir as

Carl Burle, Brasília/DF

Luiza Pape Fortes, RJ/RJ

revistas anteriores? Tem desde a número 1? Eu achava RPG besteira antes, mas agora gosto e tou afim de colecionar.

6) Elfos-do-mar têm algum parentesco com elfos terrestres?

7) Qual o tamanho normal de um troglodita?

8) Quando é que o Paladino morre? Quando é que o Arsenal morre? Quando é que a Lisandra casa com o Sandro?! Essa eu preciso saber!

Agradeço pela atenção, Odara, e imploro que me ajude; cedo ou tarde os clérigos saberão de mim, e farão qualquer coisa para eu adorar sua respectiva deusa...

Mar-iah, "lobisomem-das-cavernas-com-forma-normal-meio-elfa-e-muito-muito-MUITO-confusa", e-mail

Ah, irmãzinha... uma história tão bonita, e também tão triste! Minhas desculpas, mas talvez eu não seja a pessoa certa para ajudar no momento — especialmente em assuntos referentes aos deuses, pois minha fé no Panteão está fraquejando.

Além disso, eu não poderia ser imparcial; apesar de tudo, ainda amo Allihanna. Se ela apareceu pessoalmente para você — pois eu mesma nunca tive essa honra — e pediu por sua devoção, não imagino como alguém poderia recusar.

Mas essa é uma decisão que pertence apenas a você, irmãzinha. E não tema fazer a escolha errada: se você escolher com o coração, se for verdadeira consigo mesma, então não importa a que divindade vai seguir — ou não seguir —, pois com certeza terá sido a escolha correta.

Quanto às suas outras perguntas, estas sim eu posso responder com mais clareza:

1) Sim, você está certa. Sua mãe realmente a educou muito bem.

2) Para aqueles que não sabem, "scar" é "cicatriz" em inglês. Imagino que o dragão-rei ter recebido esse nome antes de perder o olho tenha sido uma coincidência. Ou destino, que sabe?

3) Hydora não vem de hidra. Vem de "high", palavra inglesa para "alto", pois este é o dragão-rei que nunca cessa de voar (e eu soube que é também o nome de um planeta da série **Starship Troopers**). Os outros são Benthos, Zadbblein e Mzzileyn.

4) Hmmm... perdão, mas Awano-san não gostaria que eu dissesse. Mesmo sem falar em macacos.

5) Faça seu pedido diretamente pelo fone (11) 3849-2266.

6) Nenhum, pelo que sabemos.

7) Trogloditas normais medem entre 1,80 e 2m de altura.

8) Nós também, irmãzinha querida. Nós também...

Centaura Especial

Olá Odara! Estou muito feliz em te conhecer, há tempos venho pensando em mandar uma mensagen sagrada para você, mas a vergonha sempre falava mais alto. Então, certo dia, com o final da revista a cada mês mas próximo (snif, snif...), tomei uma decisão: escrever e deixar registrado meu carinho e admiração por todos vocês. Ah, e também fazer umas perguntinhas:

1) Vocês vão fazer a HOLY ESPECIAL do Tork? Quem seria a desenhista?

2) E da Odara, ninguém lembra?! Após anos de dedicação respondendo às cartas dos leitores e muita simpatia, COMO não lhe ofereceram uma edição especial?!

3) Vocês poderiam fazer uma entrevista com Erica Awano, Denise Akemi e Lydia Megumi e publicar na última HOLY AVENGER? Ah, incluindo fotos, né?

4) Como posso fazer parte do seleto grupo de desenhistas da Trama Editorial? Se quiser, Odara, faço sua edição especial!!!

Bom, deixo um grande abraço aos responsáveis por tornar HOLY AVENGER o maior fenômeno brasileiro em HQ. Ah, Odara, e se encontrar a Niele por aí, diz que eu mandei um beijo e dê a ela meu e-mail:

Wagner S. de Souza, wagner@guaibanet.com.br

Fico muito feliz que tenha tomado a decisão de nos escrever, bom Wagner.

1) A resposta é sim. Mas a identidade da(o) desenhista ainda é segredo.

2) Que gentil! Agradeço, bom Wagner, por acreditar que mereço uma revista só minha. Mas não penso ser possível. Minha vida não é assim tão emocionante.

3) Uma ótima idéia. Vamos ver.

4) A resposta é: treine bastante. E agradeço mais uma vez.

Mesmo sendo moderna como é, não tenho certeza se Niele usa a Internet. Digo, quando alguém pode se teleportar, por que mandar e-mail?

Isaura Amaral da Silva, Recife/PE

A Volta da Psicóloga

Thiago Himura, e-mail

Olá mais uma vez, meiga e querida Odara. Como vai? Escrevo para revelar o meu choque com a edição 33, a qual acabei de ler... mas vamos pelo começo:

1) Lindo o amor de Sckhar e Belugha, linda a arrogância de Sckhar quanto a ela, LINDO o beijo dos dois, lindo o casal!!! (Sim, eu sou romântica e estou apaixonada, mas ninguém tem nada a ver com isso!) Pena que Khalmyr tenha proibido o amor e a, bem, "união" entre os dois... (e chamam isso de justiça!). Estava tudo muito lindo, até que o Paladino sumariamente executou a Rainha dos Dragões-Brancos! E agora, como fica? E as Uivantes? E o desastre para milhares de seres vivos? E Belugha, que culpa tinha? Ela era tão doce e bondosa... pessoas assim ainda não têm passado por bons momentos nessa trama. Espero que parte do final seja feliz para os "mocinhos".

2) Sei que o Paladino fez isso para ensinar a Sckhar a importante lição de que pimenta nos olhos dos outros é refresco, mas fiquei imaginando se o meu ilustre paciente pretende trazer felicidade a todos, ou apenas aos membros de sua "ex-equipe". Quer dizer, ele pode muito bem ter cometido essa (suposta) atrocidade para, também, unir os amantes separados por Khalmir na morte, como em Romeu e Julieta. (Aliás, e que fique bem claro, Khalmyr é um b... na maior parte do tempo, e Nimb rules!!!)

3) Quanto a Arsenal, tudo o que ele está fazendo é para se convencer que sua filha "pode". Quer dizer, nunca que o maior guerreiro de todos os mundos iria aceitar que sua descendente seguisse o "tolo pacifismo dos druidas". Além de ajudar Sszzaas a se reerguer para ter como prêmio a reconstrução de seu kishin, ele faz o que faz por pura frustração de pai. Tomara que ele aprenda que o que mais importa é a felicidade de sua filha, à maneira dela, antes que seja tarde. (Sinceramente, ele precisa aconselhamento profissional...)

4) Engraçadissimo Leon estar lá só para transformar oxigênio em gás carbônico!! Sério, o Cassaro passa muito tempo pensando nessas tiradas?

5) Pena a Lenora ter desaparecido... e fico feliz em saber que Luigi terá um grande papel na trama, já que ele é um grande personagem! Nunca duvide de alguém com Carisma maior que 18!

6) Pelo visto a história toda foi by maquinações de Sszzaas + alguns lances de Nimb...

7) O lindo Tarso é o "Mokona" da história, ou é "só" um daqueles seres extraplanares superpoderosos convocados pelos magos para realizar alguns serviços e que acabam virando amigos?

8) A Niele vai mostrar o que um Carisma 19 faz, já que me parece que o cajado não vai ser usado (ou porque ela não vai querer, ou porque ELE não vai deixar...)?

9) Se o cabelo de Belugha vai (ou ia, sei lá...) até o chão, como ele está sempre limpo? Será que ter terra no cabelo não a incomodava? Isso fazia parte de seus poderes dracônicos ou ela gastava uma fortuna em shampu? Que mistério...

Vou ficando por aqui, desta vez. Abraços carinhosos para todos desta bela saga, que faz mais que jus ao 14º Troféu HQ MIX, e que já está deixando saudades em sua legião de fãs.

Mar B., a psicóloga-aventureira, apaixonada e em nível épico

Bem-vinda de volta, amiga. Agradecemos pelo apoio, e ficamos felizes em ver que alguns de nós ainda conseguem se manter sensatos nestes tempos de desespero. Agora, sobre suas suposições:

1) Como vimos nesta edição, Leon espera preservar as Uivantes devolvendo às montanhas o corpo de Beluhga. Vamos esperar que ele seja bem-sucedido.

2) Receio que as intenções do Paladino não tenham sido assim tão nobres ou românticas quanto você imagina, amiga.

3) Será esse realmente o plano de Arsenal? Que homem horrível! Infligir à própria filha tamanha crueldade! Você tem toda a razão, Mar. Vamos esperar que ele perceba a tempo o mal que está causando.

4) Sei que Cassaro aprecou muito seu elogio. Não me pergunte como, mas eu sei.

5) Bem... agora conhecemos o verdadeiro papel de Luigi na história. Mas não é motivo algum para felicidade...

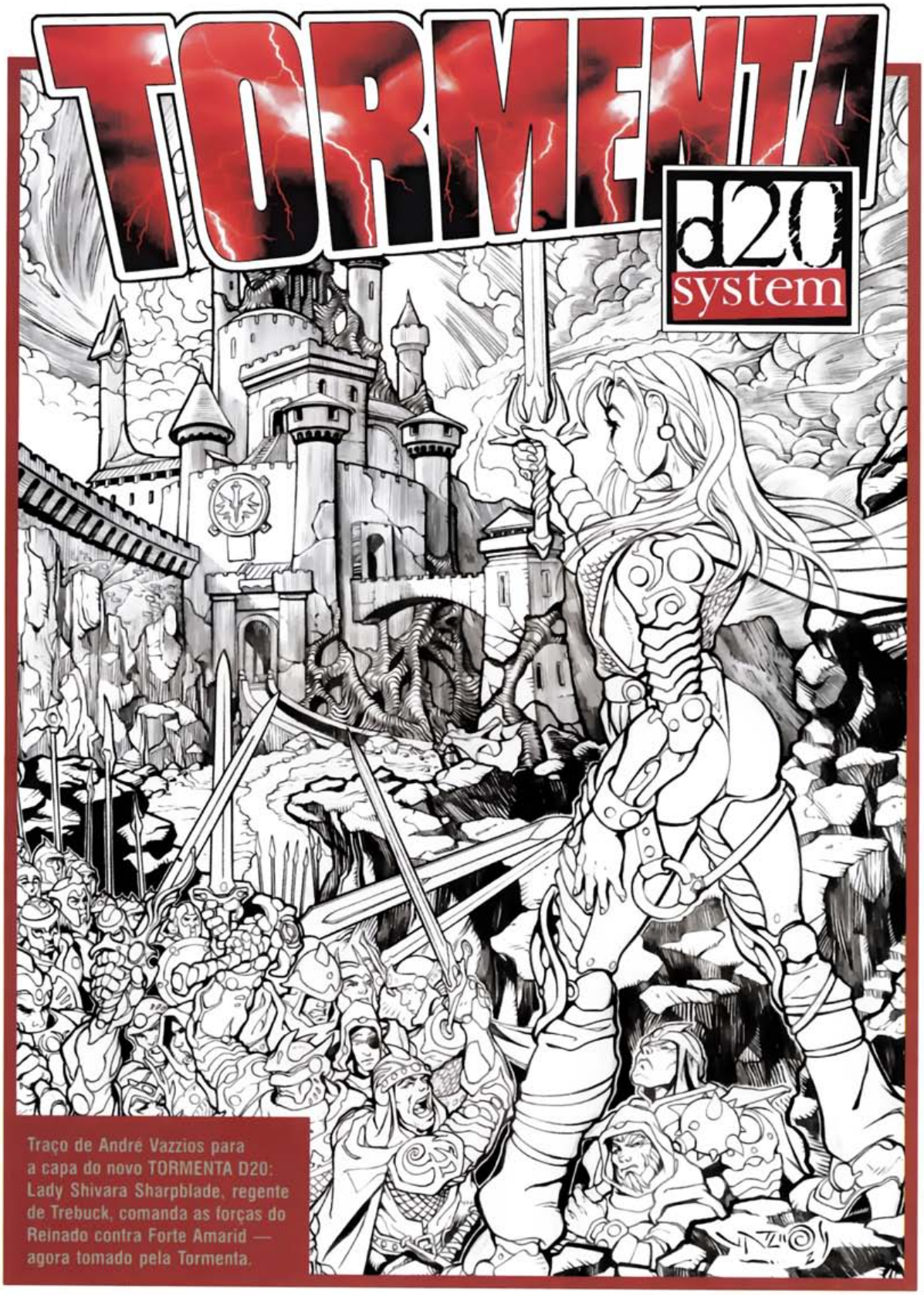
6) Quanto a Sszzaas, com certeza. Mas não vejo a mão do Deus do Caos envolvida.

7) Você acha Tarso lindo?! Bem, como tudo que se relaciona a mortos-vivos, ele me assusta. Quem quer que ele seja.

8) Ah, tenho certeza que sim!

9) Hmm... mágica?

Começou a contagem regressiva...



Traço de André Vazzios para a capa do novo TORMENTA D20: Lady Shivara Sharpblade, regente de Trebuck, comanda as forças do Reinado contra Forte Amarid — agora tomado pela Tormenta.

Era inevitável. O encontro entre o RPG mais popular do mundo, e o cenário de RPG mais popular do Brasil. A Licença Aberta D20 tornou isso possível, e a oportunidade não será desperdiçada.

Isto é algo que todo RPGista razoavelmente informado já sabe, mas mesmo assim devemos informar: quando a Wizards of the Coast trouxe ao mundo o jogo Dungeons & Dragons 3ª Edição, trouxe também uma revolução: a D20 Open Game, ou Licença Aberta D20. Graças ao D20 System — o sistema de regras empregado no novo D&D —, outras editoras podiam lançar títulos compatíveis com este jogo. Esses produtos podem ser identificados através do selo D20, cujo uso foi liberado para qualquer título que siga as normas da Licença Aberta.

Outra coisa que quase todo RPGista brasileiro também sabe: em sua edição comemorativa de número 50, a revista DRAGÃO BRASIL ofereceu como brinde um pequeno cenário de campanha, chamado **Tormenta**, reunindo grande parte dos heróis, vilões, lugares e criaturas apresentados em matérias separadas. Este mundo, Arton, viria a se tornar o mais popular cenário de RPG no Brasil, ganhando novos livros básicos, suplementos, sua própria revista, e até mesmo uma premiada série em quadrinhos, HOLY AVENGER.

Tormenta teve regras para uso em numerosos jogos de RPG, desde o antigo **AD&D** ao mais recente **3D&T**, passando também por **GURPS** e o **Sistema Daemon**. No entanto, desde a chegada do **D20 System** ao Brasil — graças à Devir Livraria, com seu excelente trabalho publicando aqui os três livros básicos de **D&D** —, o público está pedindo por **Tormenta D20.** Sim, pois nenhum jogo de RPG comporta tão bem este mundo de aventuras, magias e monstros quanto o imbatível **Dungeons & Dragons.**

Os RPGistas pensam assim. Os autores de **Tormenta** também. Por isso, a produção do primeiro livro básico de **Tormenta D20** já se encontra em fase final.

Um mundo, um jogo

Tormenta D20 será publicado pela Editora Daemon, que também foi responsável por Tormenta 3E. No entanto, os dois livros serão completamente diferentes.

Publicado no final de 2001, **Tormenta 3E** — ou apenas **T3** — era um livro multi-sistema. Além de descrever o mundo de Arton, trazia também dois conjuntos completos de regras para construção de personagens. Um deles era o **3D&T**, próprio para aventuras em estilo mangá e anime: maior simplicidade, mais ação e menos realismo. O outro era o **Sistema Daemon**, mais sério, realista e complexo. Assim, **T3** funcionava ao mesmo como livro básico e também suplemento.

A fórmula foi muito bem-sucedida, fazendo de **T3** um dos maiores sucessos de vendas na história do RPG brasileiro. No entanto, o uso de dois sistemas criou uma série de complicações. Boa parte do material não combinava com este ou aquele sistema, enquanto algumas regras simplesmente não funcionavam. Além disso, trabalhar com dois jogos tornava impossível elaborar regras mais elegantes ou complexas.

Tormenta D20 não adotará esta fórmula. Ele é dedicado exclusivamente para uso no jogo **Dungeons & Dragons**, que já possui suas próprias regras para construção de personagens. Para usá-lo, você deverá possuir o **Livro do Jogador**, o **Livro do Mestre** e o **Livro dos Monstros**, os três livros básicos do jogo **D&D.** Não será possível utilizar as regras de **Tormenta D20** sem estes livros.

O Conteúdo

Uma vez que a produção está em fase adiantada, os capítulos de TD20 já estão definidos. São eles:

Parte 1 • Personagens: começa falando sobre as raças de Arton e suas diferenças em relação às raças oficiais de **D&D.** Temos também as novas raças Minotauro, Goblin, Elfo-do-Mar, Centauro, Sprite e Nagah. São explicadas todas as classes do **Livro do Jogador** e todas as classes de PdMs e classes de prestígio do **Livro do Mestre**, bem como nove novas classes de prestígio: Baloeiro Goblin, Engenhoqueiro Goblin, Explorador da Tormenta, Lenhador de Tollon, Mago da Tormenta, Nômade, Pistoleiro, Ranger das Cavernas e Sacerdote Negro. O capítulo encerra oferecendo 47 novos talentos, novas perícias e equipamentos.

Parte 2 • Magia: em Arton, a magia é classificada em seis Caminhos Elementais (Ar, Água, Fogo, Luz, Terra, Trevas). Este capítulo traz regras para ligar todas as magias de **D&D** a estes Caminhos, além de oferecer novas magias e itens mágicos.

Parte 3 • O Mundo de Arton: começa explicando a estrutura geral de Arton, com seus dois continentes principais e sua mais importante área povoada, o Reinado. Todos os reinos são tratados separadamente, bem como a grande capital Valkaria. Outra regiões de Arton também são descritas, como a ilha de Galrasia, as Montanhas Sanguinárias, o Deserto da Perdição, a Grande Savana, o Mar Negro...

Parte 4 • Conquista: a história de uma das maiores ameaças enfrentadas por Arton: Thwor Ironfist, o lendário e imortal General Bugbear, e sua Aliança Negra dos goblinóides, cujos exércitos destruíram a cidade élfica de Lenórienn e agora avançam sobre o mundo civilizado.

Parte 5 • O Terror vem do Céu: há dez anos, uma tempestade mística de sangue e ácido destruiu a civilização ancestral de Tamu-ra, infestando a região de demônios. Agora, apesar dos esforços de muitos heróis para detê-la, a Tormenta avança sobre o Reinado — e os vilões que a controlam, os Lordes da Tormenta, enfim se revelam. Aqui encontramos também regras mais detalhadas sobre os efeitos da Tormenta sobre aqueles que ousam se aventurar em seus domínios (quatro níveis negativos, só para começar!).

Parte 6 • O Panteão: Arton tem centenas de deuses menores, mas apenas vinte deuses maiores, que formam o Panteão. Este capítulo oferece regras próprias para clérigos, paladinos, xamãs e outros servos dos deuses.

Parte 7 • Lendas: os personagens mais importantes de Arton, com suas fichas para **D&D:** Rei Thormy, Mestre Arsenal, o Camaleão, Arkam Braço-Metálico, Luigi Sortudo, Princesa Rhana, Beluhga, Sckhar e outros. Alguns, especialmente os magos supremos Vectorius e Talude (ambos 31º nível!) , seguem regras do suplemento importado **Epic Level Handbook.** No entanto, não é necessário ter este livro para usá-los.

Parte 8 • Criaturas: todas as criaturas do Livro dos Monstros são discutidas sobre como existem (ou não existem) em Arton, e quais as mudanças necessárias. Além disso serão apresentadas mais de trinta novas criaturas, especialmente os muitos tipos de demônios da Tormenta. Entre os monstros novos, destaque para o random (Nivel de Desafio 20) e dragão-do-deserto (ND 28!).

Onde está Holy Avenger?

Quanto ao conteúdo, os fãs do mundo de Arton certamente vão reconhecer grande parte, reproduzido a partir de livros anteriores ou artigos em revistas.

Muito material descritivo foi mantido como estava, uma vez que o cenário pouco mudou se comparado às suas primeiras aparições. Afinal, quase todas as raças, cidades, reinos e continentes continuam nos mesmos lugares ou nas mesmas condições.

No entanto, todo o material foi rigorosamente atualizado em relação a fatos mais recentes ocorridos em Arton, bem como suplementos que não existiam na época do primeiro livro básico — como **Panteão** e **O Reinado.** Os fatos mais importantes talvez sejam a queda da cidade-fortaleza de Khalifor perante a Aliança Negra, o avanço da Tormenta sobre o reino de Trebuck, a revelação dos Lordes da Tormenta, e a substituição da Divina Serpente por Tauron como o Deus da Força, entre outros eventos.

No entanto, aqueles mais familiarizados com o cenário vão notar certas ausências — nem todo o material já produzido para **Tormenta** estará aqui. Não teremos, por exemplo, todos os vinte sumo-sacerdotes do Panteão. Nem as descrições detalhadas das cidades de Triunphus, Vectora e Malpetrim. Nem um capítulo inteiro para Galrasia. E nem uma série de outros assuntos abordados em outros livros e revistas, como os Reinos dos Deuses. Esta medida foi necessária para tornar **Tormenta D20** mais enxuto (serão pouco mais de 200 páginas) e acessível para novos jogadores. Tais assuntos serão detalhados futuramente em suplementos.

Talvez as ausências mais notáveis sejam os personagens Lisandra, Sandro, Niele, Tork e — especialmente — o Paladino de Arton. Você não vai encontrar em **Tormenta D20** quase nada sobre a busca pelos Rubis da Virtude.

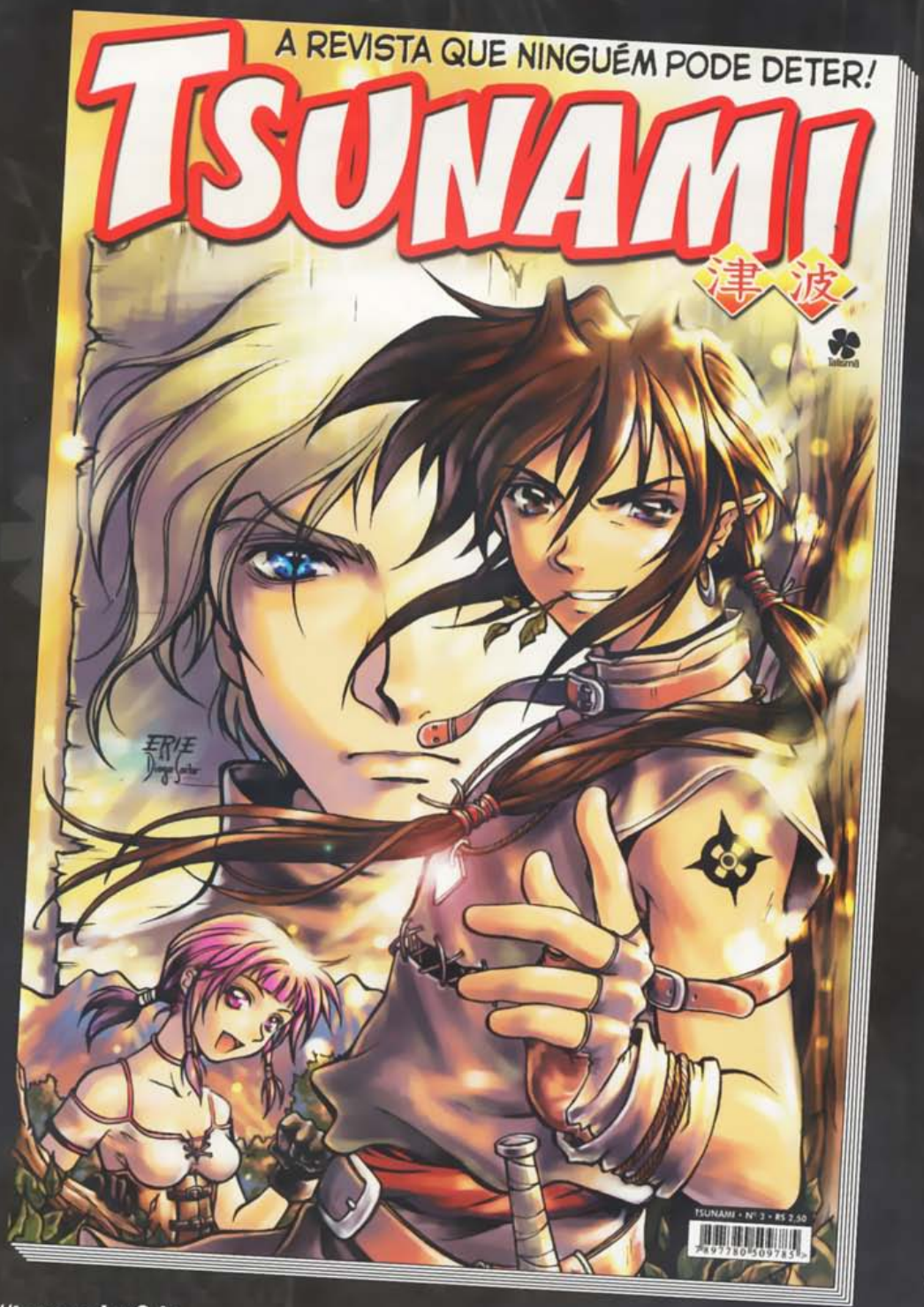
Os autores tomaram essa decisão porque tais personagens são protagonistas da revista em quadrinhos HOLY AVENGER, que ainda se encontra em andamento. **TD20** estará à venda muito antes da conclusão da história. No entanto, não é possível revelar ainda uma série de segredos: quais personagens estarão vivos ou mortos, quais são seus verdadeiros poderes, e como o mundo de Arton será afetado pela aventura.

Assim, para evitar que **Tormenta D20** fique desatualizado tão cedo, serão omitidas grande parte das referências à saga dos Rubis da Virtude. O leitor certamente vai reconhecer muitos lugares e personagens mencionados na HQ, como Vectorius, Talude, Vladislav, Beluhga, Sckhar, Arsenal e tantos outros — mas estes existem à parte da história contada nos quadrinhos. Podem ser utilizados normalmente como PdMs sem que os eventos mostrados em HOLY AVENGER tenham influência sobre sua participação em qualquer aventura ou campanha.

Após a conclusão de HOLY AVENGER, um suplemento específico sobre seus personagens, criaturas, magias e outros elementos será preparado. Provavelmente se chamará **Holy Avenger D20.**

Tormenta D20 sem Holy Avenger?! Sim, eles terão seu próprio suplemento.

NÃO É MESMO FÁCIL DETER UMA FORÇA DA NATUREZA...



http://tsunami.w3.to

Talismã

HOLY AVENGER

36

cassaro

awano

riamonde

vazzios

栗野

VAZZIOS

n' Tiago

Imprópria para menores de 12 anos

ANO 4 • Nº 36 • R$ 2,80

O Elenco

Lisandra
Destruidora de vilas, traidora de amigos, Rainha do Mal... e, por incrível que pareça, protagonista desta história!

Sandro
Ladrão aventureiro burro-burro-burro, apaixonado por Lisandra... e provavelmente morto por ela.

Niele
Elfa exuberante com muito poder mágico, pouca roupa, e talvez também esteja morta (de novo!)

Tork
Troglodita anão mercenário, metamorfoseado em dragão e devolvido ao normal... depois de morto.

Arsenal
Sumo-sacerdote do Deus da Guerra, pai de Lisandra e vilão fodão com um plano em andamento.

Paladino
Guerreiro dos deuses que não está nem aí para eles... e vice-versa.

Petra
Cozinheira sem olfato, filha do mago Vladislav e apaixonada pelo fedorento Tork.

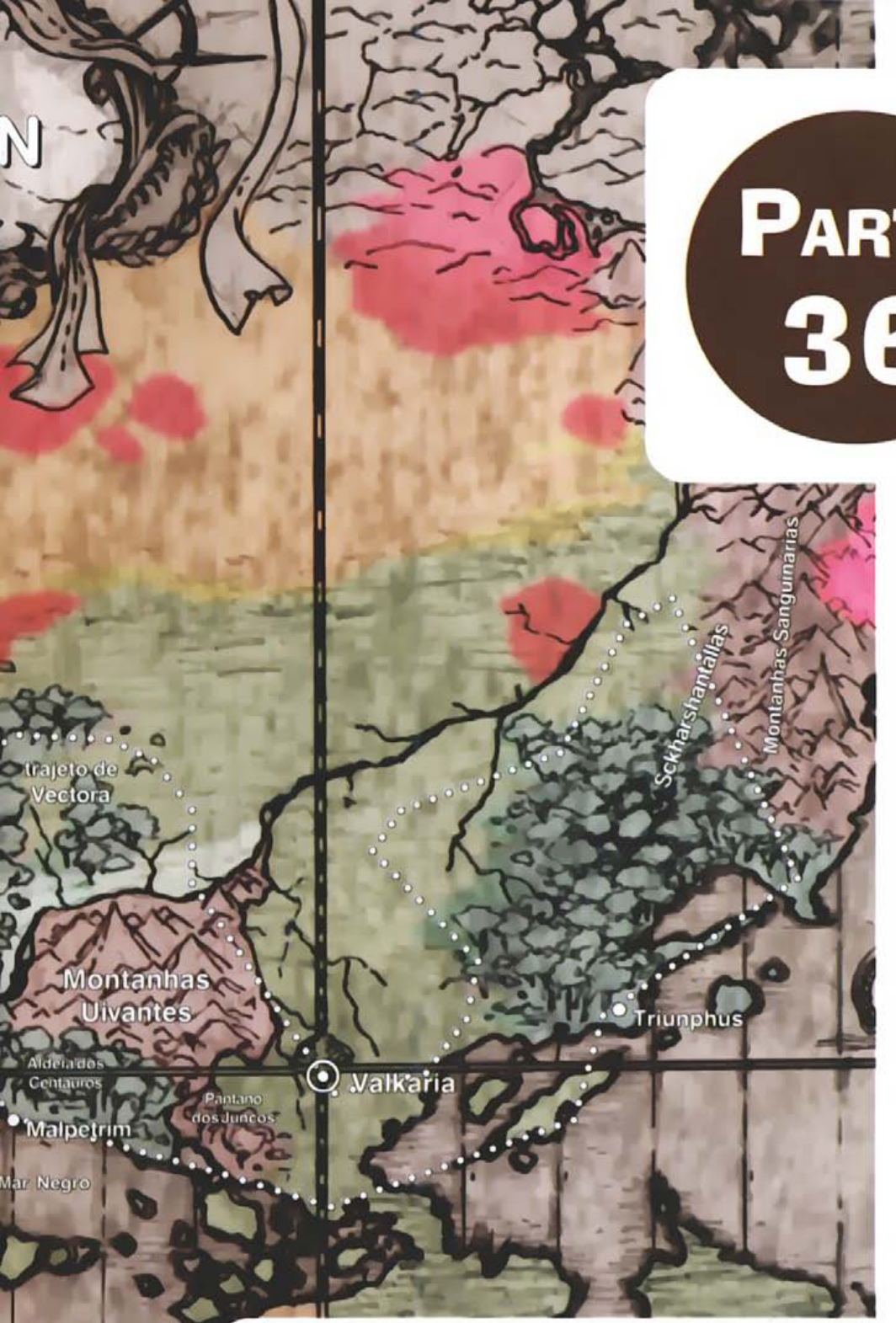
Tarso
Preste atenção aos hieróglifos, e você vai conhecer sua verdadeira identidade AGORA!

Até Agora...

Lisandra está perdida. Acreditando que matou seus amigos, ela se entrega totalmente à loucura. Usa seu poder para destruir um vilarejo e ali erguer uma torre de espinhos — a mesma torre que ela via em seus pesadelos. Os habitantes da vila são assassinados e transformados em soldados monstruosos. E a própria Lisandra muda de aparência, agora transformada em uma verdadeira Rainha do Mal.

O fato não passa despercebido pelo Paladino. Sentindo que os Rubis da Virtude estão agora nas mãos de uma poderosa inimiga, ele alça vôo e abandona o reino de Sckharshantallas. Leon, ainda indignado com a morte sem sentido de Beluhga, decide levar seu corpo de volta às Montanhas Uivantes para, talvez, preservar o clima na região. Luigi o acompanha. Ambos deixam para trás o derrotado dragão-rei Sckhar.

Em Valkaria, Petra pede a Tarso para usar sua magia de teleporte e levá-la até Tork. Ele atende o pedido, e ambos aparecem no campo de batalha.



Parte 36

Você é meu pai?

HOLY avenger

Criação
MARCELO CASSARO
ROGÉRIO SALADINO
J.M.TREVISAN

Roteiro (e Hieroglifos!)
MARCELO CASSARO

Desenho e Arte-Final
ERICA AWANO

Cores
RICARDO RIAMONDE

Retículas
JAE H. WOO

Capa
ERICA AWANO &
ANDRÉ VAZZIOS

DIRETOR
Ruy Pereira

EDITOR
Marcelo Cassaro

PRODUTOR GRÁFICO
Roberto Avelino

CIRCULAÇÃO
Antônio Marcos

CONTATO
Lourdes Mauricio

SCANNER
Edilson Gedo • Wagner F. Nunes

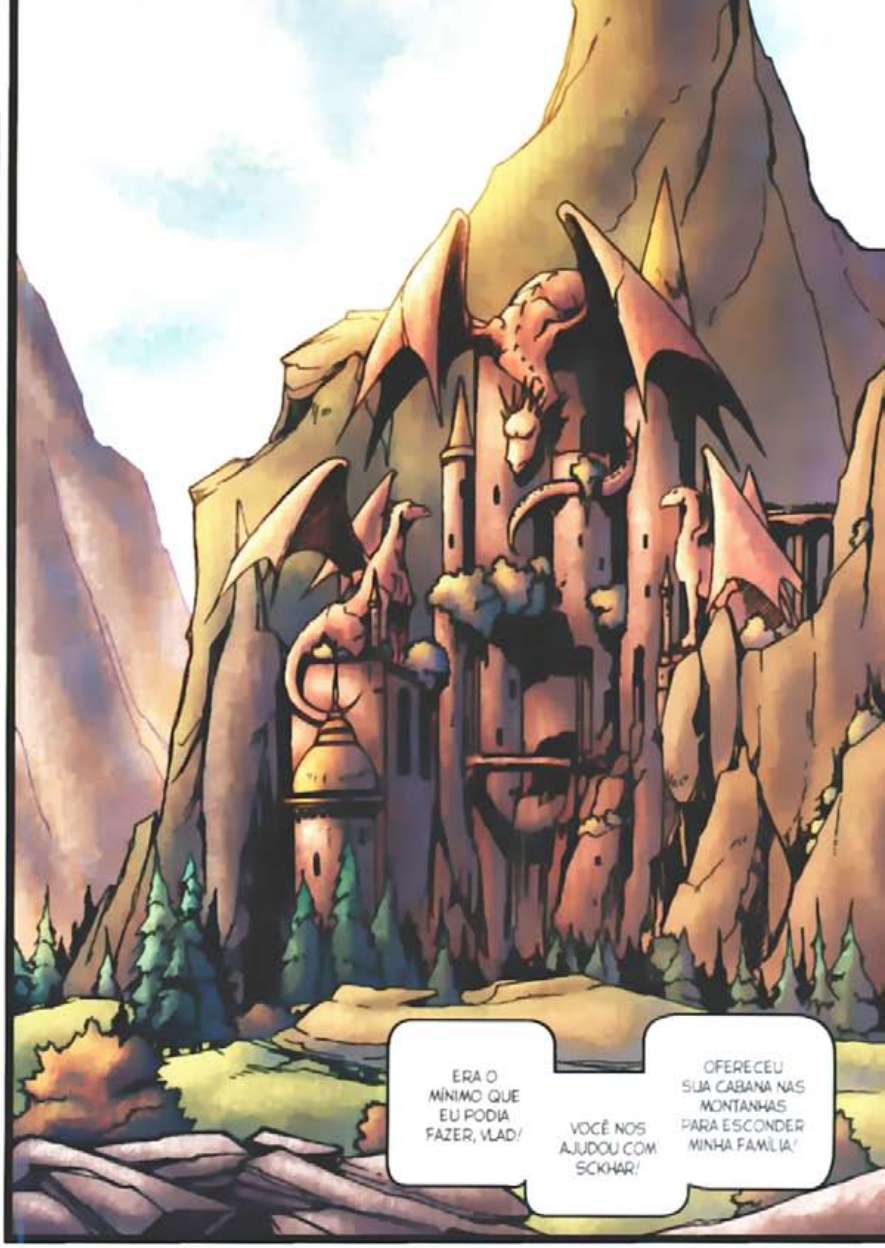
DIAGRAMAÇÃO
Dawis Roos • Márcia Braga

HOLY AVENGER é uma publicação mensal da Editora Talismã Ltda. Rua Joaquim Lapas Veiga, 532 e 536, Jardim do Lago, CEP 05550-010, SP/SP. Telefax (011) 3849-2266. dragaobrasil@uol.com.br

Distribuição exclusiva para todo o Brasil: Fernando Chinaglia S/A.

Impressão e acabamento: Lene Gráfica e Editora

AGRADEÇO MUITO, AMIGO LEON...
...QUE TENHA ACEITO PARTICIPAR COMIGO DESTA BUSCA!
FALTAM-ME OS TALENTOS LADINOS NECESSÁRIOS!

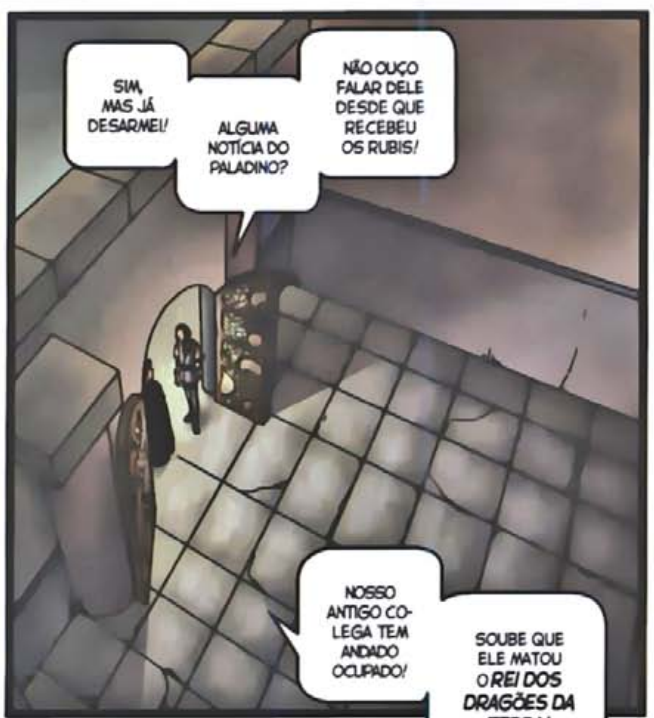

ERA O MÍNIMO QUE EU PODIA FAZER, VLAD!
VOCÊ NOS AJUDOU COM SCKHAR!
OFERECEU SUA CABANA NAS MONTANHAS PARA ESCONDER MINHA FAMÍLIA!

SIM... MAS NÃO FUI BEM-SUCEDIDO NA EMPREITADA!
LAMENTO MUITÍSSIMO POR KARIN!
LAMENTO QUE OS MEIOS CONVENCIONAIS DE RESSURREIÇÃO TENHAM FALHADO!
CERTOS ASPECTOS PLANARES INTERFEREM COM...

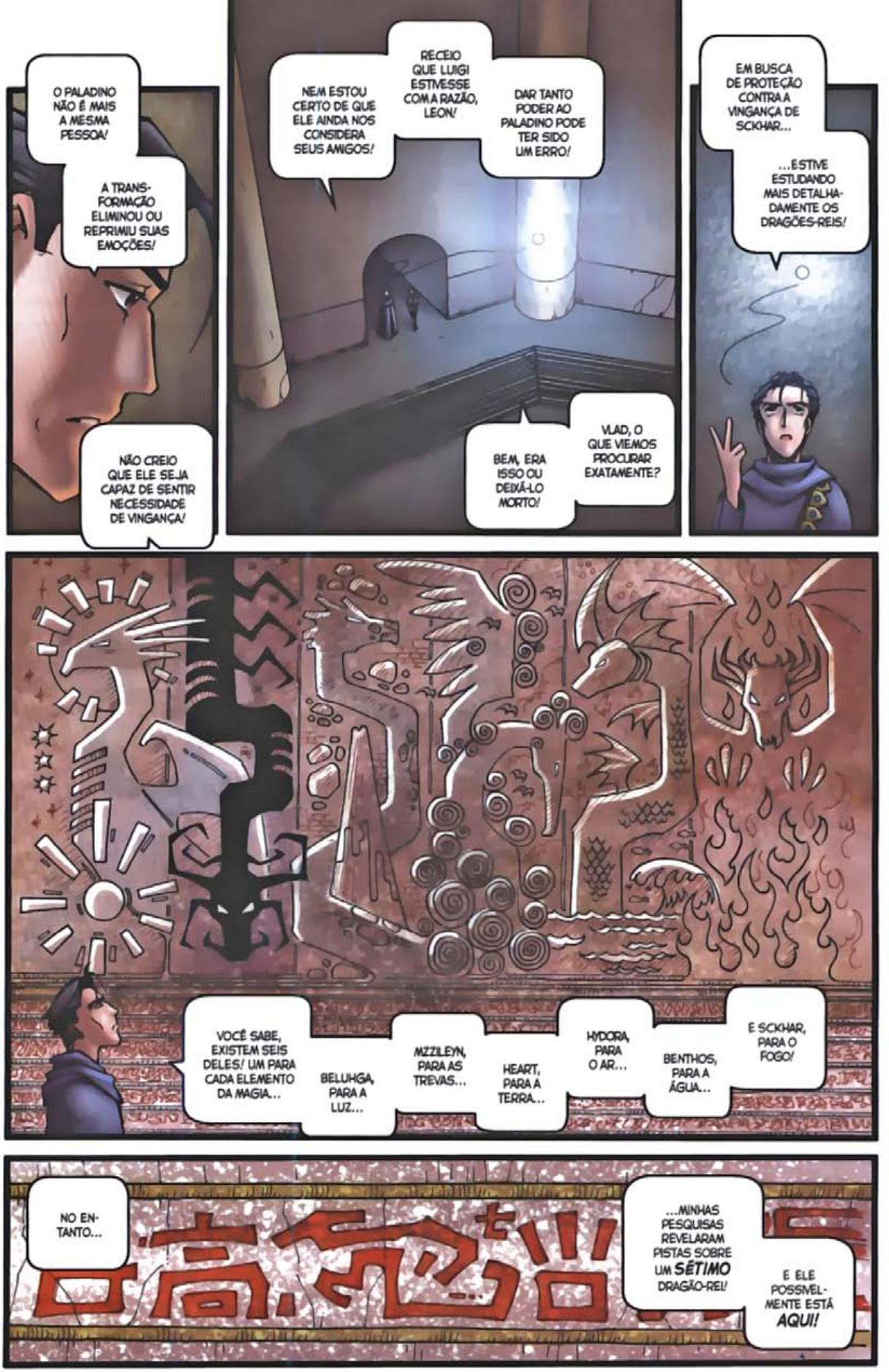
TUDO BEM, VLAD!
ELA ESTÁ COM OS DEUSES! NADA SE PODE FAZER!
APENAS REZAR PARA QUE ESTEJA COM BONS DEUSES!

CUIDE DA TRANCA, SIM?
COMO ESTÁ O JOVEM SANDRO?
CADA VEZ MAIS INTERESSADO EM SER UM "LADRÃO COMO O PAI"!
EU NÃO DEVIA TER INVENTADO QUE SUA MÃE ESTÁ NO REINO DE HYNINN!
NÃO SEI MAIS O QUE FAZER PARA QUE MUDE DE IDÉIA!
E A PETRINHA, COMO VAI?

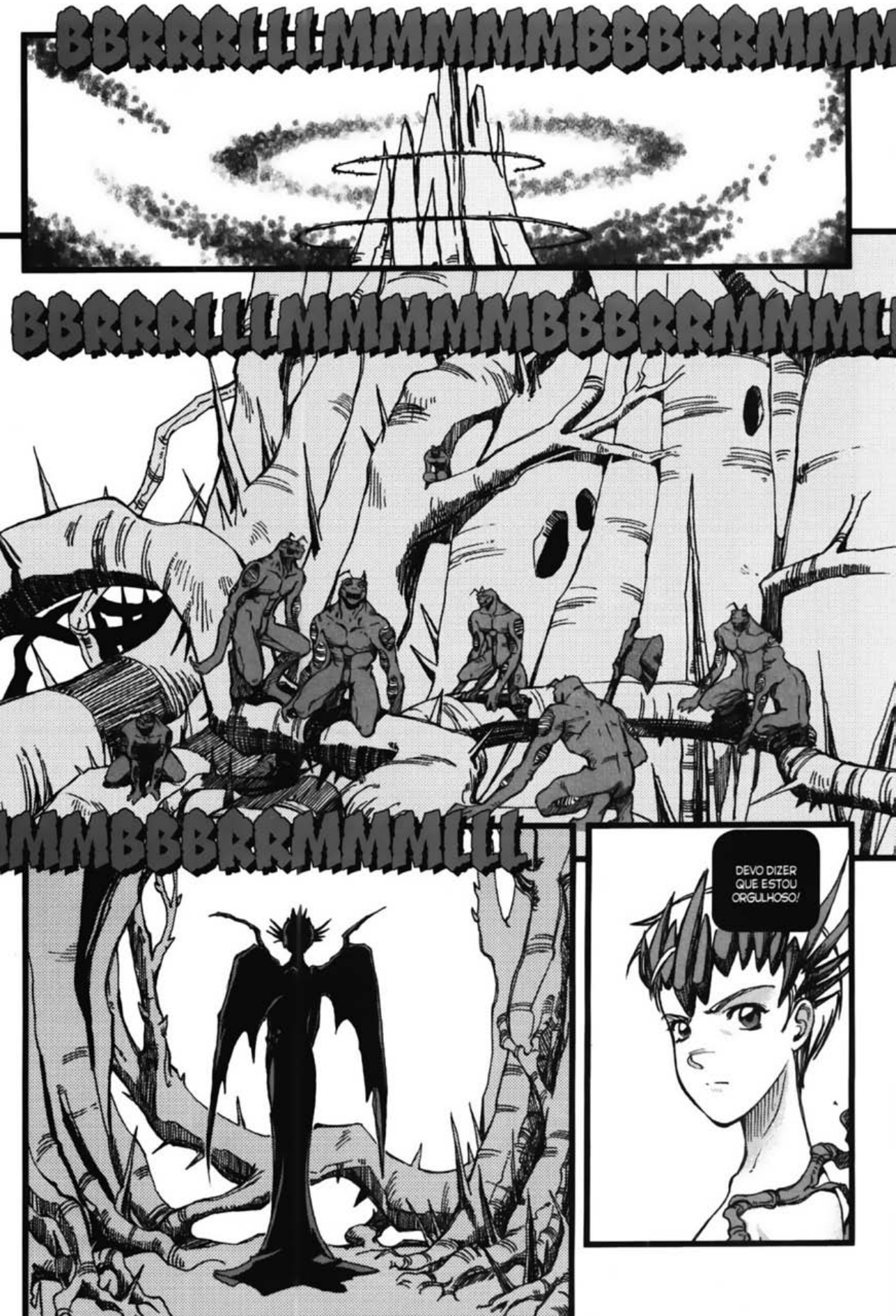
SEM NENHUMA VOCAÇÃO PARA AVENTURAS, DEVO DIZER!
NA VERDADE, ELA ADORA BRINCAR DE COZINHAR!
ALGUMA ARMADILHA?


SIM, MAS JÁ DESARMEI!
ALGUMA NOTÍCIA DO PALADINO?
NÃO OUÇO FALAR DELE DESDE QUE RECEBEU OS RUBIS!
NOSSO ANTIGO COLEGA TEM ANDADO OCUPADO!
SOUBE QUE ELE MATOU O REI DOS DRAGÕES DA TERRA!

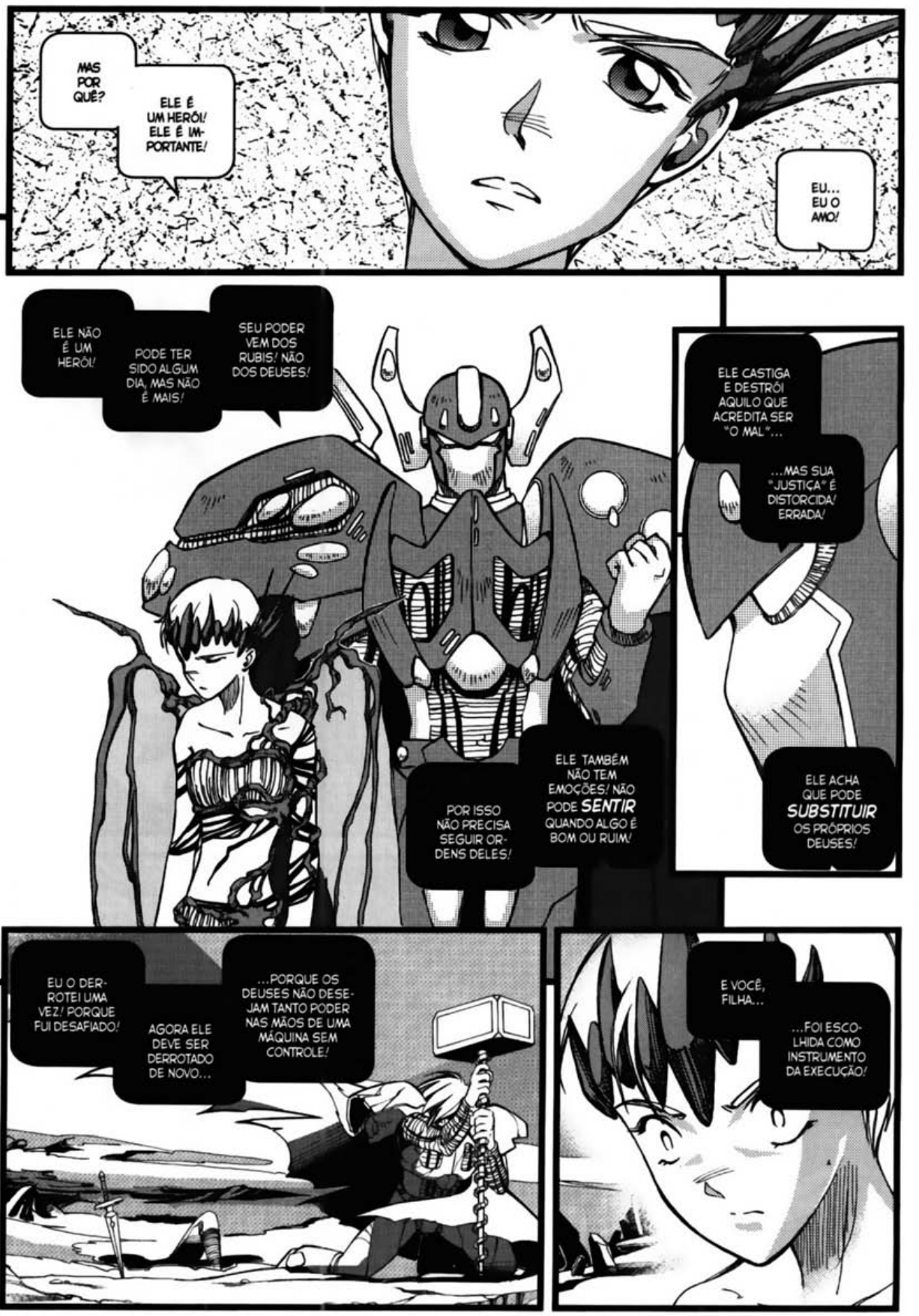
QUÊ?! ELE FICOU TÃO PODEROSO ASSIM?!
ENTÃO POR QUE DIABOS NÃO FOI ATRÁS DE SCKHAR AINDA?


O PALADINO NÃO É MAIS A MESMA PESSOA!
A TRANSFORMAÇÃO ELIMINOU OU REPRIMIU SUAS EMOÇÕES!
NÃO CREIO QUE ELE SEJA CAPAZ DE SENTIR NECESSIDADE DE VINGANÇA!
NEM ESTOU CERTO DE QUE ELE AINDA NOS CONSIDERA SEUS AMIGOS!
RECEIO QUE LUIGI ESTIVESSE COM A RAZÃO, LEON!
DAR TANTO PODER AO PALADINO PODE TER SIDO UM ERRO!
BEM, ERA ISSO OU DEIXÁ-LO MORTO!
VLAD, O QUE VIEMOS PROCURAR EXATAMENTE?
EM BUSCA DE PROTEÇÃO CONTRA A VINGANÇA DE SCKHAR...
...ESTIVE ESTUDANDO MAIS DETALHADAMENTE OS DRAGÕES-REIS!
VOCÊ SABE, EXISTEM SEIS DELES! UM PARA CADA ELEMENTO DA MAGIA...
BELUHGA, PARA A LUZ...
MZZILEYN, PARA AS TREVAS...
HEART, PARA A TERRA...
HYDORA, PARA O AR...
BENTHOS, PARA A ÁGUA...
E SCKHAR, PARA O FOGO!
NO ENTANTO...
...MINHAS PESQUISAS REVELARAM PISTAS SOBRE UM SÉTIMO DRAGÃO-REI!
E ELE POSSIVELMENTE ESTÁ AQUI!

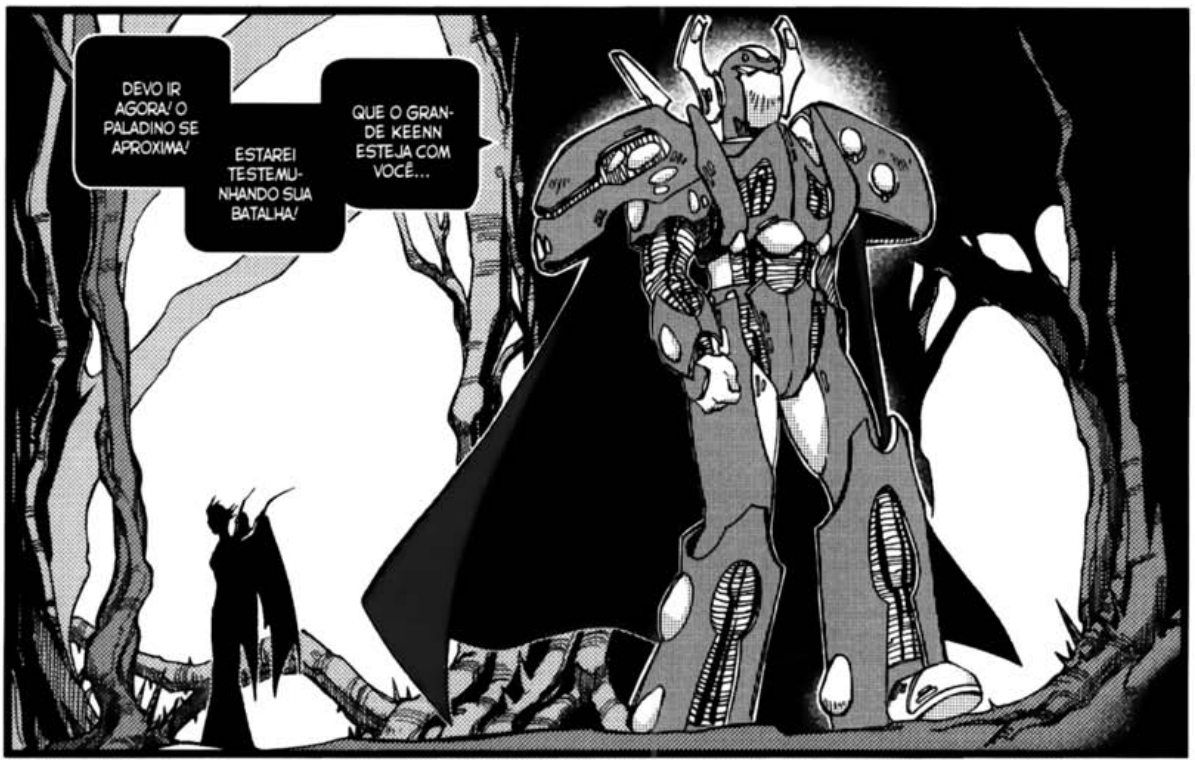
FASCINANTE! DE ACORDO COM ESTAS ESCRITURAS...
...O DRAGÃO ERGUEU ESTE TEMPLO PARA DORMIR UM LONGO SONO!
ELE CONCORDA EM ATUAR COMO SERVO PARA AQUELE QUE O DESPERTAR...
...ATÉ QUE A DÍVIDA SEJA PAGA!
PENSEI QUE OS DRAGÕES FOSSEM ARROGANTES E ORGULHOSOS!
POR QUE UM DELES ACEITARIA SER SERVO?
DIZ AQUI QUE ELE ESTAVA... HUM...
"CHATEADO" COM A SELVAGERIA E CRUELDADE DE SUA ERA!
ELE QUER DESPERTAR EM TEMPOS MELHORES!
CONHECER... HÁ... "GENTE LEGAL"!
QUE ESTRANHO LER COISAS ASSIM NA LÍNGUA DRACÔNICA!
MAS VLAD! SE EXISTEM SÓ SEIS TIPOS DE DRAGÕES...
...COMO PODE HAVER MAIS UM DRAGÃO-REI?
EXISTE OUTRA ESPÉCIE, LEON! POUCO CONHECIDA...
...MAS MAIS PODEROSA QUE TODAS AS OUTRAS!
JÁ OUVIU FALAR EM DRAGÕES-LICH?


BBRRRLLLMMMMMMBBBRRRMMMM
BBRRRLLLMMMMMMBBBRRRMMMMLL
MMBBBRRRMMMMLLL
DEVO DIZER QUE ESTOU ORGULHOSO!

VOCÊ! MESTRE ARSENAL!
O CLÉRIGO DA GUERRA!
VOCÊ GOSTA QUANDO AS PESSOAS LUTAM!
TENHO USADO MEU PODER APENAS PARA DESTRUIR E MATAR!
MATEI PESSOAS QUE ERAM IMPORTANTES PARA MIM!
ACABO DE CHACINAR UMA ALDEIA INTEIRA PARA ERGUER ESTA TORRE!
TRANSFORMEI OS CORPOS DAS VÍTIMAS EM MEU EXÉRCITO!
POR ISSO ESTÁ ORGULHOSO?
SIM!
MUITO!
ESTE É UM PALCO APROPRIADO PARA A BATALHA QUE VIRÁ!
VOCÊ TEM REALMENTE O PODER DE SUA MÃE...
..MAS SEM O PACIFISMO DRÍADE PARA LIMITÁ-LO!
NEM MESMO O PALADINO PODERÁ DESAFIAR TAMANHA FORÇA!
O PALADINO?
ENTÃO É MESMO VERDADE?
TUDO ISSO ACONTECEU PARA QUE EU DESTRUÍA O PALADINO?


MAS POR QUÊ?
ELE É UM HERÓI! ELE É IMPORTANTE!
EU... EU O AMO!
ELE NÃO É UM HERÓI!
PODE TER SIDO ALGUM DIA, MAS NÃO É MAIS!
SEU PODER VEM DOS RUBIS! NÃO DOS DEUSES!
POR ISSO NÃO PRECISA SEGUIR ORDENS DELES!
ELE TAMBÉM NÃO TEM EMOÇÕES! NÃO PODE SENTIR QUANDO ALGO É BOM OU RUIM!
ELE CASTIGA E DESTRÓI AQUILO QUE ACREDITA SER "O MAL"...
...MAS SUA "JUSTIÇA" É DISTORCIDA! ERRADA!
ELE ACHA QUE PODE SUBSTITUIR OS PRÓPRIOS DEUSES!
EU O DERROTEI UMA VEZ! PORQUE FUI DESAFIADO!
AGORA ELE DEVE SER DERROTADO DE NOVO...
...PORQUE OS DEUSES NÃO DESEJAM TANTO PODER NAS MÃOS DE UMA MÁQUINA SEM CONTROLE!
E VOCÊ, FILHA...
...FOI ESCOLHIDA COMO INSTRUMENTO DA EXECUÇÃO!

OS DEUSES ESTAVAM COM VOCÊ EM CADA PASSO DE SUA JORNADA!
TORNARAM VOCÊ A MATADORA PERFEITA!
MESMO O QUE VOCÊ ACREDITA SER "AMOR" FOI PROVOCADO POR ELES!
VOCÊ FOI FORJADA PARA ESTE MOMENTO!

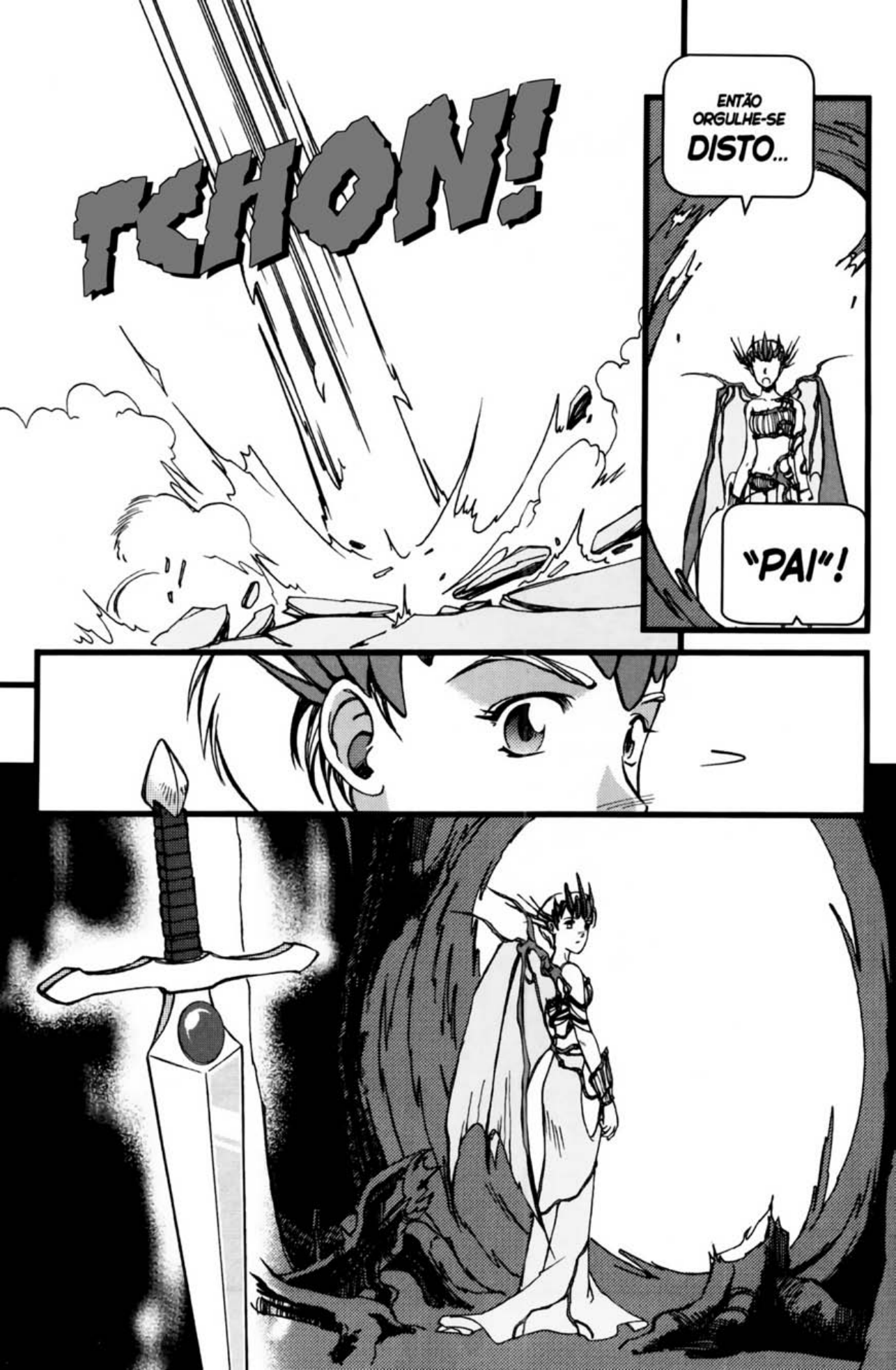

DEVO IR AGORA! O PALADINO SE APROXIMA!
ESTAREI TESTEMUNHANDO SUA BATALHA!
QUE O GRANDE KEENN ESTEJA COM VOCÊ...

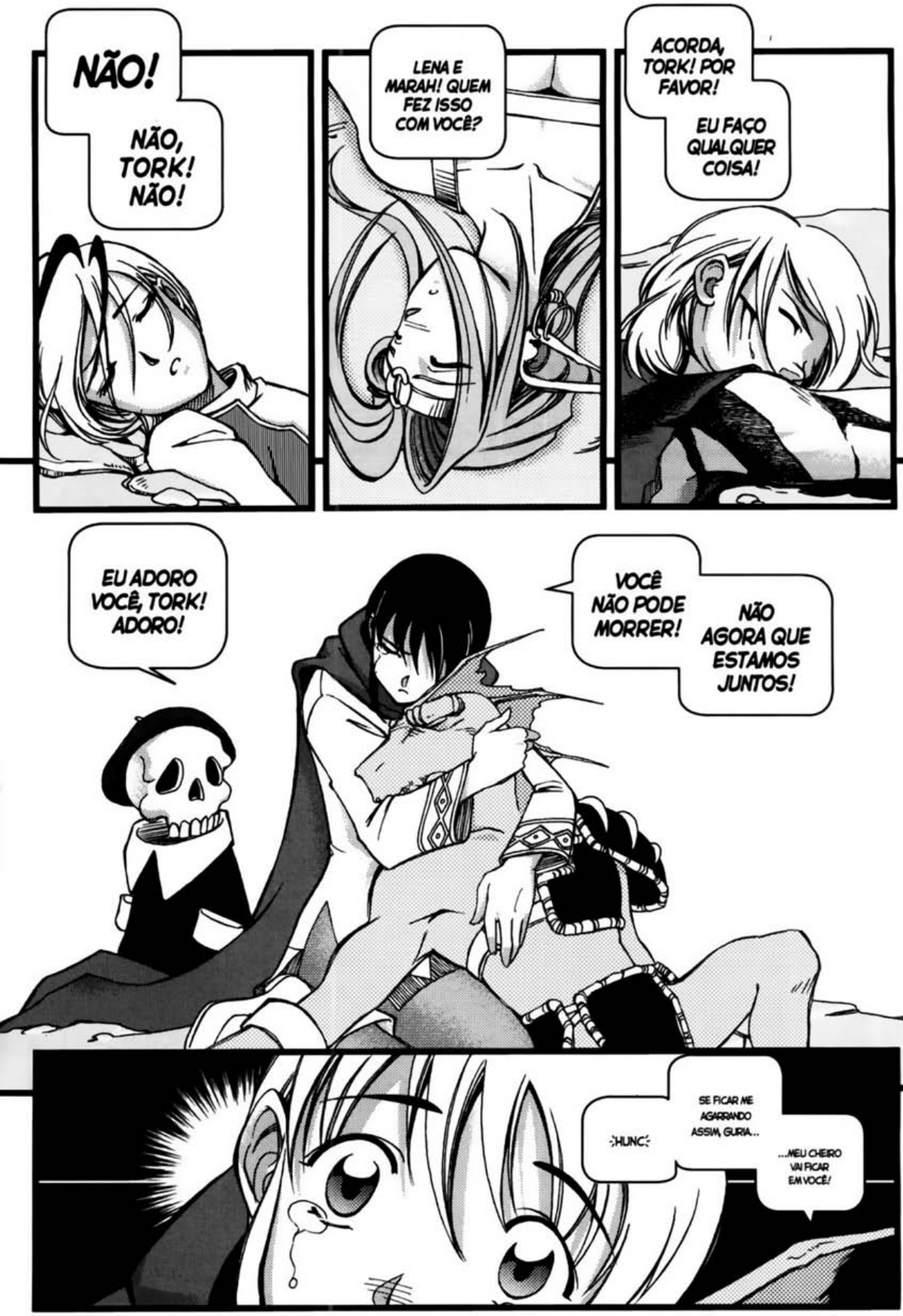
"FILHA"?

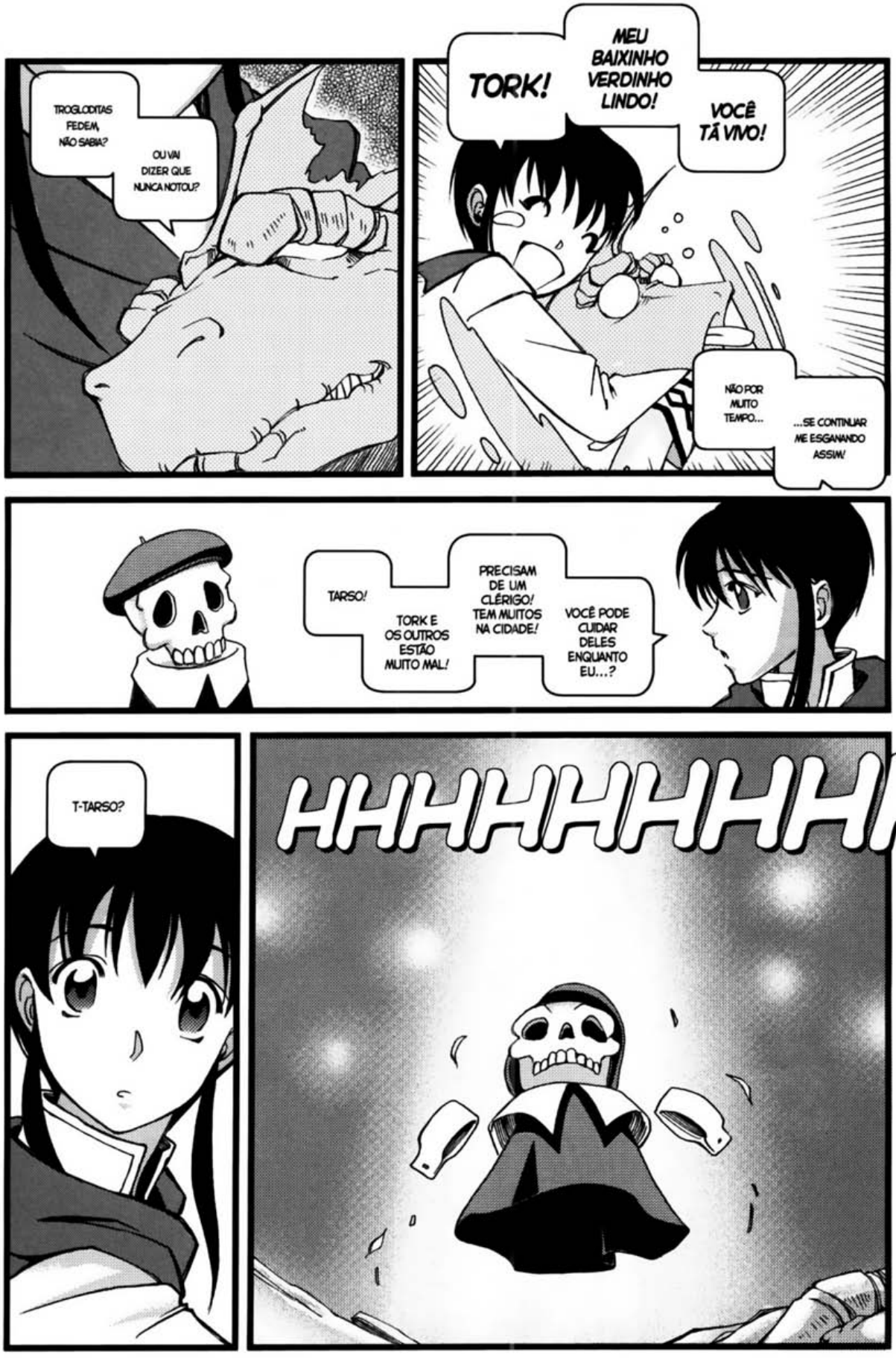
VOCÊ...
VOCÊ É MEU... PAI?

VOCÊ É MEU PAI?!

E VOCÊ PERMITIU TUDO?
VOCÊ ACEITOU QUANDO AMEI O PALADINO?
QUANDO ME AFASTEI DE TUDO E TODOS PARA CAÇAR OS RUBIS DELE?
QUANDO MATEI MEUS AMIGOS?
VSSSHHH
E AGORA ESTÁ ORGU-LHOSO?!
crash!

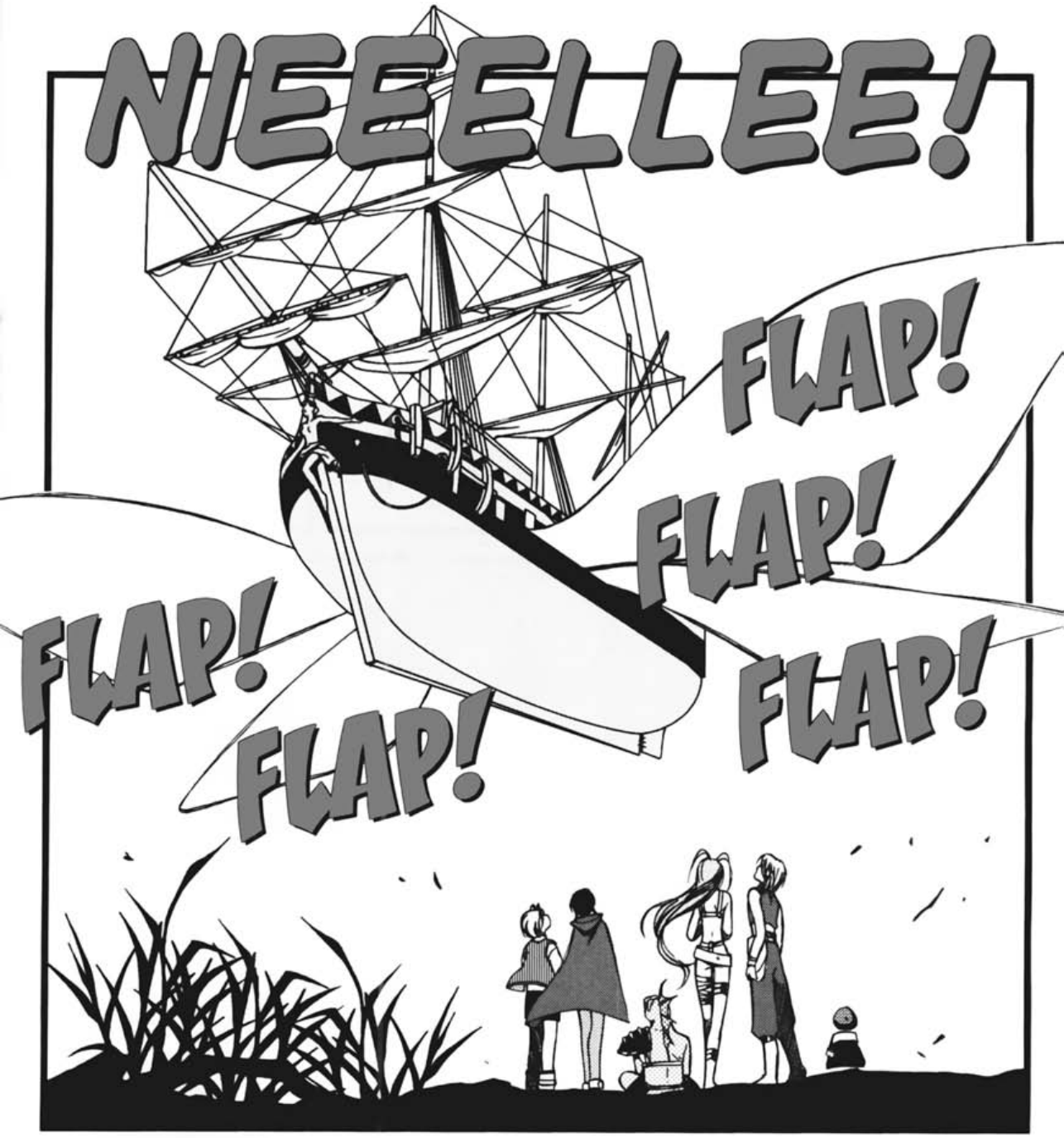

TCHON!
ENTÃO ORGULHE-SE DISTO...
"PAI"!


NÃO!
NÃO, TORK! NÃO!
LENA E MARAH! QUEM FEZ ISSO COM VOCÊ?
ACORDA, TORK! POR FAVOR!
EU FAÇO QUALQUER COISA!
EU ADORO VOCÊ, TORK! ADORO!
VOCÊ NÃO PODE MORRER!
NÃO AGORA QUE ESTAMOS JUNTOS!
:HUNC:
SE FICAR ME AGARRANDO ASSIM, GURIA...
...MEU CHEIRO VAI FICAR EM VOCÊ!

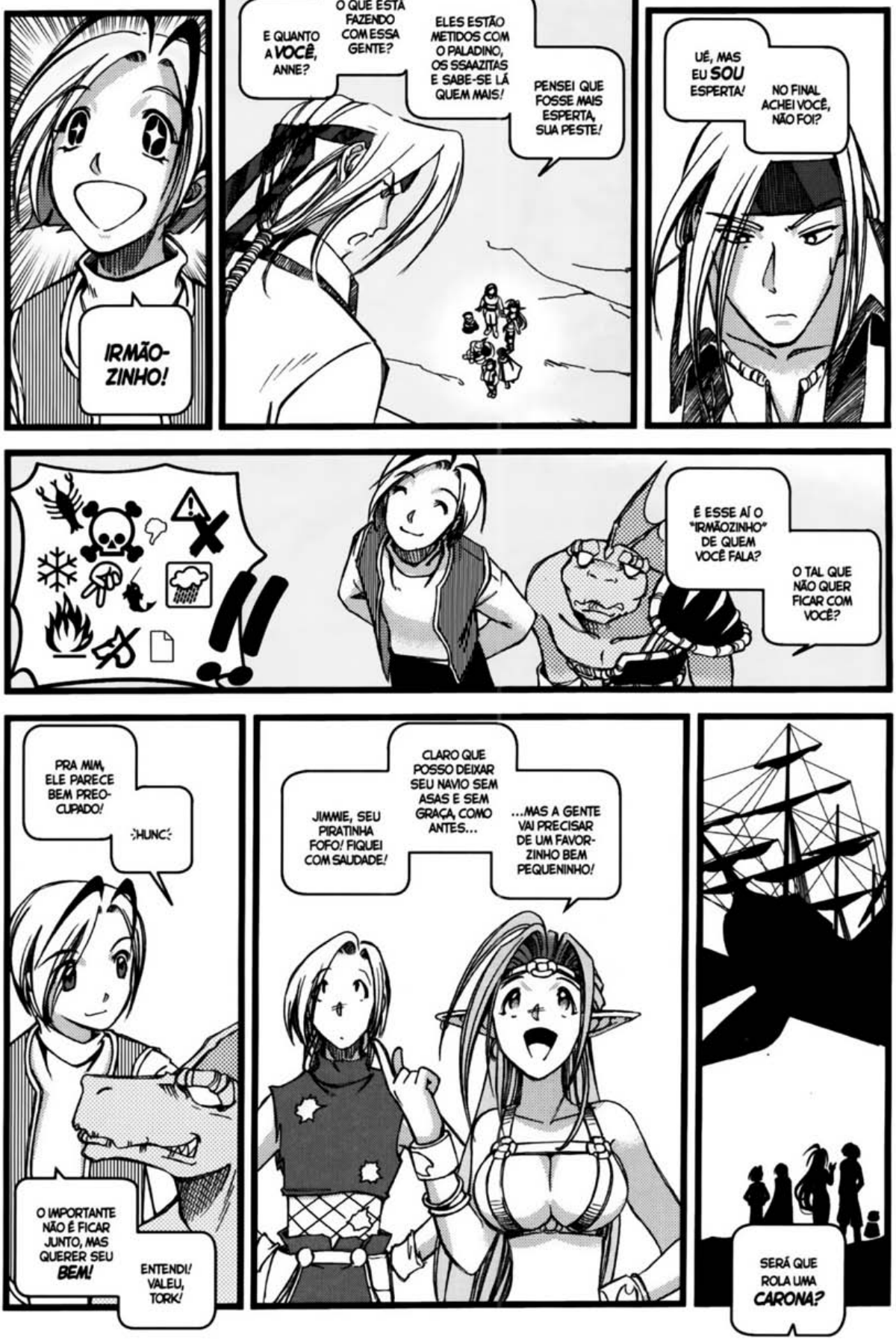

TROGLODITAS FEDEM, NÃO SABIA?
OU VAI DIZER QUE NUNCA NOTOU?
TORK!
MEU BAIXINHO VERDINHO LINDO!
VOCÊ TÁ VIVO!
NÃO POR MUITO TEMPO...
...SE CONTINUAR ME ESGANANDO ASSIM!
TARSO!
TORK E OS OUTROS ESTÃO MUITO MAL!
PRECISAM DE UM CLÉRIGO! TEM MUITOS NA CIDADE!
VOCÊ PODE CUIDAR DELES ENQUANTO EU...?
T-TARSO?
HHHHHHHHHH

HHHHHHHHHHHHHHHH
HH
LISANDRA!
EU A...
LISANDRA? ONDE...?
?
QUE ACONTECEU?
ACHEI QUE TINHA ME ARREBENTADO TODA NA QUEDA!
:HUNC:
TENEBRA ME CARREGUE! MAGIA DE CURA?
GURIA, ESSE CARINHA QUE ANDAVA COM SEU PAI É CLÉRIGO?
S-SEI LÁ...
PETRINHA? É VOCÊ MESMA?
FIQUEI PREOCUPADA!
PROMETI AO SENHOR RUUD ENCONTRAR VOCÊ!
OI, NIELE!
SABIA QUE VOCÊ NÃO PODIA ESTAR MORTA!
FALEI PRA LISANDRA, MAS ELA NÃO ACREDITOU!

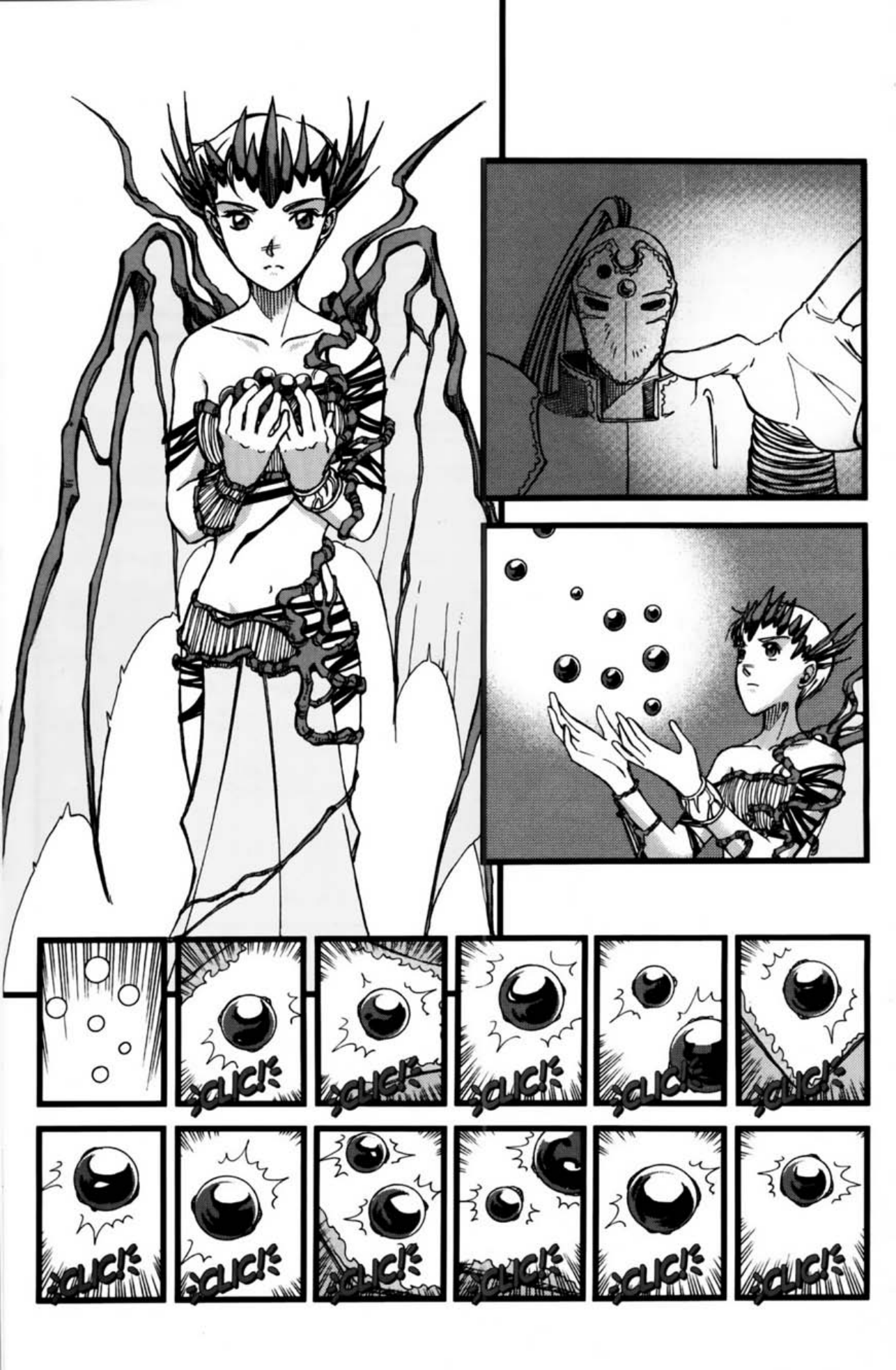
:HUNC:
LISANDRA? FILHOTA?
PUTA MERDA, PETRA!
VOCÊ TAMBÉM ESTEVE COM ELA?
SERÁ QUE TODO MUNDO SABE DA MINHA FILHOTA MAIS DO QUE EU?
PUXA... DESCULPA...
EI, NIELE!
POR QUE TORK NÃO É MAIS UM DRAGÃO?
ALGUMAS MAGIAS ACABAM QUANDO A VÍTIMA CHEGA PERTO DA MORTE!
SEM PROBLEMA! POSSO FAZER DE NOVO...
NÃO VAI FAZER BOSTA NENHUMA!
POR CAUSA DESSA IDÉIA RETARDADA, A FILHOTA NÃO ME RECONHECEU...
...E VARREU O CHÃO COM A GENTE!
TÁ BOM! TÁ BOM! FOI MAL!
MESMO ASSIM, TEMOS QUE ALCANÇAR LISANDRA!
VOCÊ PODE ME TRANSFORMAR EM DRAGÃO, NIELE!
SANDRINHO?!
POSSO MESMO?!
VOCÊ VAI FICAR UM DRAGÃO TÃO CUTCH CUTCH!
TÁ, TÁ BOM! VAMOS LOGO COM ISSO!
HÃ...
PESSOAL...?
BOM, ISSO TERIA SIDO MUITO MELHOR!
:HUNC:


NIEELLEE!
FLAP!
FLAP!
FLAP!
FLAP!
FLAP!

EU SABIA!
SABIA!
ELFA DOIDA DOS INFERNOS!
NEM OS DEUSES SUPORTARAM VOCÊ COM ELES, NÃO É?
DEVOLVA A BRAVADO DE VOLTA AO NORMAL!


IRMÃO-ZINHO!
E QUANTO A VOCÊ, ANNE?
O QUE ESTÁ FAZENDO COM ESSA GENTE?
ELES ESTÃO METIDOS COM O PALADINO, OS SSAAZITAS E SABE-SE LÁ QUEM MAIS!
PENSEI QUE FOSSE MAIS ESPERTA, SUA PESTE!
UÉ, MAS EU SOU ESPERTA!
NO FINAL ACHEI VOCÊ, NÃO FOI?
É ESSE AÍ O "IRMÃOZINHO" DE QUEM VOCÊ FALA?
O TAL QUE NÃO QUER FICAR COM VOCÊ?
PRA MIM, ELE PARECE BEM PREOCUPADO!
:HUNC:
O IMPORTANTE NÃO É FICAR JUNTO, MAS QUERER SEU BEM!
ENTENDI! VALEU, TORK!
JIMMIE, SEU PIRATINHA FOFO! FIQUEI COM SAUDADE!
CLARO QUE POSSO DEIXAR SEU NAVIO SEM ASAS E SEM GRAÇA, COMO ANTES...
...MAS A GENTE VAI PRECISAR DE UM FAVORZINHO BEM PEQUENINHO!
SERÁ QUE ROLA UMA CARONA?

Eu ficaria impressionado...
...se pudesse.


CLICK!
CLICK!
CLICK!
CLICK!
CLICK!
CLICK!
CLICK!
CLICK!
CLICK!
CLICK!
CLICK!
CLICK!

A morte e destruição que causou aqui...
Por que, milady?
VI ESTA TORRE EM MEUS SONHOS!
ELA ABRIGAVA UM GRANDE MAL!
UM MAL QUE SÓ VOCÊ PODERIA VENCER!
ENTÃO, AQUI ESTOU!
No entanto, coletou os Rubis para mim.
E agora os entrega por livre vontade.
EU PRECISAVA! FOI MAIS FORTE QUE EU!
MATEI, TRAÍ E DESTRUÍ PARA OBTER OS RUBIS!
PARA QUE VOCÊ OS TIVESSE!

PORQUE VOCÊ É IMPORTANTE! EU O AMO!
MAS NÃO QUERO MAIS ME SENTIR ASSIM!
PRECISO QUE FAÇA ISSO PARAR!
FAÇA!
Lamentaria, se pudesse.
Não tenho esse poder, milady.
Você entende que, agora, devo destruí-la?
VOCÊ VAI FAZER ISSO PARAR, PALADINO!
SEJA COM SUA MORTE...
...SEJA COM A MINHA!
KTOW!

A
Seguir:
Paladino
Caído

MENSAGENS SAGRADAS

HOLY AVENGER • Caixa Postal 19113 • CEP 04505-970 • SP/SP • dragaobrasil@uol.com.br

Queridos leitores de HOLY AVENGER, estou aflita como nunca antes.

Lisandra finalmente lutará com o Paladino, traçando o destino imposto a ela por poderes superiores — e cruéis, em minha opinião. O próprio guerreiro dos deuses não mais segue o código dos paladinos: ele foi corrompido pelo poder. Então, leitores... por quem devemos torcer? Quando tal luta terminar, haverá verdadeiro vencedor? Ou o mal será o único vitorioso?

Mas uma luz de esperança ainda brilha. Sandro, Niele e os outros foram salvos, e não desitiram de salvar sua amiga. E agora contam com a ajuda de Tarso.

E vocês já descobriram quem ele é, certo?

Aparências

Caros Senhores Cassaro, Awano, Saladino e a anônima redatora Odara:

Talvez os Srs. se lembrem de mim como o rapaz da carta "RPG é Cultura" publicada na DRAGÃO BRASIL #49. Hoje, do alto de meus 26 anos, de emprego novo e com o fim da fossa pelo fim de meu namoro, venho falar mais uma vez com V.Sas sobre seus maiores segredos...

Antes de mais nada, parabéns por suas periódicas injeções de ânimo no quadrinho nacional, e boa sorte em seu novo lançamento. Embora não faça meu gênero, espero que sua revista-ex-fanzine TSUNAMI atraia a atenção merecida para tantos desenhistas talentosos e anônimos, da mesma forma que Erica Awano se tornou conhecida por seu trabalho em Megaman.

Gostaria de fazer uma pequena crítica quanto à morte da elfa Niele. Não pela morte em si, mas exatamente por causa de sua ressurreição. Não sou nenhum bacharel em literatura, mas creio que matar-e-ressuscitar-alguns-números-depois é uma muleta-de-trama manjada que prejudica a história e, a meu ver, faz baixar um pouco o conceito do autor frente ao público.

Criar uma cena de grande impacto, com uma capa chamativa e um clima de lamentação geral, apenas para jogar tudo por água abaixo? Sei que falar é fácil, mas será que não haveria algo mais... sei lá... digno, para a história?

Bem, agora que o negócio já foi feito, espero que, nos poucos números que faltam para o fim, os Srs. consigam criar algo interessante em torno das CONDIÇÕES em que foi feita essa ressurreição. Algo que pudesse levar a um desdobramento da trama, talvez?

Agora, vamos às verdades que ninguém queria ver trazidas de volta à tona...

1) Se vocês, leitores, quiserem saber qual foi a inspiração para o gladiador Haramaki, o Senhor da Armadura de Prata, basta observar as edições da revista Heróis da TV onde aparecem os Maskmen...

2) Cara Srta. Awano, tenho em mãos a revista Hypercomix #5 onde consta uma singela história, aquela que a Srta. sempre negou a autoria, mas encontrei sua assinatura bem discreta no canto da página. O que acha disso?

Bem, é isso. Espero que minha crítica (que acabou se encompridando, sinto muito) não tenha ofendido ninguém. Se ofendeu, novamente peço desculpas, pois não foi essa minha intenção. Eu juro!

Boa sorte, e espero que a conclusão apoteótica desta tão duradoura história seja realmente inesquecível.

Ivan Linhares, SP/SP

Tassiana Magalhães, Ribeirão Preto/SP

Toda a equipe agradece por seus elogios e votos de sucesso, bom Ivan. Não tenha receios de que sua

crítica tenha ofendido alguém. Isso não aconteceu, pelo simples fato de que ela não está correta.

Você talvez tivesse razão se estivesse a par de todos os fatos sobre a ressurreição de Niele — fatos que ainda não foram revelados, e portanto não havia como você conhecê-los. Como dizia alguém chamado Sherlock Holmes, é um erro teorizar antes de conhecer todas as evidências. E em HOLY AVENGER nem tudo é como parece, bom Ivan. Portanto, sugiro que aguarde pelo final.

1) Sim, é verdade! Um personagem parecido com Haramaki, e com o mesmo nome, foi coadjuvante em antigos quadrinhos dos Maskmen produzidos no Brasil. Mas você esqueceu de mencionar que os roteiristas das histórias são os mesmos.

2) Hmm... não entendi bem, mas Awano disse que ia até ali se matar e já voltava...

Conrad?!

Oi, amigos de HOLY AVENGER. Tive que escrever porque estou lendo o terceiro encadernado de HOLY AVENGER e fiquei maluco pela história, já virei fã.

Havia comprado o primeiro volume no ano passado (devidamente autografado pela espetacular Erica Awano) e ainda não tinha lido, mas graças ao meu amigo Sidney Gusman comecei a ler e não consigo mais parar. Esta revista é sem dúvida a melhor de quadrinhos nacionais sendo publicada atualmente. Meus sinceros parabéns ao Cassaro, à Erica e a todos que fazem esta incrível revista, não vejo a hora de ler o quarto e quinto encadernados.

Ah, e antes que eu me esqueça, quero registrar que sou muito mais fã da Niele que o Sidney, hahaha! Grande abraço.

Cassius Medauar, Coordenador Editorial, Conrad Editora, e-mail

P.S: Ouvi falar que existem três especiais. Se for verdade, eu ainda consigo?

Que surpresa! Ficamos muito felizes com sua mensagem, bom Cassius. E aceite também nossos cumprimentos pelo bom trabalho que fazem com mangás na Conrad.

Sim, ouvi falar que existe um tipo de disputa entre você e Sidney Gusman (o famigerado Sidão) sobre quem seria o verdadeiro fã número um de Niele. Torço que resolvam esse impasse sem violência. (Especialmente porque ele é GRANDE!!!)

Sobre as edições especiais de HOLY AVENGER, até agora existem três, todas ainda disponíveis. São estreladas por Sandro, Lisandra e Niele. A próxima, sobre Tork, bem como o Volume IV encadernado (contendo as Partes 25 a 32), serão lançados durante o **Anime Festival 2003**. Nos veremos lá!

Loucura!

Socorro! Parem o mundo (de Arton) que eu quero descer! Pelo amor dos vinte deuses, Odara, o que está havendo aqui? Um Luigi louco "usando" o Paladino para uma vingança pessoal?! Um Paladino louco querendo não apenas ser um deus, mas o LÍDER deles?! Uma Lisandra louca detonando a tudo e todos que encontra pela frente? Um ninja louco de boné querendo que VOCÊ se torne uma assassina?!?!

Das duas, uma: ou temos um roteirista louco e revoltado com a vida por aqui, ou uma equipe de produção louca e desesperada por dinheiro! Tá certo que o final desta maravilhosa saga dos quadrinhos nacionais deve ser inesquecível, épico até, mas assim já é demais! Desculpe o desabafo, querida xamã, mas estou completamente desnorteado com tanta reviravolta na história. E Cassaro, antes que eu fique louco, dê um final feliz para nossos heróis, porque depois de tanto sofrimento eles merecem, não é? Não é? NÃO É?!

Bruna Buzatto de Campos, SP/SP

Ícaro Augusto Maciel, Sapucaia do Sul/RS

Rich Lightair, o Ilusionista Andarilho, e-mail

P.S: as tirinhas da Erica e o Capitão na HOLY #34 foram as mais hilárias até hoje, nunca ri tanto na vida! Ai, ai, Lisandra e Arsenal lutando com sabres-de-luz...

Entendo que esteja atordoado, bom Rich. Os últimos acontecimentos têm sido mesmo chocantes. Mas veja bem, não tivemos tantas reviravoltas assim — tudo que aconteceu até agora conduzia, inexoravelmente, nesta direção. Vimos a angústia de Lisandra crescendo, até resultar em loucura. Vimos as mostras de arrogância cada vez maiores do Paladino. Era difícil imaginar qualquer outra conclusão.

Estes são dias terríveis, amigo Rich. Tudo é incerto. Mas, como você, estou torcendo para que tudo termine bem, e nossos heróis tenham um merecido final feliz.

Mas uma coisa, pelo menos, eu posso prometer: NÃO, eu NÃO VOU me tornar uma assassina ninja! Que horror! Que idéia!

EDUARDO FRANCISCO, ilustrador e desenhista das mini-séries VICTORY, também fez numerosas incursões em HOLY AVENGER. Uma delas foi com a seguinte história, publicada originalmente na DRAGÃO BRASIL 71...

ROTEIRO, LÁPIS E TINTA • EDUARDO FRANCISCO DIÁLOGOS • WALACY MACHADO LAYOUT • FÁBIO PAULINO CORES • RICARDO RIAMONDE

FWOOOOOSHI
SKOM
SACA-NAGEM!
PERDI PONTOS DE VIDA!

DEVOLVE MEU BONÉ, SEU LADRÃO DE M...

CRAK!
YIKES! PENSA RÁPIDO, NIELE!
SOU A LOURA GOSTOSA, LEMBRA?
PENSAR RÁPIDO? EU?

YES
BEM NA CAIXA-DE-PENSAR!
ANTIGO TRUQUE NINJA!
THOOK

AGORA EU PEGO O...

RRRAOR

BOO!

DESCULPA, SANDRINHO! ANTIGO TRUQUE NINJA!

NIELE! ERA VOCÊ? QUASE ME MATA DE SUSTO!

QUE TAL MINHA MÁSCARA DO XAROPINHO?

JÁ CHEGA O **JOE PRADO** SUMINDO COM MEU BONÉ!

DEVOLVE OU VAI LEVAR UMA **CASSARADA!**

ME LARGA, SEU NINJA CHATO! EU **NÃO SOU** MAIS SEU ROTEIRISTA!

DIACHO! ELES NÃO CANSAM NUNCA?
(AQUELES PEITÕES DEVEM SER RESERVA DE GORDURA...)
HORA DE OUTRO ANTIGO TRUQUE NINJA...
KATABROK, EU ESCOLHO VOCÊ!
?!!
AAAGH!
PUF!
MISÉRIA! PEGUEI A BOLA ERRADA!
PSYAIA
BUÁÁ!
PUXA! DETESTO VER UM NINJA CRESCIDO CHORAR!
DEVOLVE O BONÉ DELE, SANDRINHO!
HA HA HA HA HA HA HA!
O FIM DA DIGNIDADE DE UM NINJA...
(DEVOLVO O BONÉ MAS ROUBO A CUECA DELE!)
TAP
ATÉ MAIS, MY CAPTAIN! VAMOS VOLTAR PARA NOSSO MUNDO DE CAMPANHA!
VOU ME VINGAR DO RESPONSÁVEL POR ISTO!
ESPERA, EDU!
NÃO! MINHA COLEÇÃO DE REVISTAS! DEVOLVE!
FOI IDÉIA DO WALACY! JURO!
O PREÇO DO RESGATE SÃO OS ORIGINAIS DA VICTORY!
FIM

Volume IV

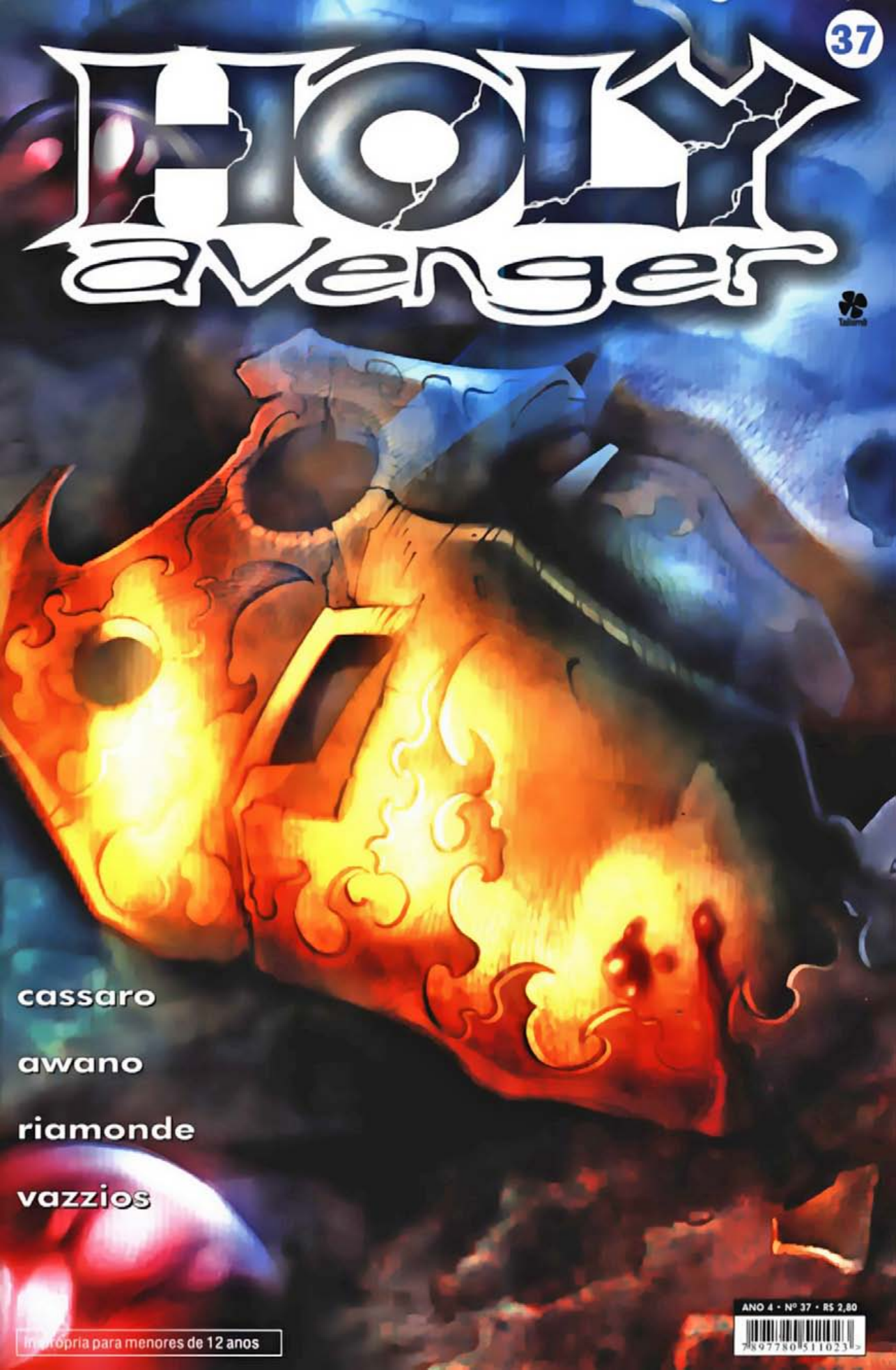
Chegou a quarta edição encadernada de HOLY AVENGER, com as Partes 25 a 32 da maior aventura dos quadrinhos brasileiros!

Procure nas bancas ou peça pelo fone (0xx11) 3849-2266

Talismã

HOLY avenger

37



cassaro

awano

riamonde

vazzios

ANO 4 • Nº 37 • R$ 2,80

Imprópria para menores de 12 anos

O Elenco

Lisandra
Meio-dríade corrompida pela magia maligna de Sszzaas e, tipo, destinada a destruir o Paladino de Arton.

Sandro
Tipo, um ladrão bonitinho mas bem trapalhão, apaixonado por Lisandra e disposto a tudo para salvá-la.

Niele
Arquimaga elfa, tipo queridinha da Deusa da Magia, tipo morta e ressuscitada, e tipo... gostosa!

Tork
Tipo um bicho verde, baixinho, fedorento, mercenário, bebum, comedor de tripas... mas vai dizer isso na cara dele, vai!

James K.
Tipo o capitão da Bravado, navio pirata que agora tem asas, tipo por cortesia de Niele.

Arsenal
Sumo-sacerdote do Deus da Guerra, vilão fodão e tipo pai de Lisandra.

Nekapeth
Homem-serpente, clérigo de Sszzaas, tipo age às escondidas enquanto os outros se arriscam.

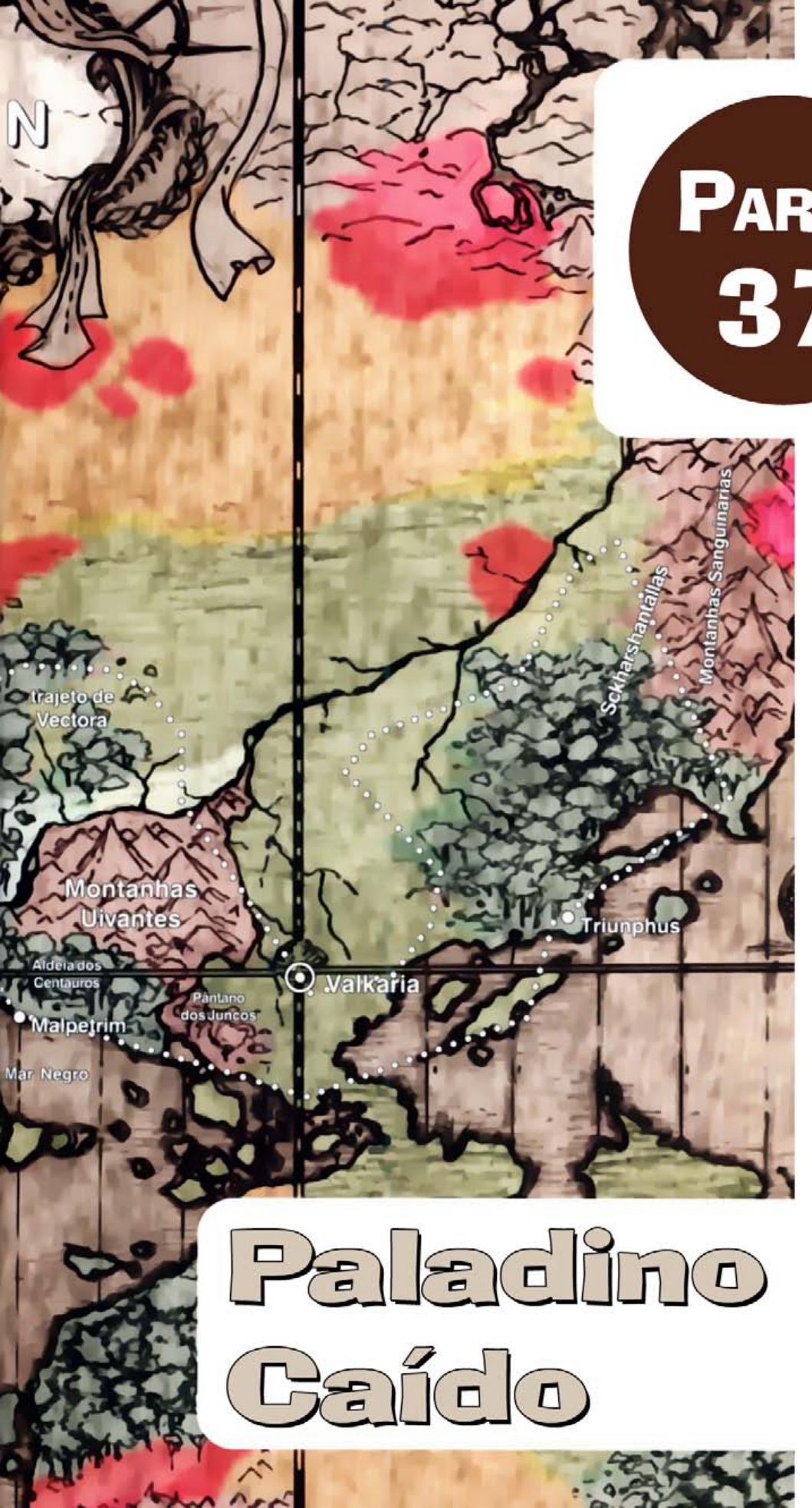
Tarso
Tipo... ah, você já sabe muito bem quem ele é!

Até Agora...

O segredo de Tarso é finalmente revelado. Ele é na verdade o Rei dos Dragões Lich! Adormecido em um templo secreto, Tarso foi despertado por Vladislav e passou a atuar como seu servo, até que a dívida fosse paga. Agora, por razões que apenas ele conhece, o mais poderoso dos dragões-rei acompanha os heróis rumo à batalha decisiva contra o Paladino.

Em sua torre, Lisandra é visitada por Mestre Arsenal. Este revela que sua filha tem um grandioso destino, preparada pelos próprios deuses para destruir o Paladino corompido. Furiosa, ela expulsa o vilão sem esforço algum. Mas então percebe outro propósito para a visita do pai: ele deixou ali a espada do Paladino.

E este chega voando à torre de espinhos. Lisandra entrega ao Paladino os Rubis da Virtude que coletou, restaurando seu poder total. Sem mostrar emoção, como sempre, o Paladino decide destruir a meio-dríade por seus crimes. A batalha final está para se iniciar...



PARTE 37

Paladino Caído

HOLY avenger

Criação
MARCELO CASSARO
ROGÉRIO SALADINO
J.M.TREVISAN

Roteiro
MARCELO CASSARO

Desenho e Arte-Final
ERICA AWANO

Cores
RICARDO RIAMONDE

Retículas
JAE H. WOO

Capa
ANDRÉ VAZZIOS

DIRETOR
Ruy Pereira

EDITOR
Marcelo Cassaro

PRODUTOR GRÁFICO
Roberto Avelino

CIRCULAÇÃO
Antônio Marcos

CONTATO
Lourdes Maurício

SCANNER
Edilson Gedo • Wagner F. Nunes

DIAGRAMAÇÃO
Dawis Roos • Márcia Braga

HOLY AVENGER é uma publicação mensal da Editora Talismã Ltda. Rua Joaquim Lapas Veiga, 532 e 536, Jardim do Lago, CEP 05550-010, SP/SP. Telefax (011) 3849-2266. dragaobrasil@uol.com.br

Distribuição exclusiva para todo o Brasil: Fernando Chinaglia S/A.

Impressão e acabamento: Lene Gráfica e Editora

Prêmio ANGELO AGOSTINI

Arte-finalista: Erica Awano

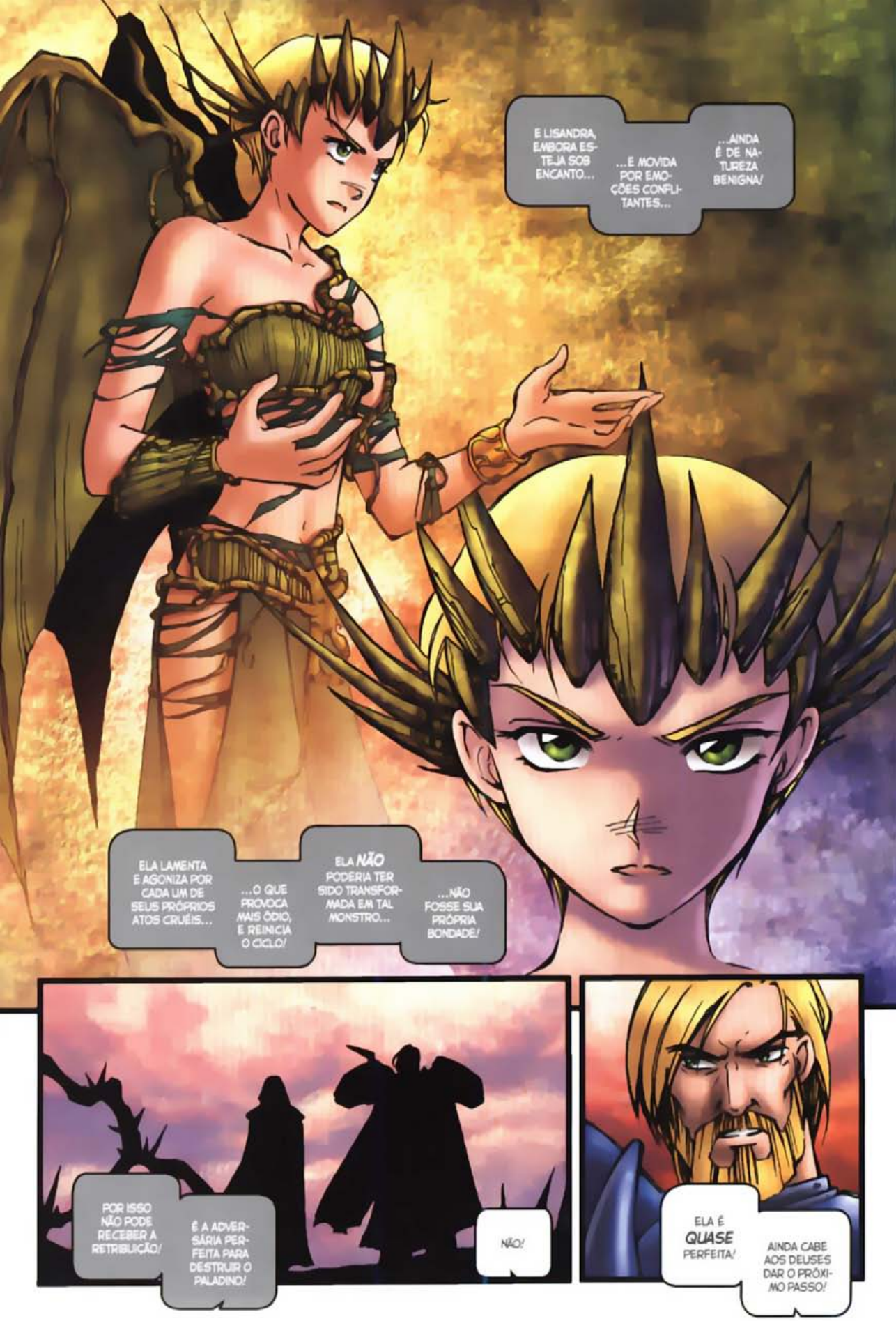
Produção Gráfica: André Vazzios

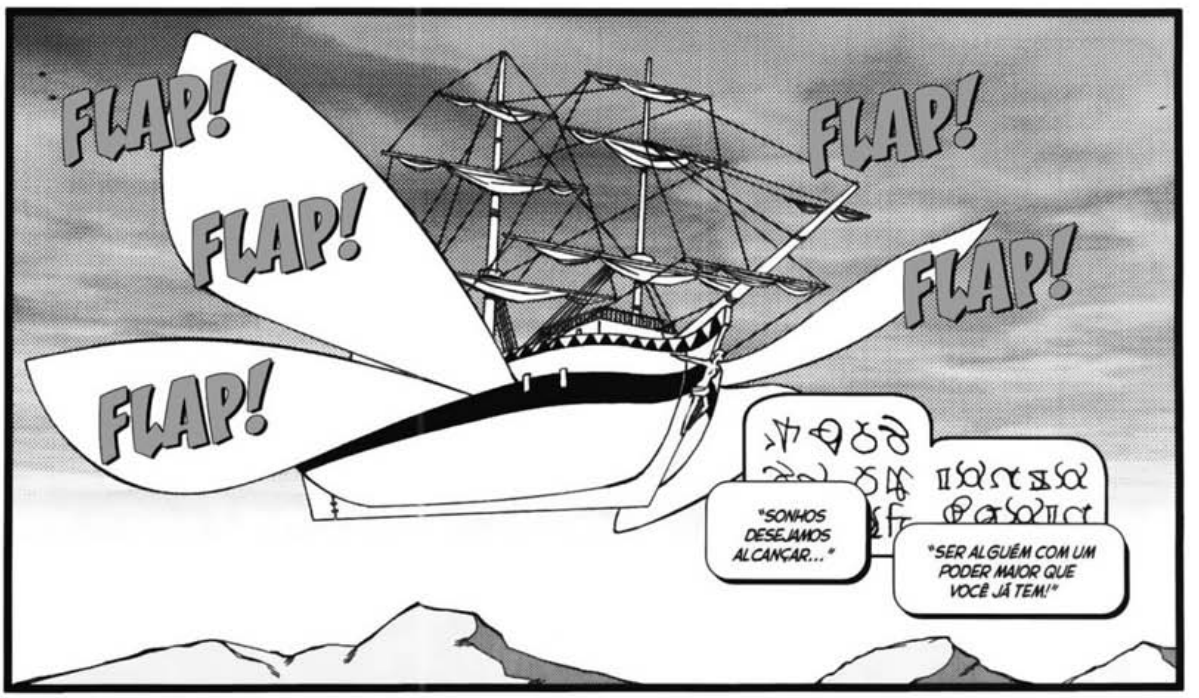
VOCÊ ESTAVA CERTO!
DIGO, SOBRE A FORMA CORRETA DE VENCER O PALADINO!

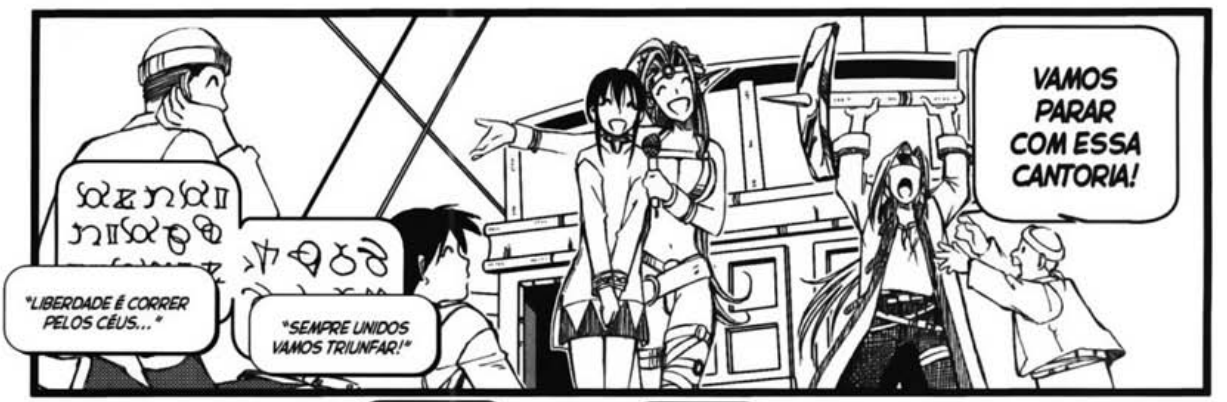
KRRRRRKKK
SSHHRRAAAKKKK

ELE É IMUNE A QUALQUER DANO NORMAL OU MÁGICO!
SÓ PODE SER FERIDO COM ARMAS MÁGICAS MUITO FORTES!
RAAK!
NO ENTANTO...
...OS TENTÁCULOS DE LISANDRA SÃO AGORA TÃO PODEROSOS...
...QUE SEUS ATAQUES EQUIVALEM A GOLPES DE ARMAS ENCANTADAS!
NNNNNNNN
SEMPRE QUE ELE RECEBE ALGUM TIPO DE DANO...
...SEU CORPO DESFERE UM CONTRAGOLPE MÁGICO DE IGUAL POTÊNCIA!
KBLOM!
POR OUTRO LADO, EU TAMBÉM TINHA RAZÃO...
...SOBRE O PODER DE RETRIBUIÇÃO DO PALADINO!
RRRR...
RRRR...
RRRR...
SABENDO DISSO, POUCOS OUSARAM ATACÁ-LO ATÉ HOJE!

APENAS UMA VEZ ELE FOI FERIDO E A RETRIBUIÇÃO FALHOU!
PORQUE O ATAQUE VEIO DE UMA PESSOA DE TENDÊNCIA BONDOSA!
BRRMMMLLL
KKKKKK
SHHRRRAAAAKKKKK
ME PERGUNTO SE O PALADINO SABIA DISSO QUANDO DECIDIU MATÁ-LA!
A ÚNICA QUE PODERIA VENCÊ-LO, SE TIVESSE TENTADO LUTAR!
...MAS TAMBÉM A ÚNICA DE BOM CORAÇÃO!
BELUHGA ERA A MAIS FRACA DOS DRAGÕES-REIS...
QUE IRONIA!


E LISANDRA, EMBORA ESTEJA SOB ENCANTO...
...E MOVIDA POR EMOÇÕES CONFLITANTES...
...AINDA É DE NATUREZA BENIGNA!
ELA LAMENTA E AGONIZA POR CADA UM DE SEUS PRÓPRIOS ATOS CRUÉIS...
...O QUE PROVOCA MAIS ÓDIO, E REINICIA O CICLO!
ELA NÃO PODERIA TER SIDO TRANSFORMADA EM TAL MONSTRO...
...NÃO FOSSE SUA PRÓPRIA BONDADE!
POR ISSO NÃO PODE RECEBER A RETRIBUIÇÃO!
É A ADVERSÁRIA PERFEITA PARA DESTRUIR O PALADINO!
NÃO!
ELA É QUASE PERFEITA!
AINDA CABE AOS DEUSES DAR O PRÓXIMO PASSO!


FLAP!
FLAP!
FLAP!
FLAP!
FLAP!
SONHOS DESEJAMOS ALCANÇAR...
SER ALGUÉM COM UM PODER MAIOR QUE VOCÊ JÁ TEM!

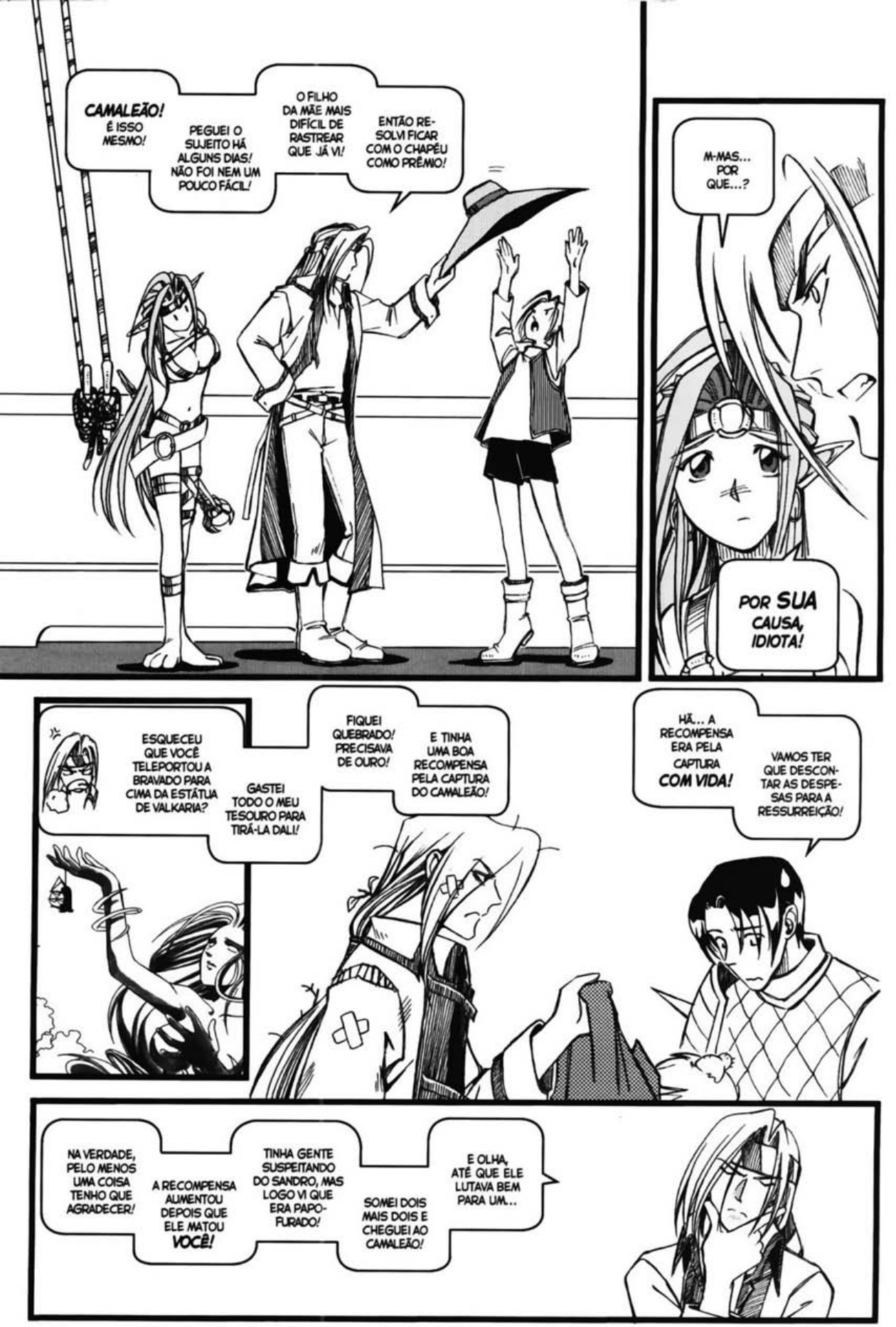

VAMOS PARAR COM ESSA CANTORIA!
LIBERDADE É CORRER PELOS CÉUS...
SEMPRE UNIDOS VAMOS TRIUNFAR!

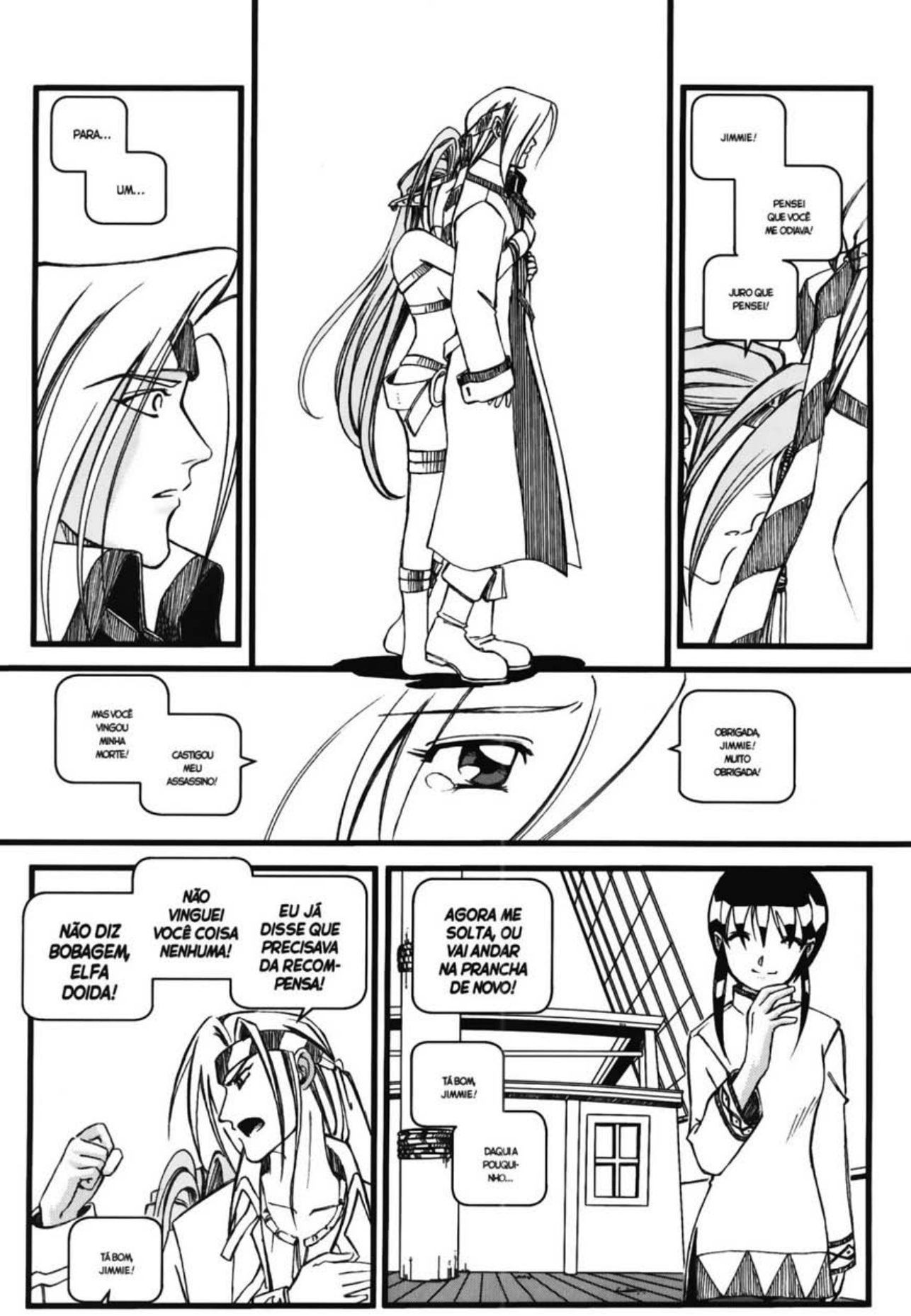
VOCÊ É TÃÃÃO RABUGENTO, JIMMIE!
SERÁ QUE NEM POSSO FAZER DUPLA COM A PETRINHA?

POR MIM, VOCÊ PODE ATÉ FAZER DUPLA COM ARSENAL!
SÓ QUERO SABER COMO CONSEGUIU TRANSFORMAR MEU BARCO NISTO...
...MESMO ESTANDO MORTA!

PUXA, JIMMIE! SEI LÁ!
TALVEZ TENHA FICADO UM POUQUINHO DE MIM NO CAJADO!
OU TALVEZ...

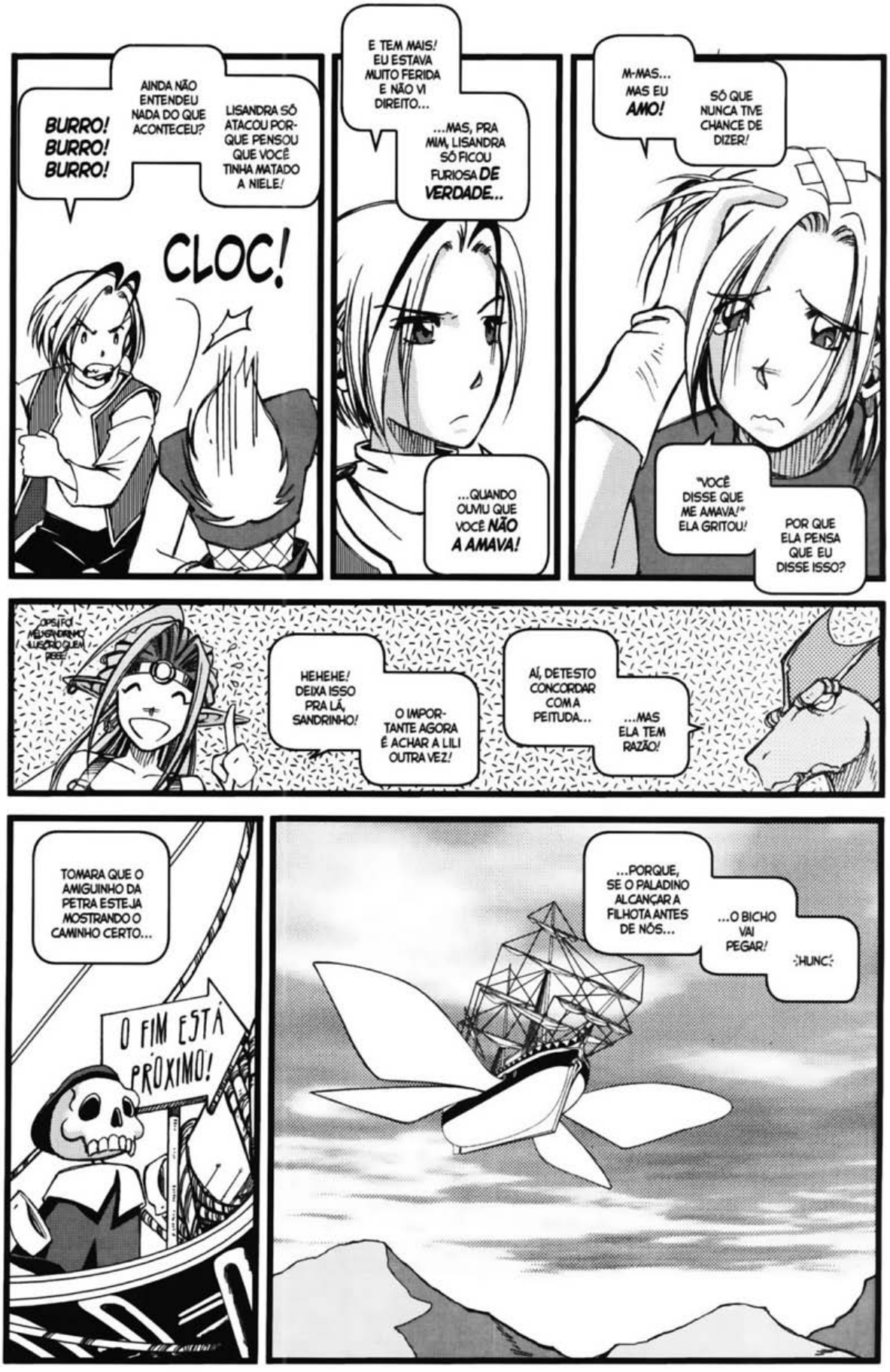
CADA magia invocada a partir do cajado vem do próprio Sszzaas.
Você é apenas um peão nos planos do Grande Corruptor.
OU TALVEZ...
SERÁ?
SERÁ QUE SSZZAAS... TUDO ISSO...?
O TEMPO TODO...?
ENTÃO, ELFA DOIDA?
ESTOU ESPERANDO UMA RESPOSTA...
IRMÃOZINHO!
OLHA O QUE ACHEI NO SEU ESCRITÓRIO!
DESDE QUANDO VOCÊ GOSTA DE CHAPÉU, IRMÃOZINHO?
PELO MENOS PODIA TER ESCOLHIDO UM MAIS BONITO!
POR ACASO TÁ PERDENDO CABELO?
ANNE, SUA PESTE!
PONHA ISSO DE VOLTA NO LUGAR!
HAHAHA! O IRMÃOZINHO TÁ FICANDO CARECA!
MAS... MAS...
ESSE CHAPÉU É DO...


CAMALEÃO! É ISSO MESMO!
PEGUEI O SUJEITO HÁ ALGUNS DIAS! NÃO FOI NEM UM POUCO FÁCIL!
O FILHO DA MÃE MAIS DIFÍCIL DE RASTREAR QUE JÁ VI!
ENTÃO RESOLVI FICAR COM O CHAPÉU COMO PRÊMIO!
M-MAS... POR QUE...?
POR SUA CAUSA, IDIOTA!
ESQUECEU QUE VOCÊ TELEPORTOU A BRAVADO PARA CIMA DA ESTÁTUA DE VALKARIA?
GASTEI TODO O MEU TESOURO PARA TIRÁ-LA DALI!
FIQUEI QUEBRADO! PRECISAVA DE OURO!
E TINHA UMA BOA RECOMPENSA PELA CAPTURA DO CAMALEÃO!
HÃ... A RECOMPENSA ERA PELA CAPTURA COM VIDA!
VAMOS TER QUE DESCONTAR AS DESPESAS PARA A RESSURREIÇÃO!
NA VERDADE, PELO MENOS UMA COISA TENHO QUE AGRADECER!
A RECOMPENSA AUMENTOU DEPOIS QUE ELE MATOU VOCÊ!
TINHA GENTE SUSPEITANDO DO SANDRO, MAS LOGO VI QUE ERA PAPO-FURADO!
SOMEI DOIS MAIS DOIS E CHEGUEI AO CAMALEÃO!
E OLHA, ATÉ QUE ELE LUTAVA BEM PARA UM...


PARA...
UM...
JIMMIE!
PENSEI QUE VOCÊ ME ODIAVA!
JURO QUE PENSEI!
MAS VOCÊ VINGOU MINHA MORTE!
CASTIGOU MEU ASSASSINO!
OBRIGADA, JIMMIE! MUITO OBRIGADA!
NÃO DIZ BOBAGEM, ELFA DOIDA!
NÃO VINGUEI VOCÊ COISA NENHUMA!
EU JÁ DISSE QUE PRECISAVA DA RECOMPENSA!
TÁ BOM, JIMMIE!
AGORA ME SOLTA, OU VAI ANDAR NA PRANCHA DE NOVO!
TÁ BOM, JIMMIE!
DAQUI A POUQUINHO...

TORK! VOCÊ ESTÁ BEM?
NÃO QUIS ME VER CANTAR COM A NIELE?
:HUNC:
NÃO LEVA A MAL, GURIA...
...MAS AQUELES BONG-BONGS ME DEIXAM ENJOADO!
AINDA BEM QUE VOCÊ NÃO TEM NEM SINAL DAQUELAS COISAS!
HÃ...
OBRIGADA...
EU QUERIA PREPARAR ALGUMA COISA PARA VOCÊ...
..MAS NÃO TEM NADA NA COZINHA DESTE NAVIO!
O COZINHEIRO DIZ QUE ELES SÓ FAZEM SOPA DE REDE DE PESCA!
:HUNC:
HÃ... PETRA...
O QUE EU DISSE ANTES AINDA TÁ VALENDO!
NÃO SOU UM BICHINHO PARA VOCÊ GOSTAR E CUIDAR!
SE FICAR COMIGO, VOCÊ SÓ VAI SOFRER!
MESMO, TORK?
ENTÃO NÃO QUER QUER EU FIQUE COM VOCÊ?
POR QUÊ?
COMO ASSIM, POR QUÊ?!
É PORQUE EU GOSTO DE VOCÊ, MERDA!

TAMBÉM GOSTO DE VOCÊ, TORK!
PENSANDO NA VIDA, SANDRO?
OI, ANNE!
FICO FELIZ QUE VOCÊ E SEU IRMÃO ESTEJAM SE ENTENDENDO...
...DO JEITO DE VOCÊS, É CLARO!
BOM... VOCÊ NÃO PARECE ASSIM TÃO FELIZ!
E NÃO PRECISO SER GÊNIO PARA SABER PORQUÊ!
ELA... TENTOU ME MATAR, ANNE!
TENTOU MATAR TODOS NÓS!
ELA ESTAVA AFLITA QUANDO NOS ENCONTRAMOS PELA PRIMEIRA VEZ!
ESTAVA PIOR AINDA QUANDO NOS VIMOS DE NOVO NO MAR!
MAS AGORA...
NUNCA VI TANTO ÓDIO NOS OLHOS DE ALGUÉM!
NÃO TENHO MEDO QUE LISANDRA ME MATE!
EU MORRERIA POR ELA! A QUALQUER HORA!
MAS TENHO MEDO QUE ELA ME ODEIE!



M-MAS... MAS EU **AMO!**

SÓ QUE NUNCA TIVE CHANCE DE DIZER!

"VOCÊ DISSE QUE ME AMAVA!" ELA GRITOU!

POR QUE ELA PENSA QUE EU DISSE ISSO?

E TEM MAIS! EU ESTAVA MUITO FERIDA E NÃO VI DIREITO...

...MAS, PRA MIM, LISANDRA SÓ FICOU FURIOSA **DE VERDADE...**

...QUANDO OUVIU QUE VOCÊ **NÃO A AMAVA!**

LISANDRA SÓ ATACOU PORQUE PENSOU QUE VOCÊ TINHA MATADO A NIELE!

AINDA NÃO ENTENDEU NADA DO QUE ACONTECEU?

BURRO! BURRO! BURRO!

CLOC!

...MAS ELA TEM RAZÃO!

AÍ, DETESTO CONCORDAR COM A PEITUDA...

O IMPORTANTE AGORA É ACHAR A LILI OUTRA VEZ!

HEHEHE! DEIXA ISSO PRA LÁ, SANDRINHO!

OPS! FOI MEU SANDRINHO LUSCRIO QUEM DISSE!

...PORQUE, SE O PALADINO ALCANÇAR A FILHOTA ANTES DE NÓS...

...O BICHO VAI PEGAR!

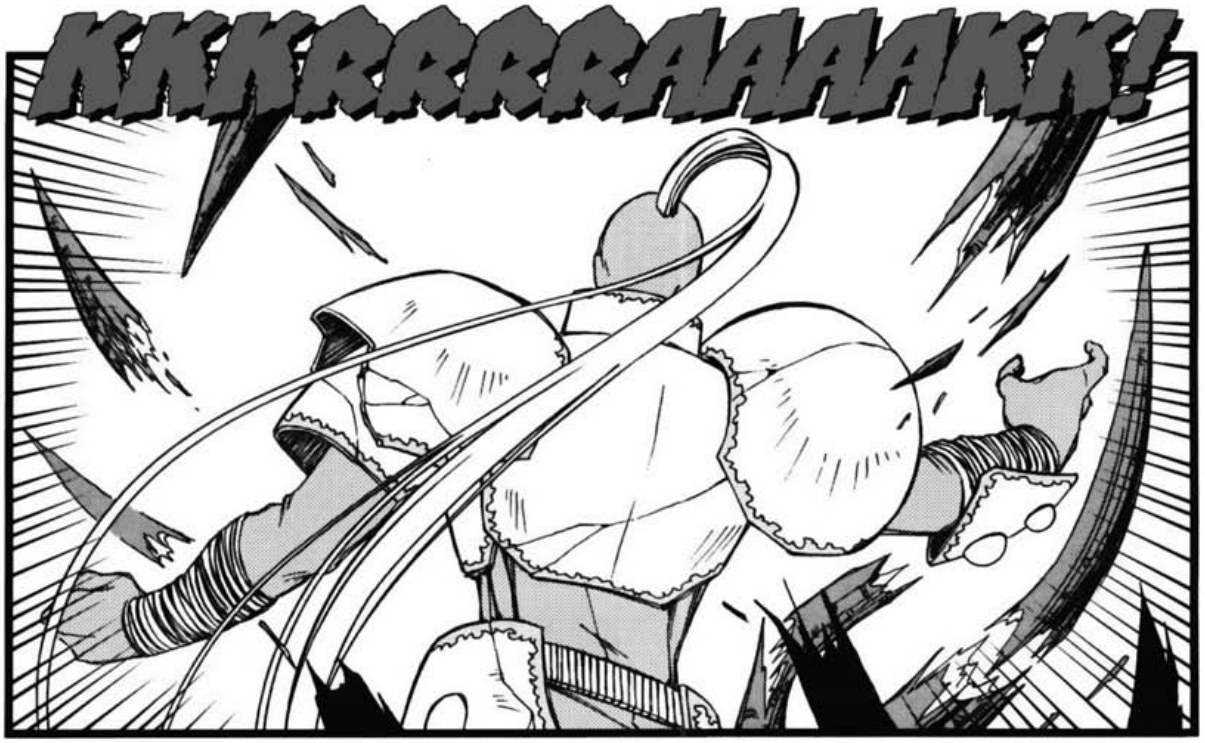
HUNC

TOMARA QUE O AMIGUINHO DA PETRA ESTEJA MOSTRANDO O CAMINHO CERTO...

O FIM ESTÁ PRÓXIMO!

RRRRAAAAARRRRHHH!
VRAM!
Seu poder é grande, mylady.
Assim como o mal em seu coração.
De alguma forma, consegue evitar minha retribuição.
Mas isso não vai salvá-la, eu prometo.

O MAL EM MEU CORAÇÃO?
NÃO FOI O QUE DISSE EM MEUS SONHOS, PALADINO!
"RARAS VEZES CONHECI PORTADORA DE TANTA PUREZA E BONDADE!"
FOI O QUE VOCÊ DISSE!
Você me julga por coisas que eu disse em sonhos?
Agora entendo, milady. Não é maligna.
Apenas louca.
TCHAK!
ENTÃO, FINALMENTE...
...VOCÊ DIZ ALGO VERDADEIRO SOBRE MIM!

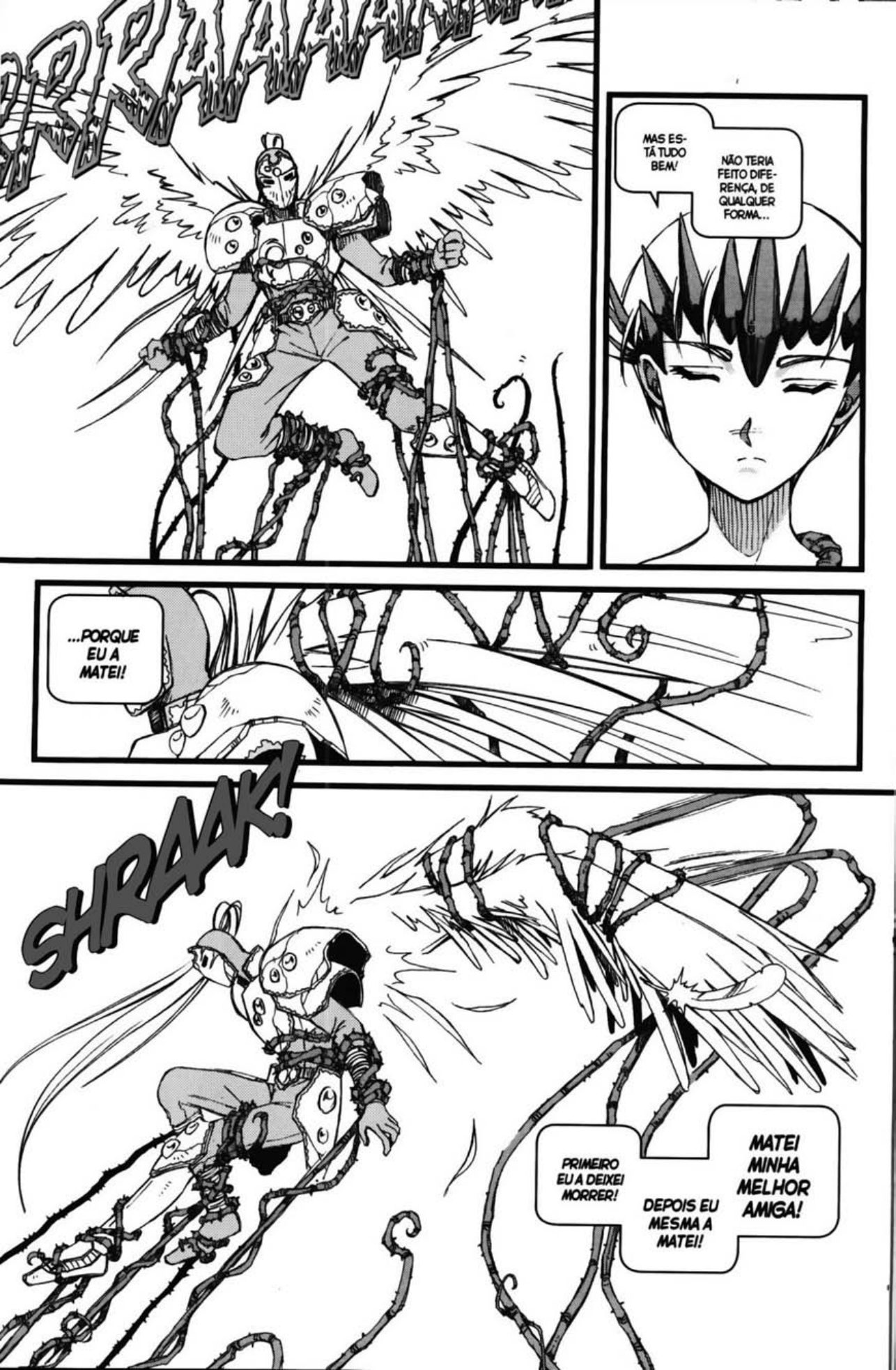

KKKRRRRAAAAKK!

FLOMP!

VUP!

KRAB!

VOCÊ TAMBÉM PROMETEU RESSUSCITAR NIELE!
IMAGINO, ENTÃO, QUE TENHA SIDO OUTRO SONHO!
OUTRA MENTIRA!


MAS ESTÁ TUDO BEM!
NÃO TERIA FEITO DIFERENÇA, DE QUALQUER FORMA...
...PORQUE EU A MATEI!
SHRAAK!
PRIMEIRO EU A DEIXEI MORRER!
DEPOIS EU MESMA A MATEI!
MATEI MINHA MELHOR AMIGA!

KKKKKKKKKKKRRRRRRRRRRRRRRR
TAMBÉM MATEI TORK!
RRRRRRRRRRKKKKKKKK...
ELE ME ENSINOU A ANDAR! FALAR!
ELE ME FEZ SUA FILHOTA!
ELE ME FEZ HUMANA!
E EU O MATEI!

TCHAK!
TCHAK!
MATEI UMA GAROTINHA QUE ESTAVA COM ELES!
NEM AO MENOS SEI O NOME DELA!
MESMO ASSIM EU A MATEI!
MATEI TODOS NESTA VILA!
NUNCA ME FIZERAM MAL!
MAS TRANSFORMEI TODOS EM FERAS!
FERAS QUE ASSOMBRAVAM MEUS SONHOS!

RRRRRRRRRRRRRRRRRRRRRR
E EU TAMBÉM MATEI...
TAMBÉM MATEI...
EU MATEI...
N-NÃO...
NÃO POSSO TER FEITO ISSO! NÃO POSSO!
NÃO QUERO MATAR MAIS!
NÃO QUERO LUTAR MAIS!
FAÇA ISSO PARAR, PALADINO!
ME AJUDE!
ME DETENHA!
POR FAVOR!

Como preferir, milady.
FLASSHH
WSSSHHHHHNN

Como preferir.
DOOOMM!

A Seguir:

Encanto Quebrado

Mensagens Sagradas

HOLY AVENGER · Caixa Postal 19113 · CEP 04505-970 · SP/SP · dragaobrasil@uol.com.br

Amados leitores... como Tarso tão sabiamente apontou... o fim está próximo.

A batalha final entre Lisandra e o Paladino está em andamento. A meio-driade parecia ter uma chance de vencer, mas o portador dos Rubis da Virtude está mais forte e monstruoso do que nunca. Agora sem nenhum vínculo ou lealdade para com os deuses que deveria obedecer, seu poder não conhece limites. Será que, mesmo após despertar sua força total, Lisandra não conseguirá vencer? E quanto aos outros heróis? Chegarão a tempo para participar da batalha?

Leitores, estou tão cheia de dúvidas e ansiedade quanto vocês. Só podemos esperar para saber como tudo terminará...

Chantagem

Bom, desde já digo que estou muito chateado com vocês da HOLY AVENGER, por não tentarem fazer um esforcinho para deixar a revista nas bancas. Fãs como eu estão muito tristes por causa disso.

Claro, eu sei que tudo um dia deve acabar... mas vocês não acham que é MUITO cedo para acabar? Pensem nisso, pessoal.

Mas se vocês acham que já está na hora de terminar com essas aventuras que alegram tantas pessoas... tudo bem, nós entenderemos. Muitos abraços para todos.

José Carlos Silva, BH/MG

Gilgamesh, um Guerreiro das Trevas que lê HOLY AVENGER, e-mail

Oh, deusa... quanta crueldade... como pode falar assim, leitor?

Acredita que encerraríamos a única série bem-sucedida no passado recente dos quadrinhos brasileiros, se isso não fosse realmente importante? Poderíamos continuar com ela por anos e anos... mas a que preço? Seguir com uma mesma história para sempre, sem a esperança de um final feliz? Você não acha que Sandro, Lisandra, Niele, Tork e os outros merecem paz, em vez de enfrentar ameaça após ameaça pelo resto de seus dias?

Não é cedo demais. Com toda a certeza, quarenta edições não é cedo demais. HOLY AVENGER cumpriu uma importante missão — a missão de provar que SIM, é possível produzir no Brasil uma série mensal em quadrinhos, mesmo quando tantos acreditavam no contrário.

Não fique triste com o fim, bom Gilgamesh, pois ele na verdade significa um novo começo. Esta história terminará, mas outras virão. Além disso, nada impede que tenhamos edições especiais de vez em quando, apenas para matar as saudades.

Paladino de m...

Cara xamã, eu gostaria de fazer uma pergunta. Se eu fosse um paladino dos deuses e usasse meu poder para contrariar o Deus da Justiça, eu perderia meu poder divino?

Se sim... ENTÃO POR QUE O PALADINO DE ARTON AINDA É UM PALADINO?! JÁ ESTOU DE SACO CHEIO! O INFELIZ RAPTA A RAINHA DOS DRAGÕES BRANCOS, COLOCA UMA PENCA DE VIDAS EM RISCO, MATA ELA PARA SE VINGAR, NÃO MOVE UM DEDO PARA AJUDAR LISANDRA (QUE AJUDOU A RESTAURAR SEU PODER), E COMETE OUTRAS INCONTÁVEIS ATROCIDADES!

Pronto, falei! Não quero ser um leitor pé-no-saco, mas muitos leitores concordam que Sandro (é, o ladrão de quinta categoria) é mais paladino que o Paladino.

Sérgio Prando, e-mail

Você tem toda a razão em sentir-se revoltado, bom Sérgio. O Paladino não se comporta mais como tal. Ele parece ter sido totalmente corrompido pelo poder. Mas, como disse Mestre Arsenal, ele não recebe mais seu poder dos deuses, mas sim dos Rubis em seu corpo. Por isso sua força não pode ser cancelada ou removida.

"E por que o próprio Khalmyr não interfere?" você pergunta. De fato, esta questão tem feito fraquejar nossa fé no Panteão. Mas não perca as esperanças. É certo que os deuses vão fazer alguma coisa. Na verdade, talvez JÁ tenham feito alguma coisa — pois a vontade dos deuses pode se manifestar onde e quando menos esperamos.

É claro que concordo, bom leitor, quando você diz que Sandro tem sido muito mais nobre e honrado que o próprio Paladino. E talvez essa nobreza em seu coração faça toda a diferença no momento decisivo...

Tarso e Arsenal

Querida Odara, nunca escrevi para você antes, mas como tudo tem sua primeira vez, resolvi fazê-lo agora porque tenho algumas dúvidas.

Acabo de ler a Holy e ficou uma pergunta no ar: se o pai de Sandro sabia que Tarso é um dragão-rei (ele estava com o Vladislav quando libertaram Tarso) e se Tarso era servo de Vlad, por que Vlad não pediu a Tarso para ressuscitar a mãe de Sandro?

Mais uma: se o objetivo de Arsenal era impedir o Paladino de se autodenominar um deus — incluindo é claro uma batalha épica para alegrar seu Deus da Guerra —, por que ele precisava se unir a Nekapeth?

Estarei muito agradecida se puder responder estas singelas perguntas. Devo também finalizar dizendo que amei a revista, estou louca para ver DADO SELVAGEM, adoro as capas (são lindas) e, pelo menos da minha parte e de minhas irmãs, vocês vão continuar fazendo muito sucesso aqui em Manaus. Beijos.

Elle, Manaus/AM

Muitíssimo obrigada a você e suas irmãs apelo apoio, boa amiga. Como já deve saber, DADO SELVAGEM se tornou uma série regular dentro da revista DRAGÃO BRASIL. Agora, quanto às suas outras perguntas:

Como o próprio senhor Vladislav mencionou, chegou-se a tentar ressuscitar Karin, esposa de Sandro, mas os métodos normais não funcionaram. Entenda-se como "métodos normais" magias como Ressurreição e Desejo. Note que a primeira não funciona em certas condições (caso não exista um corpo, por exemplo), enquanto a segunda não pode ser usada para pedir algo que contraria a vontade dos deuses. Embora os motivos verdadeiros sejam um mistério, é fato que nenhuma destas duas magias (ou semelhantes, como Milagre) pode trazer Karin de volta. Portanto, mesmo com seu grande poder, Tarso nada pode fazer neste caso.

Receio que sua outra pergunta também não terá uma resposta completa, visto que significaria revelar parte importante do final.

Luiza Ângelo, e-mail

Mas pense bem: deter o Paladino seria realmente o ÚNICO objetivo de Arsenal? Será que ele não teria outras metas, para as quais necessitaria da ajuda de Nekapeth?

Morra, Lisandra!

Eu queria agradecer vocês por presentear a nós leitores com esta maravilhosa aventura. Estou surpreso com algumas revelações, como Tarso ser o sétimo e mais forte dragão-rei, mas vamos deixar isso de lado. Quero mesmo é ver a luta épica do "Paladino" contra Lisandra, e espero que ele parta aquela ex-druida ao meio com sua espada! Essa história de que é culpa do encanto não cola. Quem mandou ela falhar no teste de resistência? Até mais, Odara.

Mushi Rambo, e-mail

É bom saber que está apreciando a aventura, bom Mushi. Mas eu peço de coração, dão diga coisas assim. Não diga que Lisandra merece ser destruída. Você também falharia em um teste de resistência contra uma magia lançada por um deus...

Emanoel Melo, e-mail

Revisado, Ampliado e TURBINADO

Está chegando o novo Manual 3D&T, o livro básico não-tão-definitivo-assim de Defensores de Tóquio 3ª Edição!

MANUAL 3 D&T

O Protetorado do Reino: livro novo, imagens novas

3D&T e um jogo em constante evolução. Esta e outra forma de dizer que ele nunca teima em ficar quieto.

Muitos de vocês ja conhecem a historia. Uma noite de insônia em 1994. Um jogo satirico sobre super-herois japoneses. Cinco atributos basicos, várias Vantagens e Desvantagens. Uma reformulação para torná-lo um jogo generico. Street Fighters, Kombatentes, Dark Stalkers e Reploids. Um manual com capa vermelha em 2000. Outro com capa azul em 2001. Uma versão Fastplay gratuita em 2002.

E agora este.

Por quê?! Existindo uma Edição Revisada e Ampliada, "o livro basico definitivo do RPG Defensores de Tóquio 3ª Edição", por que agora um "Manual Turbinado"? O que havia de errado com o anterior?

Eu digo o que havia de errado. Ele acabou. 25.000 exemplares esgotados. Mais tarde, uma reimpressão de 8.000 tambem esgotada. Não conheço muitos titulos em RPG, nacionais ou importados, que alcançaram tal marca no Brasil em tão pouco tempo. Na verdade, não conheço nenhum.

Seria muito facil reimprimir o diabinho azul exatamente como era antes.

Não sou famoso por fazer coisas do modo facil. Sou famoso por fazê-las ao MEU modo.

Então, resolvi que empregaria o feriado de fim-de-ano (também sou famoso por NUNCA tirar férias) para melhorar um pouco o Manual.

Quarta Edição?!

Capa verde? "4D&T"? Não, nem pensar. E cedo para isso. Temos toda uma linha de titulos com o logotipo **3D&T**, so serviria para criar confusão. Além do mais, 3 é um bom numero. Um numero fundamental do universo. Os chineses dizem que e um numero perfeito, que nada pode lhe ser acrescentado. A expressão da totalidade, da conclusão. Representa o Ceu, a Terra e o Homem. Pai, Filho e o Espirito Santo. Os irmãos Zeus, Poseidon e Hades. E mais umas três paginas de significados aqui em meu Dicionário de Simbolos Chevalier. Então vamos deixar como está.

Em essência, o jogo ainda e o mesmo. Herois, vilões e monstros poderosos, em escalas muito acima dos RPGs convencionais, para combinar com os personagens de manga, anime e games. Na verdade, um de seus maiores defeitos sempre foi a inabilidade em lidar com personagens mais humanos, mais realistas. Marcelo Del Debbio costuma dizer que este é o primeiro "RPG binário", ja que os atributos de pessoas comuns são sempre 0 ou 1...

As regras antigas não permitiam a pessoas comuns interagir (entenda-se "lutar", ora bolas!) com herois aventureiros. As coisas são diferentes agora.

A grande mudança ocorre por conta de algo que escrevi para a **Dragão Brasil 84**. Matéria de capa, com regras opcionais para reproduzir em **3D&T** as batalhas e magias de RPGs eletrônicos como **Final Fantasy** e tantos outros. Entre outras coisas, estas regras incluiam a utilização de Pontos de Magia para ativar magias e golpes especiais.

Sempre fui resistente a ideia de acrescentar novas regras ao **3D&T**. Sempre tive como objetivo principal mantê-lo o mais simples possivel. Por isso, em vez de incluir um novo atributo, inicialmente preferi que Pontos de Vida fossem empregados para lançar magias. E assim que funciona em alguns jogos eletrônicos como **Metal Gear: VR Missions** e RPGs convencionais como **Star Wars D20**. Achei que era suficiente.

Mas as intermináveis cartas e e-mails enviados a redação, com perguntas e sugestões, mostravam algo diferente. Grande parte dos 3D&Tistas (ou seja lá como se chamem) abraçava as novas regras com uma ferocidade de dragão agarrando tesouro.

Oh, bem, o que fazer? Decidi incorporar os Pontos de Magia ao novo Manual. Isso mudou dramaticamente não apenas o sistema de magias, mas também as regras de combate e o funcionamento de quase todas as Vantagens.

Felizmente, estas mudanças não conflitam (muito) com o material antigo. Suplementos como o **Manual do Aventureiro**, **U.F.O.Team**, **Só Aventuras** e outros ainda são (quase) perfeitamente compativeis. Todas as Vantagens e Desvantagens ainda existem, apenas funcionam de formas diferentes.

O novo Turno de Combate não e idêntico às regras para games vistas na **DB 84**. Como estava, tornava as batalhas muito mecânicas e pouco emocionantes — era facil prever o resultado de uma luta antes dela começar. Então foi acrescentado um elemento aleatorio, uma rolagem de dado para definir a Força de Ataque e a Força de Defesa.

Incrivel como esta providência tão simples — uma Força de Ataque baseada na soma da Habilidade, Força ou Poder de Fogo, e um numero aleatorio — tornou o jogo muito mais elegante, e ao mesmo tempo mais fácil. Combates são agora mais rapidos, equilibrados e surpreendentes. A Habilidade do personagem é mais efetiva no ataque e na defesa. Uma Armadura 4 não é mais tão poderosa contra uma Força 1.

Foi possivel acrescentar uma série de regras para situações que antes não podiam ser corretamente simuladas. Acertos criticos. Ataques de surpresa. Ataques contra oponentes indefesos. E toda uma gama de novas estrategias.

Poucas Vantagens, são totalmente novas. Algumas eu roubei de **U.F.O.Team**, porque eram boas demais para ficar apenas por la. Outras aproveitam melhor a mecânica dos Pontos de Magia. E outras, como Elfo Negro e Gnomo, vieram a pedido dos jogadores. Tambem atendendo a pedidos este livro inclui um exemplo detalhado para a construção de um personagem jogador (roubado da versão **Fastplay**; gosto muito daquele personagem, então não fiquem surpresos ao vê-lo estrelando uma historia em quadrinhos algum dia), e também um exemplo de combate.

As Pericias receberam uma melhora sutil: agora, com um ponto, você pode comprar três Especializações em vez de apenas uma. Tambem ha mudanças dignas de nota quanto ao tempo necessário para recobrar PVs e PMs com repouso.

Sem Deuses

Possuidores do Manual antigo vão notar que este novo livro não contem o capitulo Deuses e Clérigos. Duas razões: os vinte deuses de Arton ja foram descritos à exaustão em outros títulos; e as antigas regras para servos dos deuses agora fazem parte do **Manual do Aventureiro**, na forma de kits para clérigos, paladinos, druidas, xamãs e cultistas.

Estou particularmente orgulhoso deste Manual. Acredito que ele contem o máximo em resolução de situações, com um mínimo em regras. Na verdade, e espantoso que ainda tenha apenas cinco atributos básicos, com números baixos, e mesmo assim consiga ser adaptavel a quase qualquer cenário.

Além disso, como bônus, temos quase trinta ilustrações inéditas de Eduardo "Victory" Francisco, substituindo grande parte de meus velhos e já bastante reciclados desenhos. Minhas desculpas, mas é difícil coordenar e produzir material para as linhas **Dragão Brasil**, **3D&T**, **Tormenta**, **Tormenta D20**, e ainda ter tempo para rabiscar!

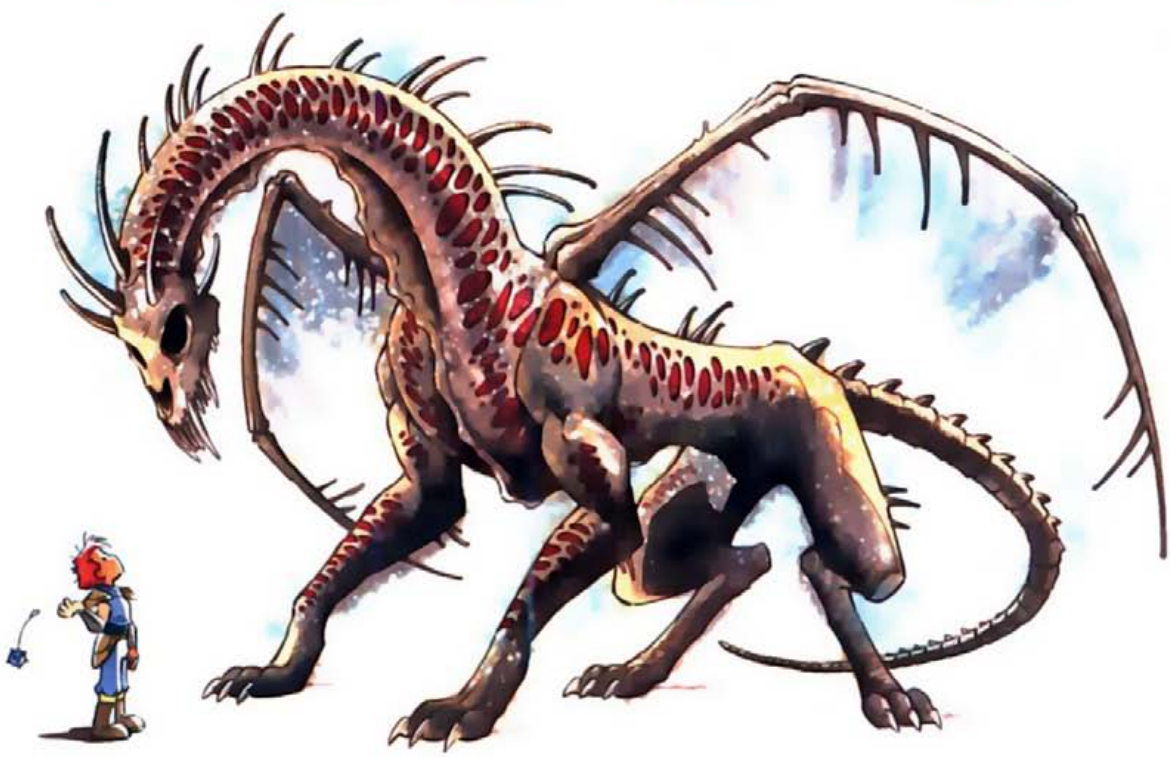
O resultado, espero, estará nas bancas em poucas semanas. Espero que os novos jogadores gostem. E espero que os antigos jogadores, que já possuem o Manual não-Turbinado, não fiquem aborrecidos. Pelo menos, não tanto quanto EU fiquei quando **Star Wars D20** ganhou uma edição revisada, atualizada com o Ataque dos Clones — pouco depois que gastei uma pequena fortuna com o livro básico anterior! Filhos da...

Oh, bem... acho que agora sei como eles se sentem.

Sucessos decisivos para todos vocês.

MARCELO CASSARO
"PALADINO"

tarso



Tarso, o mais misterioso personagem de HOLY AVENGER, teve seu segredo revelado na edição anterior. Ele não é ninguém menos que o Rei dos Dragões-Liches — não apenas o mais poderoso dos dragões-reis, mas provavelmente a criatura mais poderosa de Arton fora do Panteão.

Cabe aqui uma pequena explicação sobre o que seria um dragão-lich. Um "lich" é um tipo de morto-vivo, talvez o mais poderoso de todos — mais ainda que os vampiros, mumias e fantasmas. Liches são magos, necromantes ou clérigos que, após realizar um complicado ritual, conseguem se transformar em mortos-vivos. Uma vez que estas criaturas nunca envelhecem, liches podem empregar séculos estudando, pesquisando e aumentando seus poderes, tornando-se assim os magos mais poderosos de seus respectivos mundos.

Vecna, um dos maiores vilões do jogo **Dungeons & Dragons**, era um grande lich que mais tarde conseguiu se transformar em um deus — o atual Deus dos Segredos de **D&D**. No mundo de **Forgotten Realms** também encontramos o lich Laroch, o Rei das Sombras, um dos maiores vilões deste mundo. No entanto, embora quase todas as criaturas deste tipo sejam malignas, existem liches bondosos. Em **Forgotten** há os Arquiliches, e também os Baelnorn, liches élficos. E em **Tormenta** temos o famoso Thanatos, professor de Necromancia na Grande Academia Arcana.

Já um dragão-lich (também conhecido como necrodraco ou dracolich) costuma surgir por razões um tanto diferentes. Dragões não se preocupam com a duração de suas vidas, pois eles já atingem milhares de anos — portanto, é raro que decidam deliberadamente se tornar liches. No entanto, eles podem ser transformados após sua morte. Novamente em **Forgotten**, existe o Culto do Dragão, uma vasta sociedade secreta que deseja ver o mundo de Faerûn dominado pelos dracoliches. Para isso eles realizam rituais profanos para criar estes monstros. O grande vilão do game **Pool of Radiance: Ruins of Myth Drannor** é Pelendralar, um dracolich criado pelo Culto.

tarso e seus segredos

Muitos fatos sobre a origem de Tarso permanecem misteriosos, até mesmo para Vladislav Tpish, que por algum tempo teve o dracolich como "servo". A julgar pelas inscrições encontradas em seu local de descanso quando foi despertado pelo necromante, Tarso já existia durante o tempo dos dinossauros — a Era de Megalokk, quando dragões e monstros dominavam o mundo. Ele seria, na ocasião, um dragão negro.

Tarso era provavelmente tão maligno quanto os outros representantes de sua especie, talvez o maior flagelo na pré-história de Arton. É possivel que tenha sido ele a arrancar as asas do atual Rei dos Dragões Negros, ainda em tempos imemoriais. Estudiosos também atribuem a Tarso a propria invenção do ritual capaz de

transformar um mago em morto-vivo, gerando assim um lich. Outros dizem ainda que ele teria sido na verdade transformado por um dos deuses maiores — muito provavelmente Tenebra. De qualquer forma, quase todos concordam que Tarso deve ter sido o primeiro dragão-lich do mundo.

O que teria levado Tarso a abandonar sua antiga vilania para adotar a forma de um pequeno e simpático esqueleto? Difícil dizer. Os registros em seu templo dizem apenas que ele estaria aborrecido com a época de monstros em que vivia. É possível que tanto poder e selvageria o tenham cansado. Talvez Tarso quisesse viver em um mundo como a Arton atual. Um mundo de coisas para ver, pessoas a conhecer, sorvetes e brinquedos a experimentar!

"Se ele é tão forte, por que não destrói os vilões de Arton?" alguém logo se apressará em perguntar. Porque Tarso NÃO é exatamente um benfeitor. Ele se comporta mais como um observador, um andarilho curioso, reagindo apenas quando incomodado (e pouca coisa consegue incomodá-lo), e realizando pequenos favores para aqueles por quem ocasionalmente se afeiçoa.

Na verdade, o Rei dos Necrodracos é tão poderoso que pode dominar Arton no momento em que desejar! Os sumo-sacerdotes, os dragões-reis, os Lordes da Tormenta... nenhum deles seria adversário para Tarso. E talvez seja justamente esta a razão que leva nosso misterioso personagem a manter sua postura tão passiva, segura e sossegada. Tarso pode conquistar (ou destruir) o mundo quando quiser. Poderia até mesmo tentar se tornar um deus maior.

Mas ele não quer. Ponto. Simples assim.

3D&T

Tarso: F20 (frio/gelo), H18, R20, A20, PdF40 (Químico, Frio/Gelo ou Trevas), 200 PVs, 200 PMs.

Vantagens: Arena (pântanos), Imortal, Invulnerabilidade a Trevas (natural ou mágica) e a todos os ataques (exceto magia e armas mágicas), Levitação, Resistência à Magia, Riqueza, Sentidos Especiais (todos), Telepatia, Teleporte, Tiro Múltiplo, PVs Extras x10, PMs Extras x10. Dragões-liches são totalmente imunes a Esconjuro de Mortos-Vivos, Paralisia e Transformação.

Desvantagens: Código de Honra (Tarso nunca ataca alguém a menos que seja atacado ou incomodado primeiro).

Focus: Ar 12, Água 12, Fogo 14, Luz 12, Terra 16, Trevas 20.

Morto-Vivo: Tarso é imune a todos os venenos, doenças, magias ou poderes que afetam a mente, e quaisquer outras coisas que só funcionem contra criaturas vivas. Ele pode ser afetado por magias que funcionem especificamente contra Mortos-Vivos. Não pode ser curado com magia, poções ou outros itens mágicos de cura (usadas contra ele, causam dano em vez de curar). Só pode recuperar PVs com descanso ou a magia Cura para os Mortos, e nunca pode ser ressuscitado.

Magias: como necrodraco, Tarso pode lançar uma magia extra por rodada (podendo assim lançar duas magias por rodada, ou lançar uma magia e realizar uma ação). Esta magia extra não consome Pontos de Magia. Tarso conhece todas as magias apresentadas no **Manual 3D&T**, incluindo aquelas consideradas raras ou lendárias.

Medo: quando Tarso assume sua forma e/ou tamanho real, qualquer criatura que o veja deve ser bem-sucedida em um teste de Resistência –4 ou morrerá instantaneamente de medo. Criaturas bem-sucedidas não precisam fazer novos testes. Criaturas que por algum motivo sejam imunes ao medo não são afetadas.

Ataques: como todos os dragões, Tarso pode fazer até três ataques por rodada: duas garras (FA=F+H+1d) e uma mordida (FA=F+H+2+1d). Ele pode ainda lançar uma magia.

Sopro: usando seu Tiro Múltiplo, um dragão pode atacar vários alvos ao mesmo tempo com seu sopro; ele movimenta a cabeça enquanto emite uma rajada contínua. O dragão precisa gastar 2 PMs para cada alvo além do primeiro. Ao contrário de um Tiro Múltiplo normal, um dragão não pode fazer mais de um ataque de sopro no mesmo turno contra o mesmo alvo — apenas contra alvos diferentes. Uma Esquiva bem-sucedida por parte da vítima reduz à metade o dano normal.

Usando uma manobra de ataque múltiplo sem gastar PMs, Tarso também pode atingir até nove alvos com uma mesma rajada (reduzindo sua H18 em –2 para cada alvo depois do primeiro, e com FA=H0+PdF30+1d). Mais detalhes sobre esta manobra no **Manual 3D&T Turbinado.**

Embora não se trate de uma magia, o Poder de Fogo dos dragões é tão poderoso que também vai afetar criaturas ou alvos que sejam vulneráveis apenas a magia. Por outro lado, quaisquer formas de proteção ou resistência contra magia NÃO têm efeito sobre o sopro de um dragão. Embora seja baseado em PdF, não é possível usar Reflexão ou Deflexão contra o sopro.

Dungeons & Dragons

Dragão Lich, Grande Ancião (com Progressão) (Trevas)/Mag 20; Morto-Vivo Colossal, Tendência Neutra, ND 50.

Dados de Vida: 43d12+20d4 (569 PVs).

Iniciativa: +2; **Deslocamento:** 24m, Voando 45m, Nadando 12m.

CA: 48 (–8 tamanho, +44 natural, +2 Des).

Ataques: corpo a corpo (toque): +59; à distância (toque à distância): +47; mordida +59 (dano 4d8+14+1d6 por frio), garras +57 (dano 4d6+7+1d6 de frio), asas +57 (dano 2d8+7+1d6 por frio), golpe com a cauda +57 (dano 4d6+21+1d6 de frio), rasteira com a cauda (dano 2d8+21+1d6 de frio, CD 45).

Ataques Especiais: sopro, magias, habilidades semelhantes a magia, controlar morto-vivo, Presença Aterradora, Olhar Paralisante, Toque Paralisante.

Qualidades Especiais: Habilidades Semelhantes a Magia, Magias, Percepção às Cegas (126m), Redução de Dano 25/+4, Resistência a Magia 40, Imunidades, Morto-Vivo.

Resistências: For +33, Ref +35, Vont +53.

Habilidades: For 38 (+14), Des 14 (+2), Con –, Int 36 (+13), Sab 34 (+12), Car 37 (+13).

Perícias: Alquimia +34, Arte da Fuga +30, Atuação +38, Blefar +43, Concentração +66, Conhecimento (Arcano) +79, Conhecimento (História de Arton) +64, Conhecimento (Literatura) +64, Conhecimento (Local, Arton) +64, Conhecimento (Local, Lamnor) +64, Conhecimento (Local, Subterrâneos) +64, Conhecimento (Nobreza) +25, Conhecimento (Planos) +64, Conhecimento (Religião) +69, Diplomacia +43, Disfarces +38, Equilíbrio +27, Espionar +50, Furtividade +27, Identificar Magias +76, Intimidar +46, Natação +42, Observar +57, Ouvir +57, Procurar +57, Sentir Motivação +37.

Talentos: Acelerar Magia, Arrebatar, Ataque Poderoso, Ataques Múltiplos, Criar Cajado, Desarme Aprimorado, Dominar Magia x2 (Tarso consegue fazer 26 magias sem consultar livros de magia; ele escolheu magias que ele não pode lançar como feiticeiro), Especialização, Estender Magia, Foco em Arma (raio), Forjar Anel, Iniciativa Aprimorada, Magia Penetrante, Magia sem Gestos, Magia Silenciosa, Magias em Combate, Maximizar Magia, Prontidão, Reflexos de Combate, Trespassar, Vontade de Ferro.

Sopro (Sob): o sopro de Tarso é um cone de trevas com o mesmo efeito de um dreno de energia. O alvo que estiver na área (um cone de 21m) recebe 10 níveis negativos. Um teste de Reflexos (CD 45) diminui pela metade a quantidade de níveis negativos rece-

bidos. O alvo ainda pode fazer um teste de Fortitude (com a mesma CD) 24 horas depois para recuperar os níveis (conforme as regras para dreno de energia). Se o alvo morrer graças a esse ataque, ele retorna como um morto-vivo sob o controle de Tarso.

Além de seu sopro comum, Tarso possui mais dois: ele pode lançar um jato de ácido que causa 28d4 pontos de dano (CD 40 para meio dano), como um dragão negro. O outro é um cone de frio sobrenatural que causa 15d6 pontos de dano (CD 40 para meio dano). Esse frio é sobrenatural, e proteções, resistências e imunidades contra frio normal não se aplicam a ele. Tarso pode usar qualquer de seus sopros a cada 1d4 rodadas, e todos afetam outros dragões, mesmo aqueles imunes a trevas, ácido e frio.

Gravura encontrada no templo de Tarso: a linha tracejada ligando a pata ao círculo representa o poder do dracolich sobre o mundo. (Mas também pode ser apenas um ioiô...)

Afinidade com Trevas (Sob): Tarso é imune a dreno de energia e efeitos semelhantes, que envolvam energia negativa. Ele também é imune a todo tipo de veneno, mágico ou normal. Ele também pode afetar mortos-vivos como um sacerdote maligno de 25º nível (pode usar essa habilidade quantas vezes desejar).

Imortalidade (Sob): caso Tarso seja destruído, sua força vital retornará 1d4 dias depois, ocupando um cadáver de dragão que esteja por perto. Caso não exista nenhum disponível, ele ocupará o corpo do dragão vivo mais próximo, matando-o imediatamente. O dragão pode fazer um teste de Vontade, com CD 50; se passar, não é afetado pela possessão e a força vital de Tarso procura outro dragão. Em 1d4 dias, o corpo possuído mudará aos poucos, assumindo a forma normal do dracolich. Tarso só pode ser destruído permanentemente por um deus maior.

Presença Aterradora (Sob): quando Tarso ataca, faz uma investida, ou quando simplesmente ele deseja, as criaturas que estejam a 150m devem fazer um teste de Vontade (CD 54) ou são afetadas. Criaturas afetadas ficam em pânico (se tiverem 6 DVs ou menos) ou abaladas (mais de 6 DVs) por 6d6 rodadas. Criaturas que passem no teste de Vontade podem ser afetadas novamente por essa habilidade. Tarso pode cancelar essa habilidade quando quer, assim como ativá-la.

Estes poder é válido para a forma disfarçada ou reduzida de Tarso. Em seu tamanho máximo (até 650m de comprimento), o teste é feito com um modificador de –4, mas as criaturas com menos de 6 DVs morrem de medo em caso de falha (caso passem estarão em pânico), e aqueles com mais de 6 DVs ficam em pânico automaticamente, fazendo um teste de Vontade (CD 54) para ficar nesse estado por 24 horas ou apenas 4d6 horas.

Respirar na Água (Sob): Tarso pode agir debaixo d'água indefinidamente, sem sofrer nenhuma penalidade ou modificador. Ele pode usar seu sopro e suas magias mesmo quando está debaixo d'água.

Sentidos Aguçados (Ext): Tarso enxerga quarto vezes melhor que um humano mesmo em condições de pouca luz e duas vezes melhor com luz normal. Ele também possui Visão nas Trevas (alcance de 40m).

Traços de Dragão Lich: Tarso é imune a frio, eletricidade, paralisia, metamorfose e efeitos de sono. Ele também possui Visão na Penumbra.

Vôo (Sob): Tarso pode voar mesmo com suas asas esqueléticas.

Traços de Morto-Vivo: Tarso é imune a veneno, sono, paralisia, atordoamento, doenças, efeitos de morte, efeitos necromânticos, efeitos que afetem a mente e quaisquer efeitos que exijam um teste de Fortitude, a menos que funcione em objetos. Ele não é sujeito a ataques decisivos, dano por contusão, dano de habilidade ou dreno de energia. Energia negativa recupera Pontos de Vida a ele, e nunca tem o risco de morte por dano massivo. Tarso não pode ser ressuscitado, nem trazido de volta à vida de nenhuma forma (exceto por intervenção divina; mesmo assim, seria necessário o esforço combinado de quatro ou mais deuses do Panteão).

Habilidade semelhantes a magia (SM): 5/dia – Dificultar Detecção, Escuridão, Respirar na Água; 3/dia – Conjuração de Sombra, Medo; 2/dia – Andar nas Sombras, Visão Falsa; Resistência CD 23 + nível da magia; preparadas como por um feiticeiro de 15º nível.

Magias de Feiticeiro por Dia: 6/9/9/9/9/8/8/8/8/1; CD base = 23 + nível da magia.

Magias de Feiticeiro Conhecidas: Tarso conhece o dobro das magias que um feiticeiro conheceria, e provavelmente, ele CRIOU muitas delas: Nível 0 (truques): Todos, 1o nível: Alarme, Apagar, Aumentar, Identificação, Imagem Silenciosa, Leque Cromático, Mísseis Mágicos, Raio do Enfraquecimento, Servo Invisível, Sono ; 2o nível: Aterrorizar, Despedaçar, Levitação, Levitação, Agilidade Felina, Localizar Objetos, Névoa, Nublar, Padrão Hipnótico, Poeira Ofuscante, Proteção contra Flechas; 3o nível: Bola de Fogo, Deslocamento, Dissipar Magia, Imagem Maior, Imobilizar Morto Vivo, Lentidão, Nevasca, Névoa Fétida; 4o nível: Assassino Fantasmagórico, Localizar Criatura, Muralha de Fogo, Observação, Os Tentáculos Negros de Evard, Padrão Prismático, Pele Rochosa, Porta Dimensional; 5o nível: Compor, Cone Glacial, Expulsão, Imagem Persistente, Imobilizar Monstros, Muralha de Energia, Telecinésia, Teletransporte; 6o nível: Analisar Encantamentos, Contingência, Desintegrar, Despistar, Pedra para Carne, Repulsão; 7o nível: Banimento, Cubo de Força, Desejo Restrito, Rajada Prismática, Reverter Magia, Visão; 8º nível: Âncora Planar Aprimorada, Animação Ilusória, Antipatia, Enfeitiçar Multidões, Invocar Criatura VIII, Proteção contra Magia; 9º nível: Chuva de Meteoros, Círculo de Teletransporte, Desejo, Disjunção de Mordenkainen, Mão Esmagadora de Bigby, Parar o Tempo.

Magias de Mago por Dia: 4/8/7/7/7/7/6/6/6/5; CD base = 23 + nível da magia.

Livro de Magias: Tarso conhece praticamente todas as magias do Livro do Jogador, inclusive aquelas que ele já pode lançar como feiticeiro. Séculos atrás, ele já excedeu o limite normal dos magos.

Equipamento: é virtualmente impossível determinar a quantidade de tesouro ou itens mágicos que Tarso possui, ou cuja localização conhece. Ele demonstra um total desprendimento por objetos valiosos, ouro, jóias ou itens mágicos. Ninguém nunca o viu usando de itens mágicos, mas acredita-se que uma criatura com tanto poder tenha vários nichos com tesouros escondidos (e provavelmente esquecidos) por todo o mundo.

Você não precisa ser um elfo para viver uma grande aventura! Basta procurar na banca da esquina!

DRAGÃO BRASIL é a maior, melhor e ÚNICA revista mensal brasileira sobre jogos de RPG. Neste número você encontra:

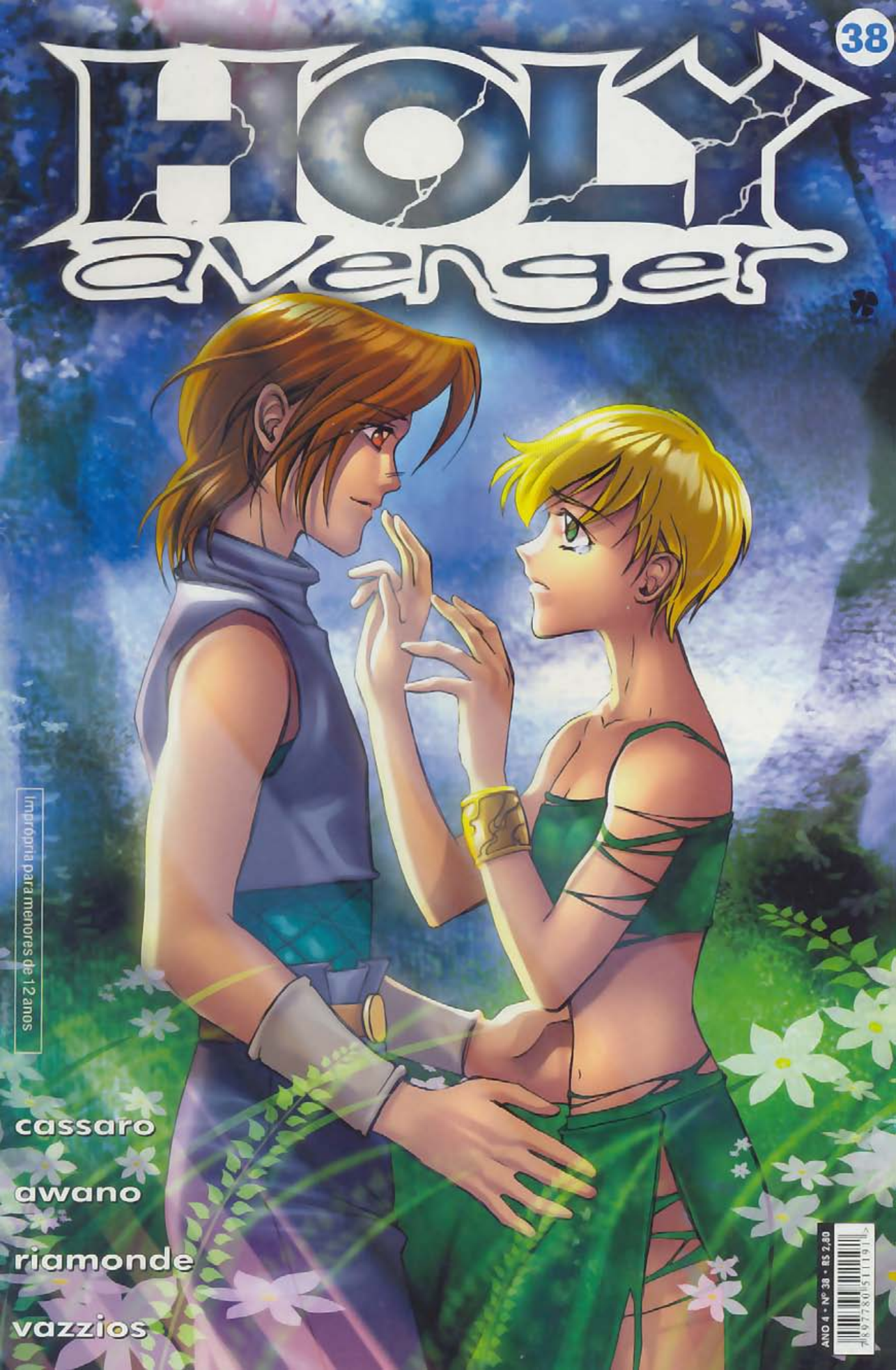
- O lançamento do RPG oficial O Senhor dos Anéis.
- Os monstros mais perigosos da Terra-média.
- Novas magias de Harry Potter.
- Tudo sobre centauros.
- Os elfos negros de Forgotten Realms.
- Como lidar com jogadores apelões.
- A segunda parte da HQ Dado Selvagem.

BRASIL DRAGÃO

Todos os meses nas bancas!

HOLY avenger

38



Imprópria para menores de 12 anos

cassaro

awano

riamonde

vazzios

ANO 4 • Nº 38 • R$ 2,80

O Elenco

Lisandra
Meio-dríade corrompida pela magia maligna de Sszzaas e, tipo, destinada a destruir o Paladino de Arton.

Sandro
Tipo, um ladrão bonitinho mas bem trapalhão, apaixonado por Lisandra e disposto a tudo para salvá-la.

Niele
Arquimaga elfa, tipo queridinha da Deusa da Magia, tipo morta e ressuscitada, e tipo... gostosa!

Tork
Tipo um bicho verde, baixinho, fedorento, mercenário, bebum, comedor de tripas... mas vai dizer isso na cara dele, vai!

James K.
Tipo o capitão da Bravado, navio pirata que agora tem asas, tipo por cortesia de Niele.

Paladino
Tipo um paladino, mas tipo também não, tipo assim... sei lá, entende?

Khalmyr
Deus da Justiça, líder do Panteão, e tipo com o saco cheio de ouvir "por que ele não faz nada contra o Paladino?"

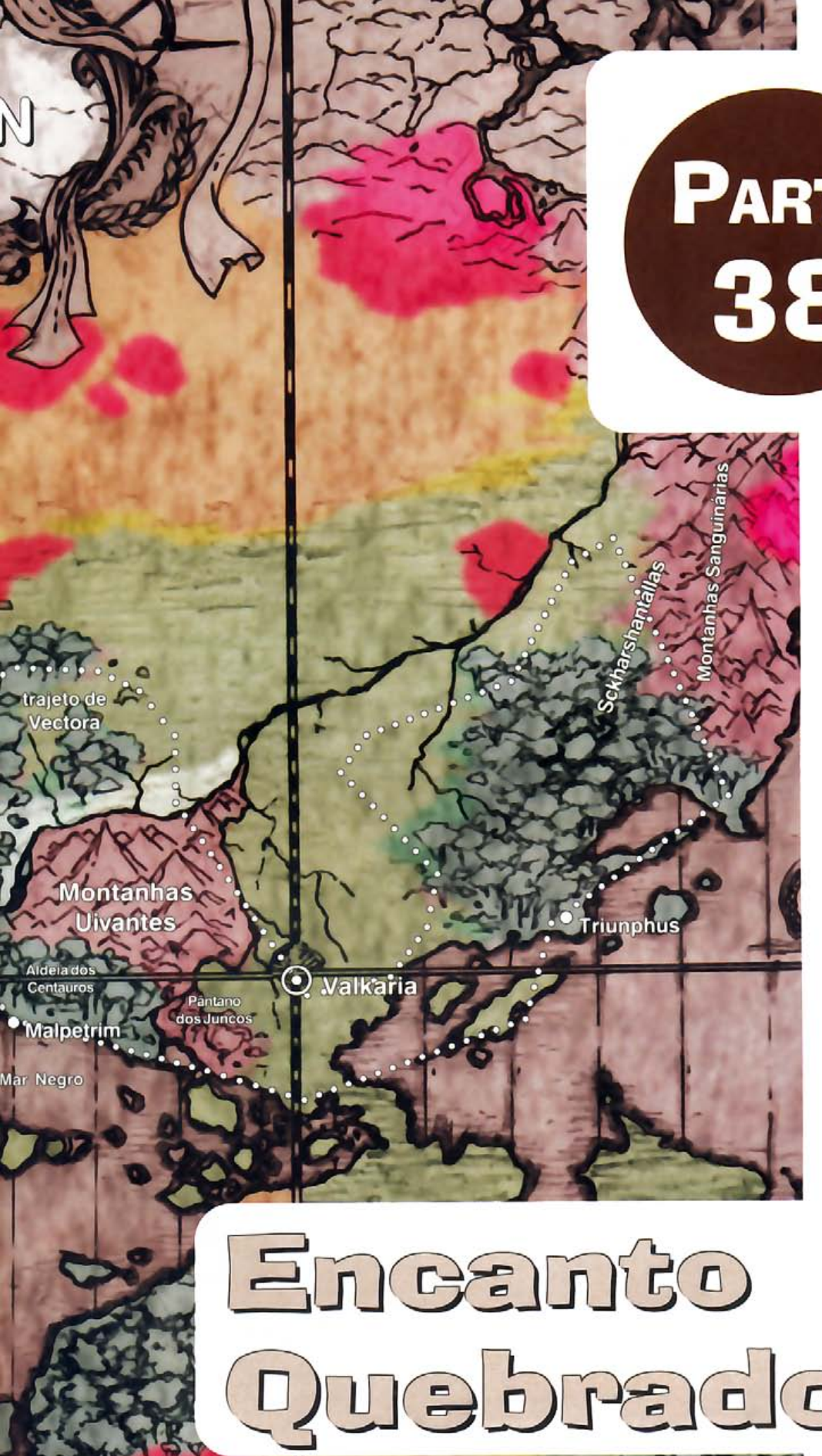
Nimb
Deus do Caos, da Sorte e do Azar, tipo veio aqui só para fazer propaganda de DADO SELVAGEM!

Até Agora...

Depois de magicamente restaurados por Tarso, os heróis recebem a inesperada visita da Bravado. Agora equipado com asas, por cortesia do cajado de Niele, o navio pirata transporta Sandro e seus amigos até o campo de batalha. James K. revela que capturou o Camaleão, o assassino que havia assassinado Niele; a elfa se comove com o que acredita ser um gesto afetuoso por parte do pirata.

Enquanto isso, a batalha decisiva entre Lisandra e o Paladino se inicia. Ela lança tentáculos e hordas de montros contra o guerreiro não-tão-sagrado. Enquanto testemunham a luta, Arsenal e Nekapeth comentam que o Paladino não tem poder contra pessoas de bom coração — e Lisandra, embora vítima do encanto de Sszzaas, ainda é de natureza bondosa.

A vitória parece certa para a meio-dríade, mas durante um momento de desespero ela hesita. E o Paladino, mesmo aprisionado e desmembrado, manifesta um poder nunca visto antes; ele assume uma forma monstruosa, com dez metros de altura!



Parte 38

Encanto Quebrado

HOLY avenger

Criação
MARCELO CASSARO
ROGÉRIO SALADINO
J.M.TREVISAN

Roteiro (e Hieroglifos!)
MARCELO CASSARO

Desenho e Arte-Final
ERICA AWANO

Cores
RICARDO RIAMONDE

Retículas
JAE H. WOO

Capa
ERICA AWANO &
ANDRÉ VAZZIOS

DIRETOR
Ruy Pereira

EDITOR
Marcelo Cassaro

PRODUTOR GRÁFICO
Roberto Avelino

CIRCULAÇÃO
Antônio Marcos

CONTATO
Lourdes Maurício

SCANNER
Edilson Gedo • Wagner F. Nunes

DIAGRAMAÇÃO
Dawis Roos • Márcia Braga

HOLY AVENGER é uma publicação mensal da Editora Talismã Ltda. Redação, administração e publicidade situados à: rua Coronel Paulino Carlos, 176, Paraíso, CEP 04006-040, SP/SP. Telefax (011) 3052-2288. holyavenger@uol.com.br

Distribuição exclusiva para todo o Brasil: Fernando Chinaglia S/A.

Impressão e acabamento: Lene Gráfica e Editora

ORDINE.
O REINO DE KHALMYR.
O REINO DA ORDEM ABSOLUTA.
VOCÊS LEMBRAM QUANDO EU EXPLIQUEI SOBRE OS REINOS DOS DEUSES, NÉ?
ELE VAI CONSEGUIR.
O TRAIDOR VAI MESMO CONSEGUIR.
ELE VAI RETORNAR AO PANTEÃO.
hehEHe! pOis eu NUnca tiVe dÚviDas!
oU TIVE?
Sei quE é dUro adMitir, mAs SsZzzAS seMPre foi mAis eSPerto QUe nÓs!
O Filho Da mãE mAis eSPerTo dO paNTeão!
oU Não?

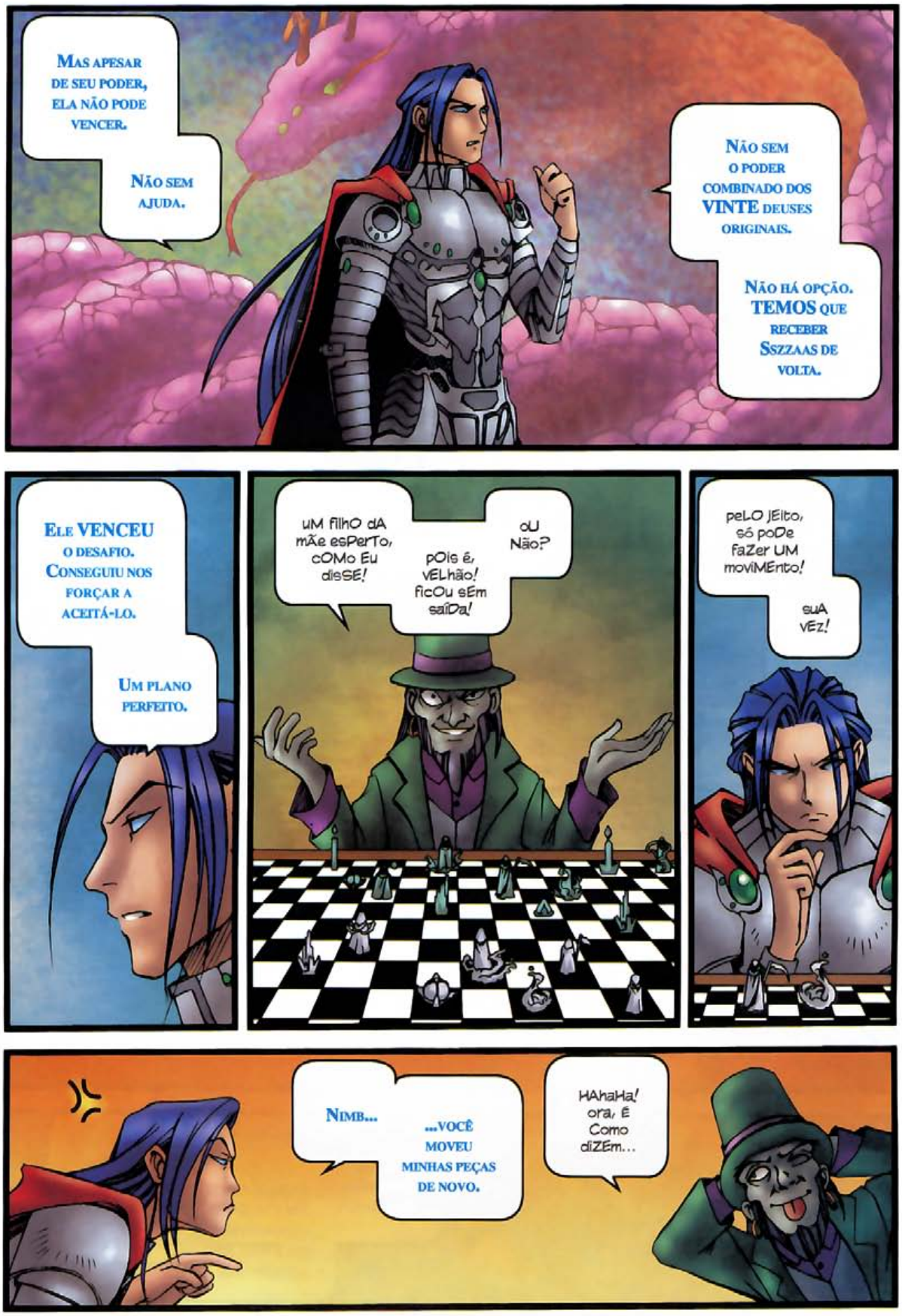
VOcê dEu uMA cHAnce! ELe aGarROu! o QUe Mais eSpeRaVA?
sE não qUEria vê-Lo volTar, pOR que NÃo o mAtou De uMa veZ?
pOR quE aPenAs fiNgir A moRTe deLE e EXpuLSar o sAFAdo?
os DEuses meNores FicAm pergUNTaNdo pELa VAGA, sAbe?

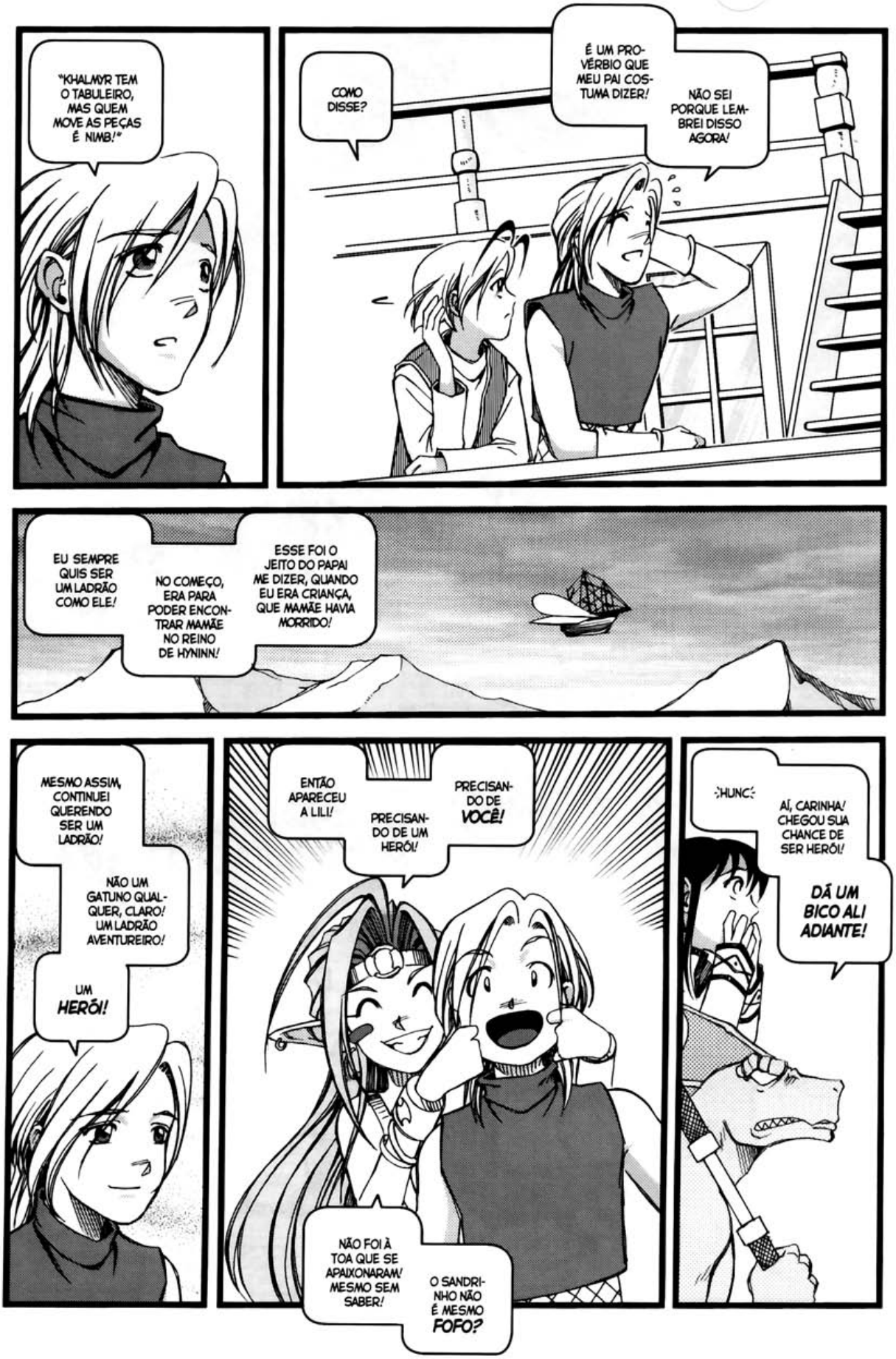
NÃO SERIA JUSTO.
MESMO APÓS ROUBAR OS RUBIS... TENTAR TOMAR O PODER...
SSZZAAS MERECIA UMA CHANCE DE REDENÇÃO.
VALKARIA TEVE UMA CHANCE. NÃO SERIA CORRETO NEGAR ISSO A ELE.

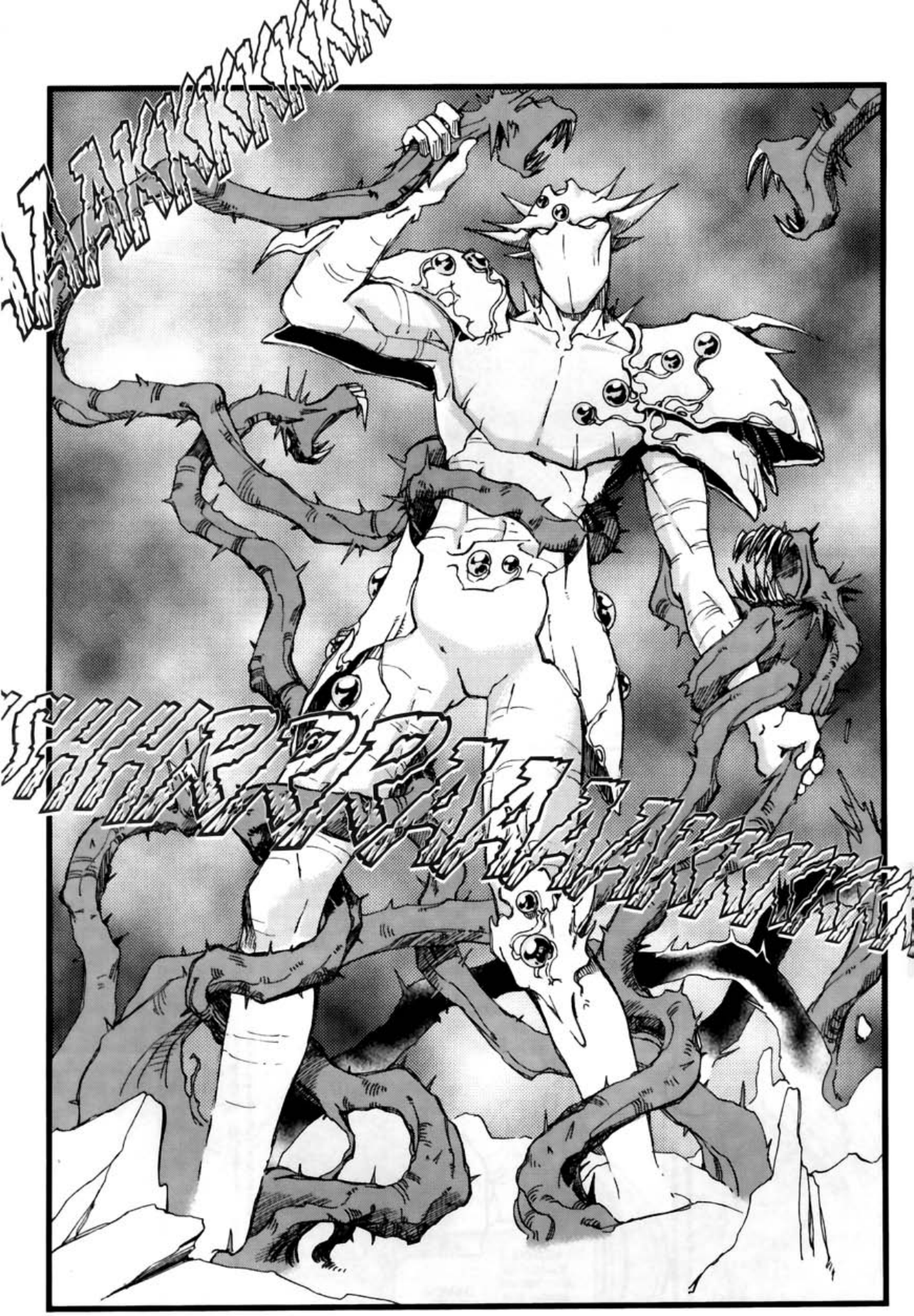
valKaria... siNto faLta Da meNinA!
iSTo aQui ficOU chAto sEM ela!
VAi mESmo dEixar a coitAdinHa preSA na eStáTUa?
oU Não?
NÃO MUDE DE ASSUNTO, NIMB.
DEVO LEMBRAR DE QUEM COMEÇOU TODO O PROBLEMA?
QUEM VEIO COM AQUELES RUBIS EM PRIMEIRO LUGAR?

HahAHa! pAReceu boA iDÉia na hoRA!
sE cAda DeuS tivESse um ruBi coM O podER de OUtro deUS...
...niNguÉm iA teNtar nAda conTRa os dEmAis!
oU iA?

coMO eu POdia sAber que sSZzaAs iA rouBAr TODOS oS rUbis...
...eSCondEr coM uMA naGa em ARtoN...
...e FAzer um mAgo colocAR toDos no cOrpo de Um pALadiNo?
piOr ainda Foi fazER um RUbi extRA coMo ISCA paRa o PalaDIno!
para LHe dar idéiAs sOBre virAr uM dEUs, derROtar vocÊ e tuDo o mAis!
GarOTo moDEsto, nÃo?
aliÁs, kHaL-Myr...
...pOr que você mESmo ainDa nÃO dEu uNS tABefes No convENcido?
ERA PARTE DO DESAFIO.
EU NÃO PODERIA INTERFERIR DIRETAMENTE NOS PLANOS DE SSZZAAS...
...E ELE TIROU BOM PROVEITO DISSO.
AGORA O PALADINO PENSA QUE TENHO MEDO DE DETÊ-LO.
ESTÁ MAIS ARROGANTE DO QUE NUNCA.
UM PLANO PERFEITO. BRILHANTE.
SSZZAAS CRIOU UM PALADINO CORROMPIDO QUE PRECISA SER DETIDO.
FORJOU UMA GUERREIRA PARA DESTRUIR ESSE PALADINO.

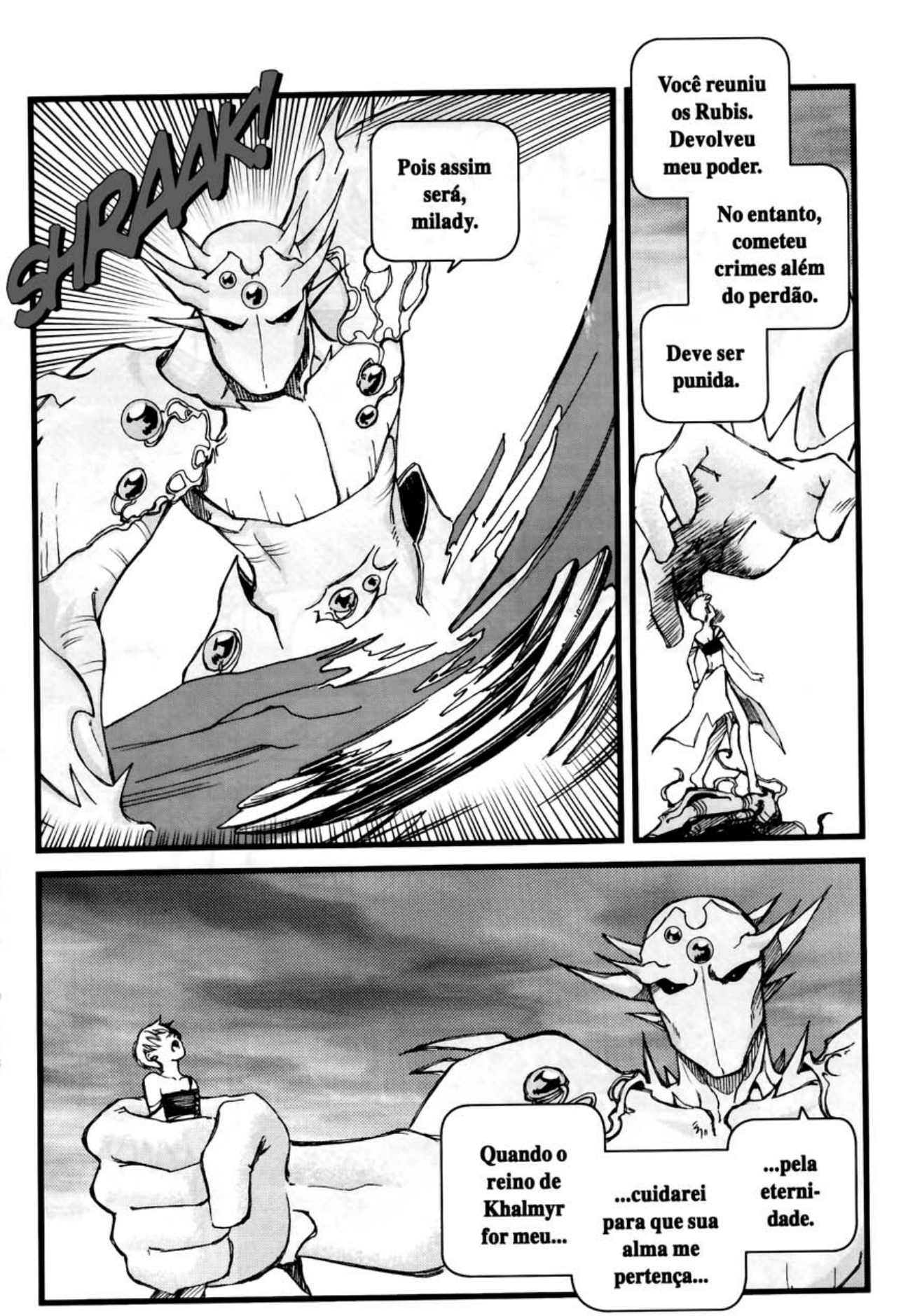

MAS APESAR DE SEU PODER, ELA NÃO PODE VENCER.
NÃO SEM AJUDA.
NÃO SEM O PODER COMBINADO DOS VINTE DEUSES ORIGINAIS.
NÃO HÁ OPÇÃO. TEMOS QUE RECEBER SSZZAAS DE VOLTA.
ELE VENCEU O DESAFIO. CONSEGUIU NOS FORÇAR A ACEITÁ-LO.
UM PLANO PERFEITO.
uM filhO dA mãe esPerTo, cOMo Eu disSE!
pOis é, vELhão! ficOu sEm saÍDa!
oU Não?
peLO jEito, só poDe faZer UM moviMEnto!
suA vEz!
NIMB...
...VOCÊ MOVEU MINHAS PEÇAS DE NOVO.
HAhaHa! ora, É Como diZEm...


"KHALMYR TEM O TABULEIRO, MAS QUEM MOVE AS PEÇAS É NIMB!"
COMO DISSE?
É UM PROVÉRBIO QUE MEU PAI COSTUMA DIZER!
NÃO SEI PORQUE LEMBREI DISSO AGORA!
EU SEMPRE QUIS SER UM LADRÃO COMO ELE!
NO COMEÇO, ERA PARA PODER ENCONTRAR MAMÃE NO REINO DE HYNINN!
ESSE FOI O JEITO DO PAPAI ME DIZER, QUANDO EU ERA CRIANÇA, QUE MAMÃE HAVIA MORRIDO!
MESMO ASSIM, CONTINUEI QUERENDO SER UM LADRÃO!
NÃO UM GATUNO QUALQUER, CLARO! UM LADRÃO AVENTUREIRO!
UM HERÓI!
ENTÃO APARECEU A LILI!
PRECISANDO DE UM HERÓI!
PRECISANDO DE VOCÊ!
NÃO FOI À TOA QUE SE APAIXONARAM! MESMO SEM SABER!
O SANDRINHO NÃO É MESMO FOFO?
:HUNC:
AÍ, CARINHA! CHEGOU SUA CHANCE DE SER HERÓI!
DÁ UM BICO ALI ADIANTE!



É inútil, milady.
SHRAAK!
O Panteão não ousa me deter.
Khalmyr não ousa me deter.
Como VOCÊ poderia?

ENTÃO PARE DE FALAR, MALDITO...
...E FAÇA LOGO O QUE VEIO FAZER!
FAÇA-ME PARAR!
DETE-NHA-ME! MATE-ME!
AAAAARRRRHHH!
RHHH!
RAAK!
EU MATEI MEUS AMIGOS!
MATEI TODOS QUE ME AMAVAM!
VOCÊ NÃO PODE PERMITIR QUE EU VIVA!

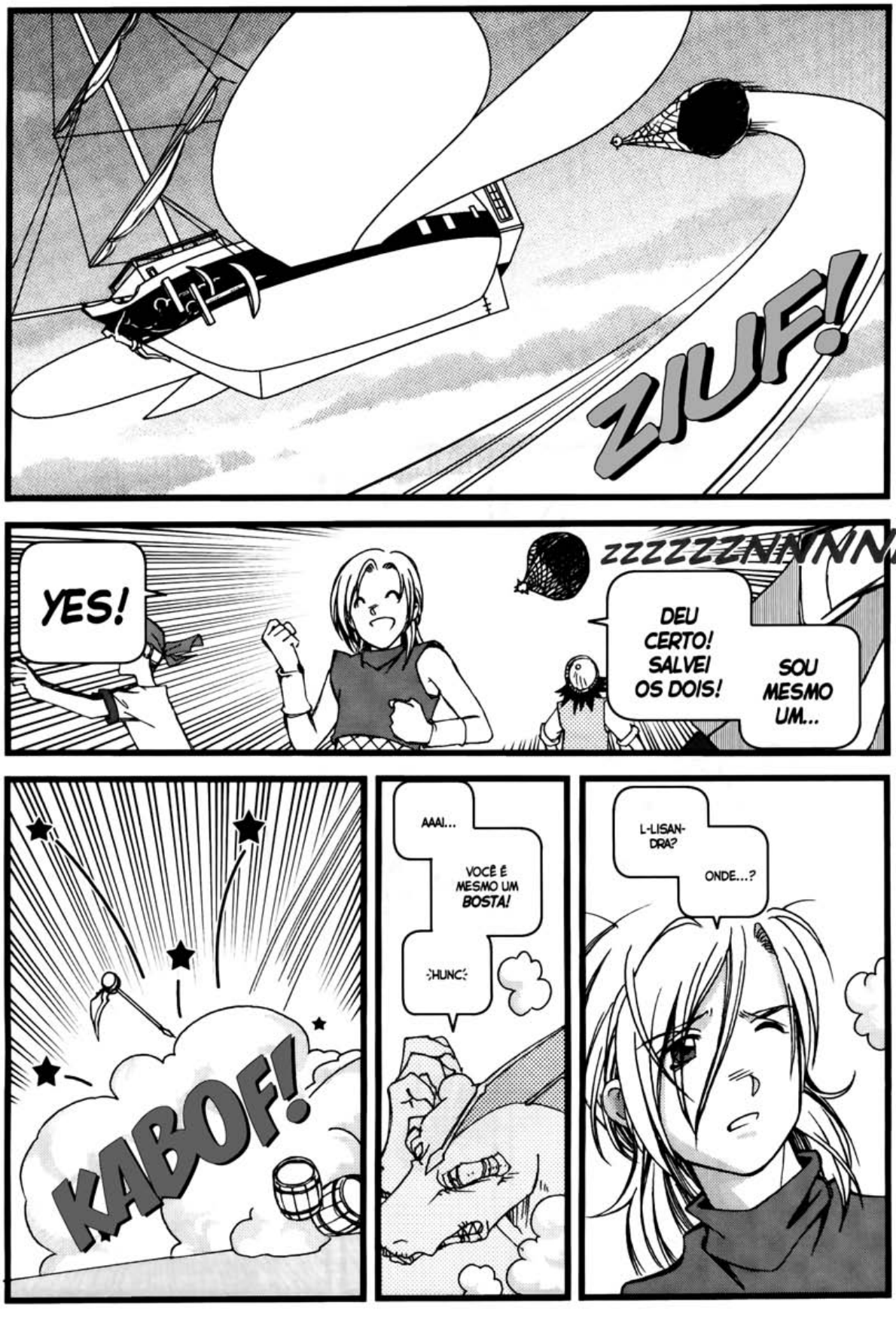

SHRAAK!
Pois assim será, milady.
Você reuniu os Rubis. Devolveu meu poder.
No entanto, cometeu crimes além do perdão.
Deve ser punida.
Quando o reino de Khalmyr for meu...
...cuidarei para que sua alma me pertença...
...pela eternidade.

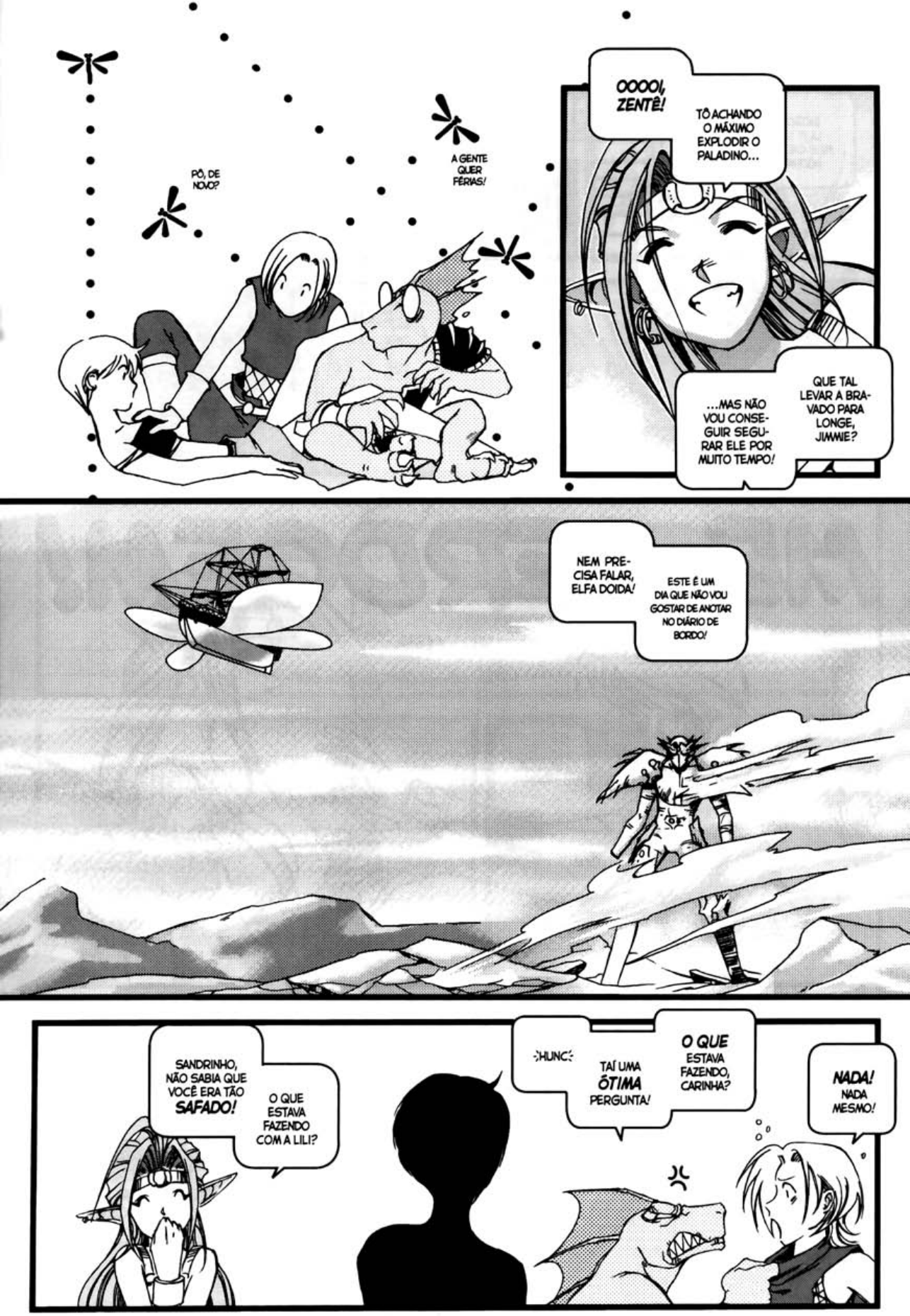
UMA ETERNIDADE... DE CASTIGO...?
SIM... É O QUE EU MEREÇO...
NIELE... TORK...
SANDRO...
PERDÃO...
BLOMM!
MOERU, MOERU!

"QUERO MUDAR O MUNDO!"
"CRUZAR OS CÉUS E NADA TEMER!"
"SÉCULOS PASSAM NUM SEGUNDO!"
"...TEM A FORÇA QUE ME GUIA!"
"NO BRILHO DE UM SORRISO..."
"É O PARAÍSO!"
BLOW

MAIS PRA ESQUERDA! ESQUERDA!
:HUNC:
NÃO CONSEGUE MANOBRAR ESSA COISA, SEU PIRATA DE MERDA?
NÃO É ESQUERDA, NANICO! É BOMBORDO!
E ME LEMBRE DE MATÁ-LO MAIS TARDE...
...SE VOCÊ SOBREVIVER A ESSA BOBAGEM QUE VAI TENTAR!
BOBAGEM?
TORK... O QUE VOCÊ...?
MELHOR NEM PERGUNTAR, GURIA!
É COISA DE HOMEM, SABE?
OU DE MALUCO!
E VOCÊ, SANDRO, FICA ESPERTO...
...PARA FAZER SEU TRUQUE!
:HUNC:
EI, PALADA!
ESSA FILHOTA É MINHA!

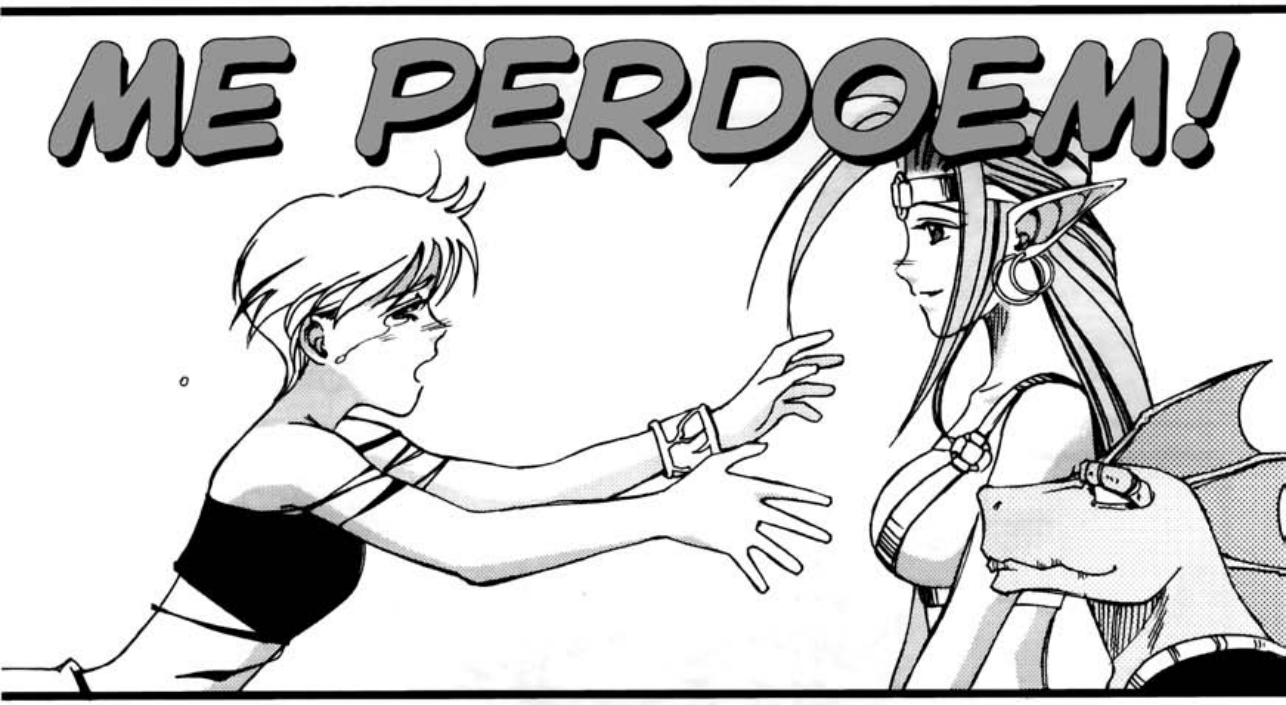
TCHAK!
TIRA A MÃO!
EEI, GURI!
AGORA SERIA UMA BOA HORA, SABE?
ZOUF!
NAP!

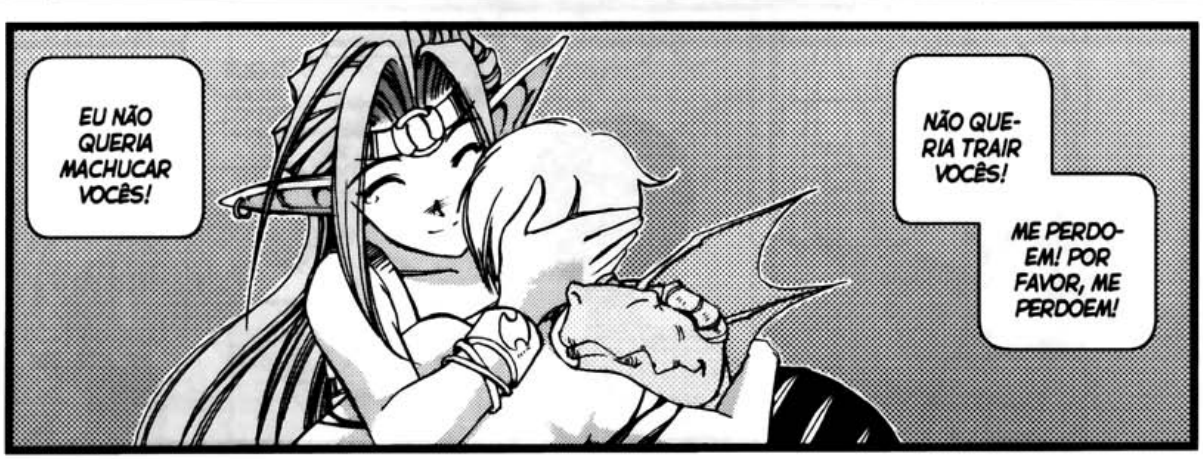

ZIUF!
YES!
ZZZZZZNNNNN
DEU CERTO! SALVEI OS DOIS!
SOU MESMO UM...
KABOF!
AAAI...
VOCÊ É MESMO UM BOSTA!
:HUNC:
L-LISAN-DRA?
ONDE...?

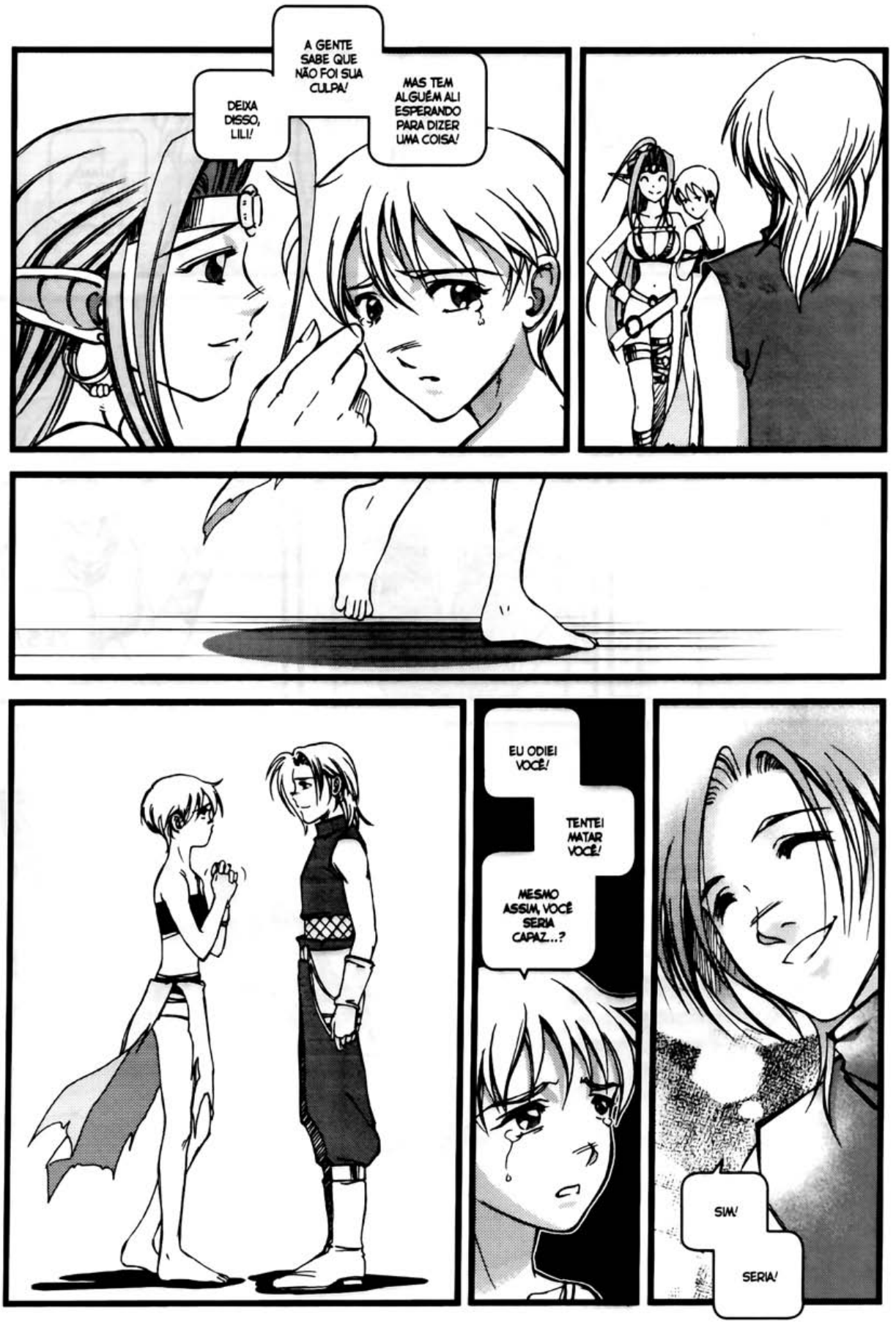

A GENTE QUER FÉRIAS!
PÔ, DE NOVO?
OOOOI, ZENTÊ!
TÔ ACHANDO O MÁXIMO EXPLODIR O PALADINO...
...MAS NÃO VOU CONSEGUIR SEGURAR ELE POR MUITO TEMPO!
QUE TAL LEVAR A BRAVADO PARA LONGE, JIMMIE?
NEM PRECISA FALAR, ELFA DOIDA!
ESTE É UM DIA QUE NÃO VOU GOSTAR DE ANOTAR NO DIÁRIO DE BORDO!
SANDRINHO, NÃO SABIA QUE VOCÊ ERA TÃO SAFADO!
O QUE ESTAVA FAZENDO COM A LILI?
:HUNC:
TAÍ UMA ÓTIMA PERGUNTA!
O QUE ESTAVA FAZENDO, CARINHA?
NADA! NADA MESMO!

ENTÃO, LILI? TÁ MAIS CALMA AGORA?
COMO VAI MINHA MELHOR AMIGA?
TUDO BEM, FILHOTA?
NADA DE QUEIMAR MEU RABO OUTRA VEZ CERTO?
:HUNC:

VIVOS?
VOCÊS... ESTÃO...?
ESTÃO VIVOS?
VIVOS?!

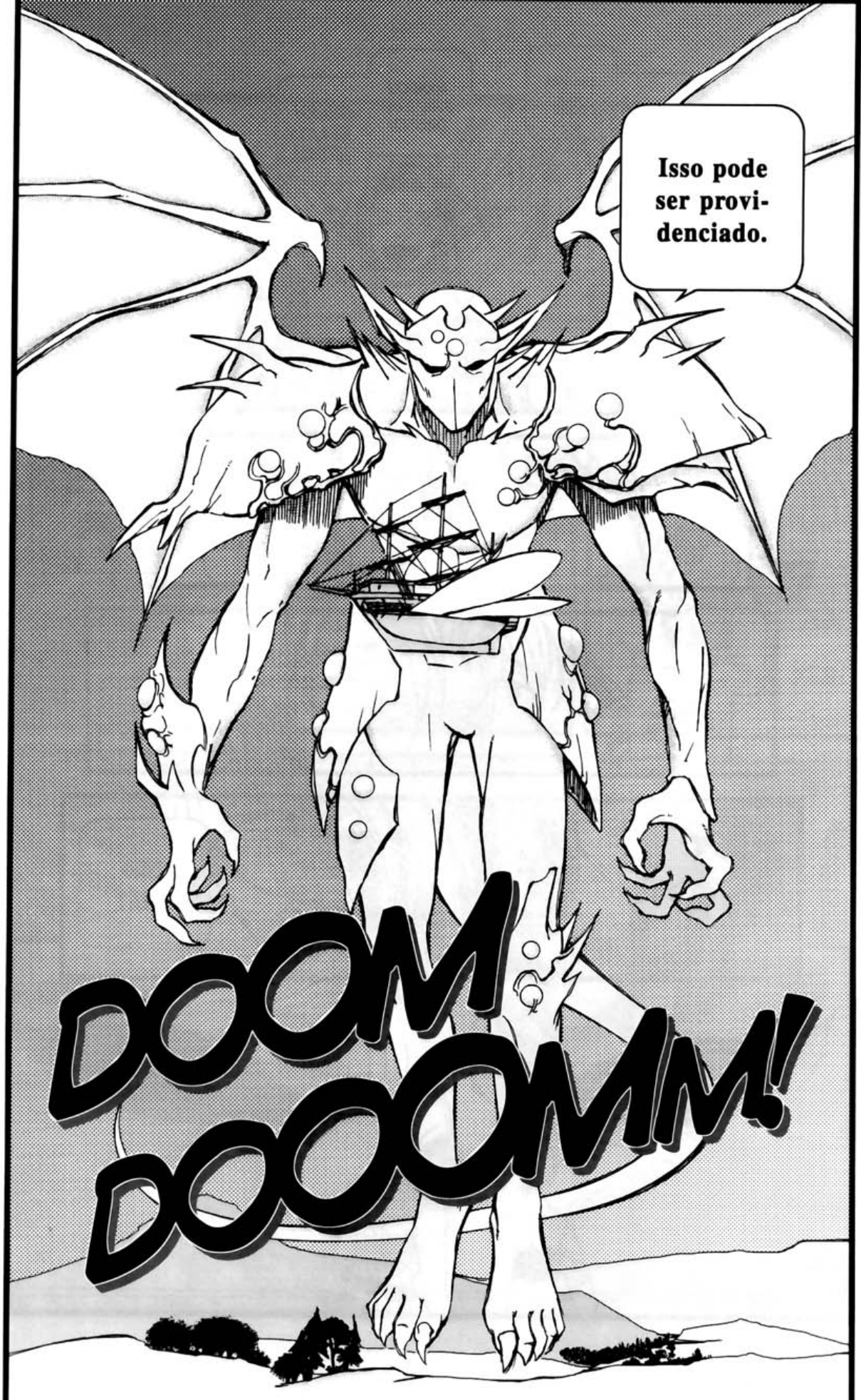

ME PERDOEM!


EU NÃO QUERIA MACHUCAR VOCÊS!
NÃO QUERIA TRAIR VOCÊS!
ME PERDOEM! POR FAVOR, ME PERDOEM!


DEIXA DISSO, LILI!
A GENTE SABE QUE NÃO FOI SUA CULPA!
MAS TEM ALGUÉM ALI ESPERANDO PARA DIZER UMA COISA!
EU ODIEI VOCÊ!
TENTEI MATAR VOCÊ!
MESMO ASSIM, VOCÊ SERIA CAPAZ...?
SIM!
SERIA!

EU AMO VOCÊ!
YES!
SSSSs
kCHA!

PUXA, ATÉ QUE ENFIM!
O ENCANTO DE SSZZAAS ACABOU?
LISANDRA ESTÁ LIVRE?
MANDOU BEM, SANDRINHO!
BEIJO! BEIJO! BEIJO!
:HUNC:
TEM CERVEJA?
B-BEIJO?
M-MAS... EU NÃO SEI...
SABE, SIM!
É COMO QUANDO VOCÊ CUROU NIELE!
QUÊÊÊ?! A LILI ME BEIJOU?!
AH... BOM...
EU... NÃO POSSO MAIS FAZER MAGIA DE CURA!
NÃO PRECISA!
NÃO ESTOU FERIDO!
Não está?


Isso pode ser providenciado.
DOOM
DOOOMM!

A Seguir:

Tarso Ataca!

MENSAGENS SAGRADAS

HOLY AVENGER · Caixa Postal 19113 · CEP 04505-970 · SP/SP · e-mail dragaobrasil@uol.com.br

Que a bondosa Allihanna esteja com vocês, amados leitores. Mesmo nestes momentos finais da aventura, creio que ainda vale a pena me apresentar. Sou Odara, xamã dos centauros da floresta e encarregada de responder às cartas e e-mails dos leitores.

A batalha decisiva está em andamento. Lisandra foi salva do encanto maligno, mas o Paladino fica cada vez mais perigoso. E agora sabemos que Khalmyr está de mãos atadas, e não pode interferir com o grande plano de Sszzaas... seja ele qual for.

Sei que estão todos cheios de perguntas, assim como eu. Mas agora só podemos esperar... e confiar que as coisas terminarão bem.

(Outra) Elfa Doida

Oioioi Odarinha! Aqui quem fala é Heloir, a linda arqueira elfa, matadora de trolls, orcs, goblins, hobgoblins, dragões e afins.

Em primeirissimo lugar eu queria falar uma coisinha pra toda galera da Holy e principalmente proce: PARABENZÃO! Eu nunca tinha pensado que uma revista brasileira pudesse ser tão boa (Awano, cê é show!) e viciar tanto! Leio desde a primeira e estou desesperada, porque não sei o que vou fazer quando a saga acabar. (Acho que vou ter que continuar matando trolls, orcs, goblins, hobgoblins, dragões e afins!)

E em segundo lugar, eu queria fazê umas perguntinhas, posso? Tá bom, vamula:

1) James e Anne são mesmo irmãos? É que um tem cabelo azul e a outra,loiro e vermelho...

2) Quem são os pais da Anne? Eles vão aparecer na historia?

3) Onde a Lili (pelos deuses, como aquela menina mudou!) comprou aquela roupa MA-RA-VI-LHO-SA da edição 36? Amei!

4) O que Sandro tem na cabeça? Um kobold?

5) O que é um tosco?

6) Por que aquele canalha do Paladino (caramba, outro que mudou!) matou minha querida amiga Beluhga? (Droga, ela sempre me dava carona...)

Bom, espero que resolvam minhas duvidas e que Nimb role bons dados proceis!!!

Heloir, a linda arqueira elfa, matadora de trolls, orcs, etc, etc, etc... e que agora odeia o Paladino (@#%& #$*$*) e esta muito triste porque o final da Holy ja tai, o!*

P.S: Ah! Eu queria dar só + um recadinho pra Tânia: o Legolas é meu, ouviu? MEU!

Que divertido! Vejo que Niele está mesmo fazendo escola. Os elfos de Arton são tipicamente melancólicos, arrogantes, rabugentos (tal como Klaus), mas tenho visto cada vez mais representantes alegres da raça elfica. Fico feliz por vocês.

1) É normal que irmãos sejam muito diferentes entre si. E a sabedoria da Mãe Natureza, pois aumenta as chances de sobrevivência para pelo menos um deles. No entanto, quando falamos de manga e anime, cabelos cromaticos são simplesmente... legais!

2) Acho pouco provavel que os pais de Anne e James apareçam por aqui, especialmente porque dizem que James K. matou o proprio pai. Mas existe uma chance de que os personagens da Bravado tenham, um dia, sua própria revista.

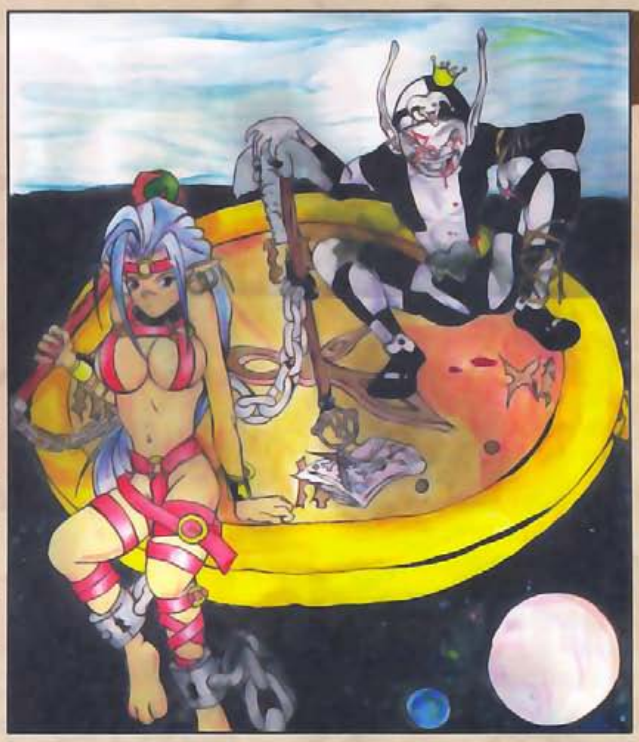
3) Não fique assim tão entusiasmada. Penso que Lisandra se livrou das roupas antigas para apagar quaisquer laços com a pessoa gentil que era antes — e então teceu uma veste mais sinistra, de matéria orgânica, por acreditar que representava seu verdadeiro eu. Felizmente, pelo que vimos nesta edição, ela estava errada.

Veronique Mesquita, SP/SP

4) Não fale assim de meu herói. Por favor.

5) São os monstros mortos-vivos que Lisandra via em seus sonhos, e que depois ela invocou a partir dos corpos das pessoas que assassinou. (Provavelmente seus nomes não foram mencionados na história por não serem... hmm... muito impressionantes.)

6) Agora que conhecemos melhor as más intenções do Paladino, é fácil perceber que ele teve MUITOS motivos para isso. Um deles é que, sendo o único dragão-rei de tendência bondosa, Beluhga poderia derrotá-lo. Raptá-la e depois matá-la poderia também ser um teste, uma forma do Paladino descobrir até onde ele podia desafiar Khalmyr. Outra razão seria para vingar-se de Sckhar, e também o fato de ter sido enganado por Luigi.



Parabéns!

Primeiramente gostaria de parabenizar a revista HOLY AVENGER, pois sem dúvida é a melhor revista que eu já li em toda a minha vida! Todos estão de parabéns, criadores, roteiristas, desenhistas, editores... definitivamente todos que colaboraram para que essa história chegue todos os meses nas bancas!

Bem, Odara, envio-lhe este e-mail para que você, a sábia xamã dos centauros, possa me esclarecer algumas dúvidas:

1) Qual é o resultado da união entre um elfo-do-mar e um humano?

2) Ouvi um bardo dizer que não existem minotauros fêmeas, isso é verdade? Se for, como eles procriam?

3) Quando serão lançadas as edições encadernadas Volumes 4 e 5?

4) E a HQ on-line Dado Selvagem, de quanto em quanto tempo ela é publicada?

5) Qual é a ficha do Tarso para 3D&T?

6) Já pensaram em fazer um jogo de Holy para PC, usando o programa RPG Maker ou algum outro?

Shadow Wolf, paladino de Khalmyr, e-mail

1) Difícil dizer. Acho que estas raças não produzem descendentes. Nunca ouvi falar em "meio-elfo-do-mar".

2) É verdade. Em Arton não há minotauros fêmeas. Eles acasalam com escravas humanas ou meio-elfas.

3) O Volume IV já está disponível. Quanto ao Volume V, ele talvez seja lançado durante o Animecon 2003, mas isso ainda é incerto.

4) Dado Selvagem deixou de ser on-line e agora faz parte da revista DRAGÃO BRASIL.

5) As estatísticas de Tarso para os jogos **3D&T** e **D&D** foram vistas na edição anterior.

6) Hmm... isso é algo a ser pensado...

Por Favor!

Saudações, Odara! Escrevo porque ando muito, MUITO indignada com vosso amigo Cassaro... tá, tá, eu sei, todo mundo reclama, ou vocês vão dizer: outra pergunta repetitiva... mas não. Eu vim aqui mais pra pedir DELICADAMENTE ao tio Marcelo:

Antoni Wrobleuski, Curitiba/PR

"Ahn, Tiozinho, revive a tia Beluhga pra mim?? Ah, Pooor favooor... eu gosto tanto dela.....ahn, se você não fizé, tio, eu juro que AFUNDO sua cabeça no chão com um DELICADO martelo +4 contra ecchis... eca...."

Pode dizer também, amiguinha Odara, pra Awano-chan, parabéns pelo ótimo trabalho, tanto no desenho, quanto em deixar nosso amigo Marcelo na linha, antes que ele transformasse HA num hentai...

Que Nimb role bons dados pra você!

Yumi, assassina insana de múltipla personalidade, e-mail

P.S: (Não acreditem e nem levem a sério nada do que ela diz. Ela, é louca, sabiam?)

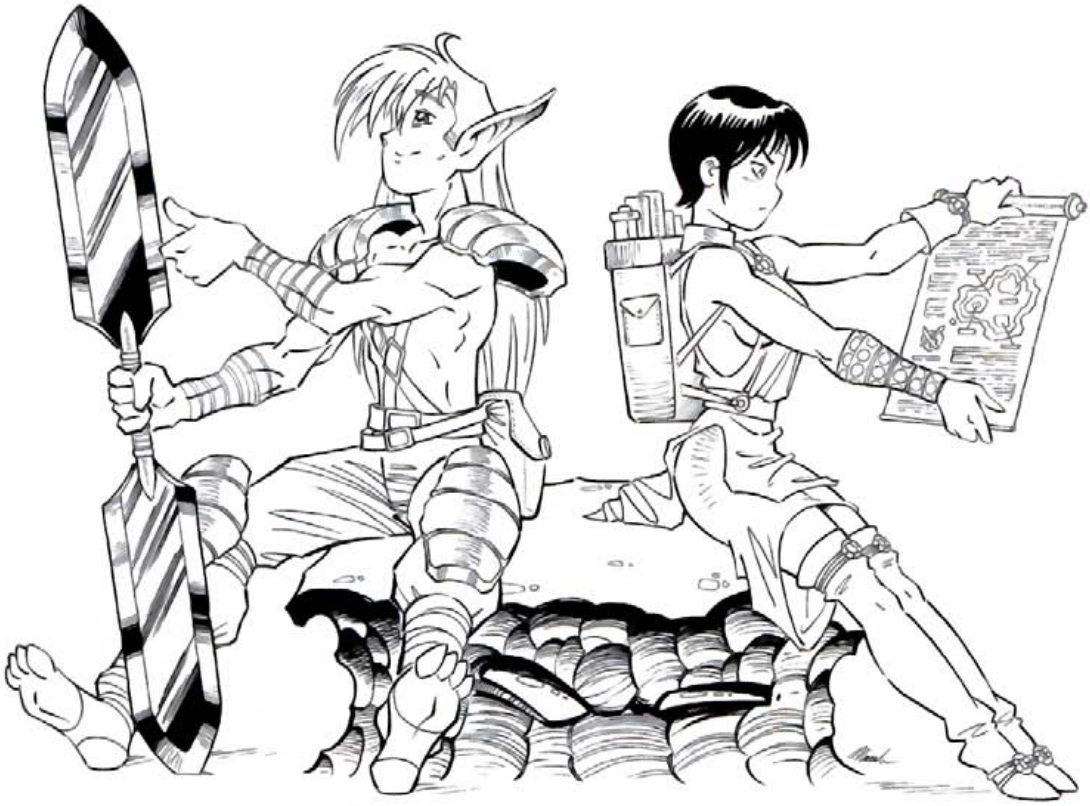
Ora... quantas saudações envolvendo os dados de Nimb hoje. Sei de um certo autor careca que deve estar muito orgulhoso por ter inventado esse cumprimento.

Estimada Yumi, vou transmitir seu desejo ao roteirista. No entanto, por mais persuasivos que você e seu martelo sejam, receio que nem mesmo a ameaça de ter seu crânio reduzido a farelo será suficiente para o autor mudar os rumos da história. No entanto, tenha fé, amiga. Não fique triste por Beluhga. Algo me diz que o verdadeiro destino da Rainha dos Dragões Brancos ainda não foi revelado...

Edu Reis, e-mail

DUNGEON CRAWLERS

A Caminho de Lenórienn



Uma nova aventura no mundo de HOLY AVENGER

*Arton é um **mundo de heróis. Um mundo de espada e magia. Um mundo de magos, elfos e dragões. Mas é, antes e acima de tudo, um mundo de PROBLEMAS.***

Há 1.400 anos, quando a frota élfica chegou ao continente de Lamnor, os elfos construíram para si a cidade de Lenórienn. Para erguer seu novo lar, expulsaram os antigos ocupantes da floresta, a raça guerreira dos hobgoblins. Anos mais tarde os monstros voltaram, com armas e táticas aperfeiçoadas. Batalha após batalha, o conflito se arrastaria por séculos e ficaria conhecido como a Infinita Guerra — até que, um dia, um evento terrível desequilibrou a balança: o rapto da Princesa Tanya e a formação da Aliança Negra dos Goblinóides.

Os elfos foram derrotados. Lenórienn caiu. Outrora um lugar de encanto, magia e harmonia, hoje convertido em um reino de terror. Um lugar que nem o mais valoroso aventureiro ousa visitar.

*No entanto, um grupo de aventureiros aceitou esta missão impossível. A metódica **Aurora**, clériga da Deusa do Conhecimento, ruma para a cidade perdida na tentativa de resgatar a arte e cultura daquele povo tão especial. Ela encontra um aliado e também um rival em **Fren**, um elfo selvagem e insano que segue métodos totalmente opostos. Com eles também vai a combatente **Brigandine** — linda e leal, mas não muito corajosa. Juntos, eles precisam não apenas vencer as defesas dos hobgoblins e penetrar na cidade élfica, mas também aprender a tolerar um ao outro... sem se matar!*

Rastejantes de Masmorras!

DUNGEON CRAWLERS** é um novo título em quadrinhos nacionais, produzido pelos autores de **Holy Avenger** e a **Editora Mythos.

*A revista deve trazer não apenas uma história contínua, mas uma série de histórias fechadas com personagens e autores diferentes — todas ambientadas no mundo de Arton. A primeira delas, **A Caminho de Lenórienn**, será uma mini-série em quatro partes envolvendo a famosa Cidade Perdida dos Elfos.*

*Assim como **Holy Avenger**, o termo "Dungeon Crawler" também vem do jargão RPGista; um "rastejante de masmorra" é um aventureiro que ganha a vida explorando túneis e ruínas, derrotando monstros e conquistando seus tesouros — ou seja, o tipo mais comum de herói em jogos de RPG.*

Os Aventureiros

Os personagens principais da aventura formam um grupo bastante incomum:

***Aurora:** humana, é uma jovem Clériga de Tanna-Toh, a Deusa do Conhecimento. Seus votos obrigam-na a nunca mentir, e jamais se recusar a responder uma pergunta. Por conta disso, Aurora é um tanto sincera demais, por vezes ferindo os sentimentos de seus amigos. Ela é também extremamente organizada, cautelosa, sempre pensando e planejando seus cursos de ação. Aprende com os erros e nunca age de forma precipitada.*

***Fren:** um ranger elfo. Sobrevivente do massacre de Lenórienn, ele vive até hoje nas florestas da região, caçando hobgoblins como fazia antes — coisa que ele faz muito bem com sua espada mágica dupla. Como quase todos que vivem em lugares selvagens, ele presta homenagem a Allihanna, a Deusa da Natureza. Totalmente ao contrário de Aurora, Fren não pensa antes de agir. Ele confia que sempre será capaz de tomar a decisão certa, seja qual for.*

***Brigandine:** companheira de Aurora, é uma combatente humana não muito habilidosa. Viaja com a amiga para protegê-la, mas tem muito medo de se machucar e "ficar feia" — por isso usa um escudo imenso e também a armadura mais pesada que conseguiu encontrar. Além disso, ela não sabe usar nenhuma arma; em combate, Brigandine bate nos inimigos com o escudo!*

O Selvagem e o Civilizado

Algo importante a ser notado é a rivalidade entre as deusas Allihanna e Tanna-Toh. Enquanto a primeira protege os povos bárbaros e selvagens, a segunda protege os povos civilizados. Servos de Allihanna acreditam em cultivar e crescer; servos de Tanna-Toh acreditam em construir e planejar. Não se trata de certo ou errado, bem ou mal, mas sim pontos de vista totalmente opostos. Essa inimizade vai se refletir no relacionamento entre Aurora e Fren, que estarão sempre brigando!

*Antes que alguém pergunte, **A Caminho de Lenórienn** NÃO é uma continuação de **Holy Avenger.** Alguns fatos relacionados serão certamente mencionados — como a princesa élfica Tanya, prima de Niele —, mas esta é uma história totalmente independente.*

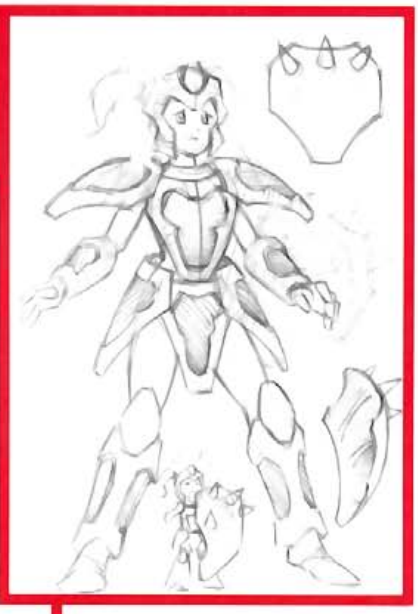
***DUNGEON CRAWLERS: A Caminho de Lenórienn** tem roteiros de Marcelo Cassaro. Cada edição é composta por uma história principal de 20 páginas, com desenhos de Daniel HDR e cores de Ricardo Riamonde; e uma história complementar de 4 páginas, com desenhos de Erica Awano e cores de Rod Reis. As capas serão de Awano e André Vazzios.*

*Paralelamente com **DUNGEON CRAWLERS**, a revista **TORMENTA** vai apresentar uma matéria completa sobre a Cidade dos Elfos, oferecendo material de jogo ligado à HQ: a história de Lenórienn, seu mapa e estruturas principais, a região ao redor, a Infinita Guerra, a organização atual dos hobgoblins, e as fichas dos personagens principais — Aurora, Fren, Brigandine, a Princesa Tanya, o general Holgor e seus asseclas — para os jogos **3D&T** e **D&D**.*

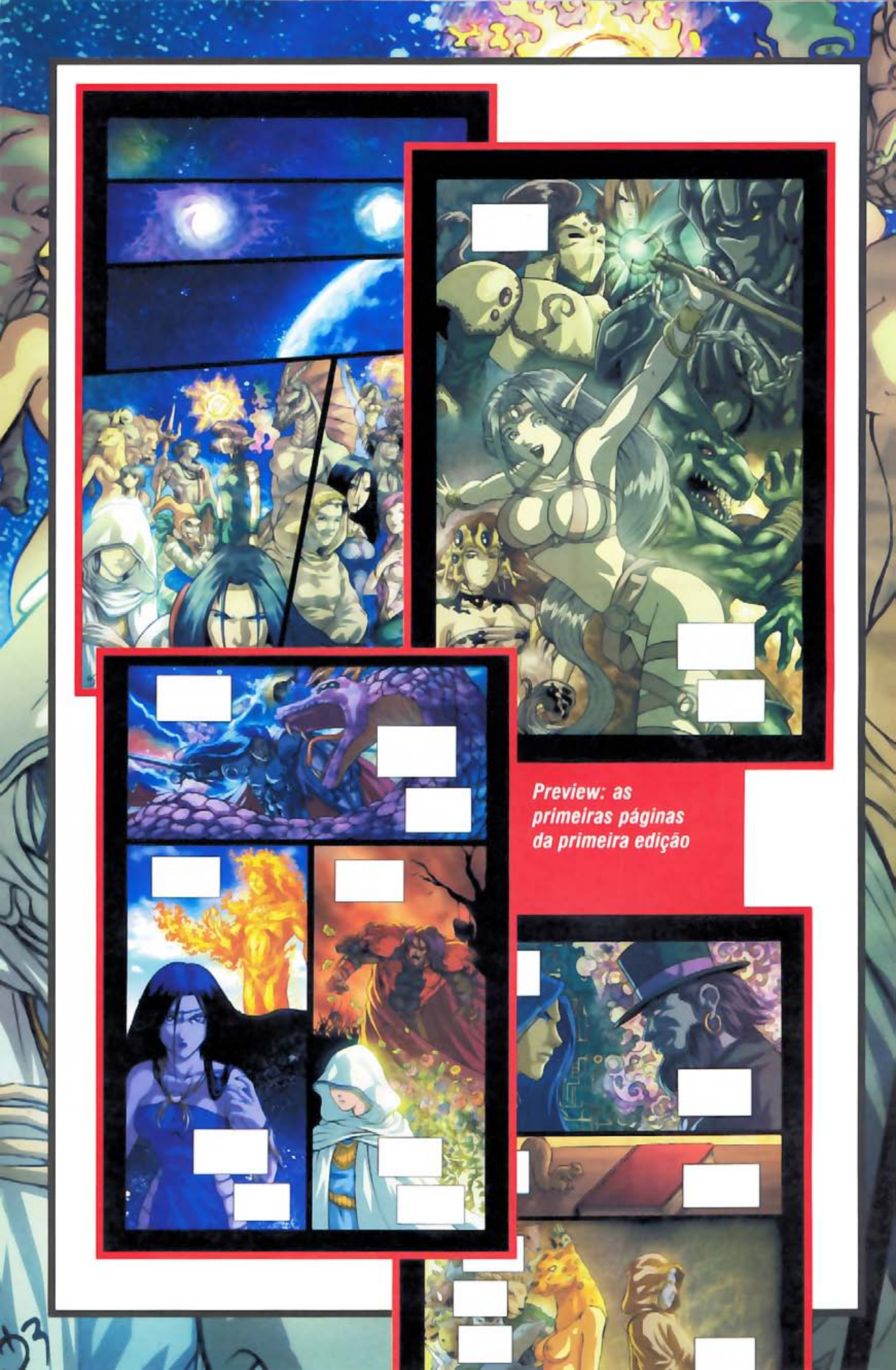
***DUNGEON CRAWLERS** será lançada simultaneamente no Brasil e Portugal, em maio.*

Rascunhos de Erica Awano para a primeira capa

Aurora, Fren, Brigandine: os primeiros estudos de Marcelo Cassaro...



...e as versões finais de Daniel HDR.



Preview: as primeiras páginas da primeira edição

Ele é o segundo baixinho mais invocado dos quadrinhos. Mesmo assim, não vamos esperar 27 anos para contar sua ORIGEM.

www.holyavenger.com.br

HOLY avenger

ESPECIAL 4

Já nas bancas!

Talismã

HOLY avenger

39

imprópria para menores de 12 anos

cassaro

awano

riamonde

vazzios

栗野

VAZZIOS

n' Tiago

ANO 4 • Nº 39 • R$ 2,80

O Elenco

Lisandra

"Nestes momentos finais da história, quero agradecer a meus amigos por perdoarem as coisas horríveis que fiz!"

Sandro

"Agradeço a meu pai por tudo que me ensinou (acho!), e a Nimb por rolar bons dados para mim de vez em quando!"

Niele

"Agradeço aos milhares de pedidos (e ameaças) dos leitores para que eu voltasse da morte! Adoro vocês!"

Tork

"Aí, brigadão ao Sandro pela manobra decepar-a-mão-do-Palada-e-mostrar-como-o-Tork-é-fodão!"

Tarso

Ele agradece a seus criadores por fazer dele o NPC mais apelão do mundo de Arton .... e o mais simpático!

Arsenal

"Agradeço a Erica Awano porque ela me desenha mais boa-pinta que o Sean Connery!"

Khalmyr

"Agradeço a todos por pararem de pegar no meu pé, porque não fiz nada para deter o Paladino!"

Bakula

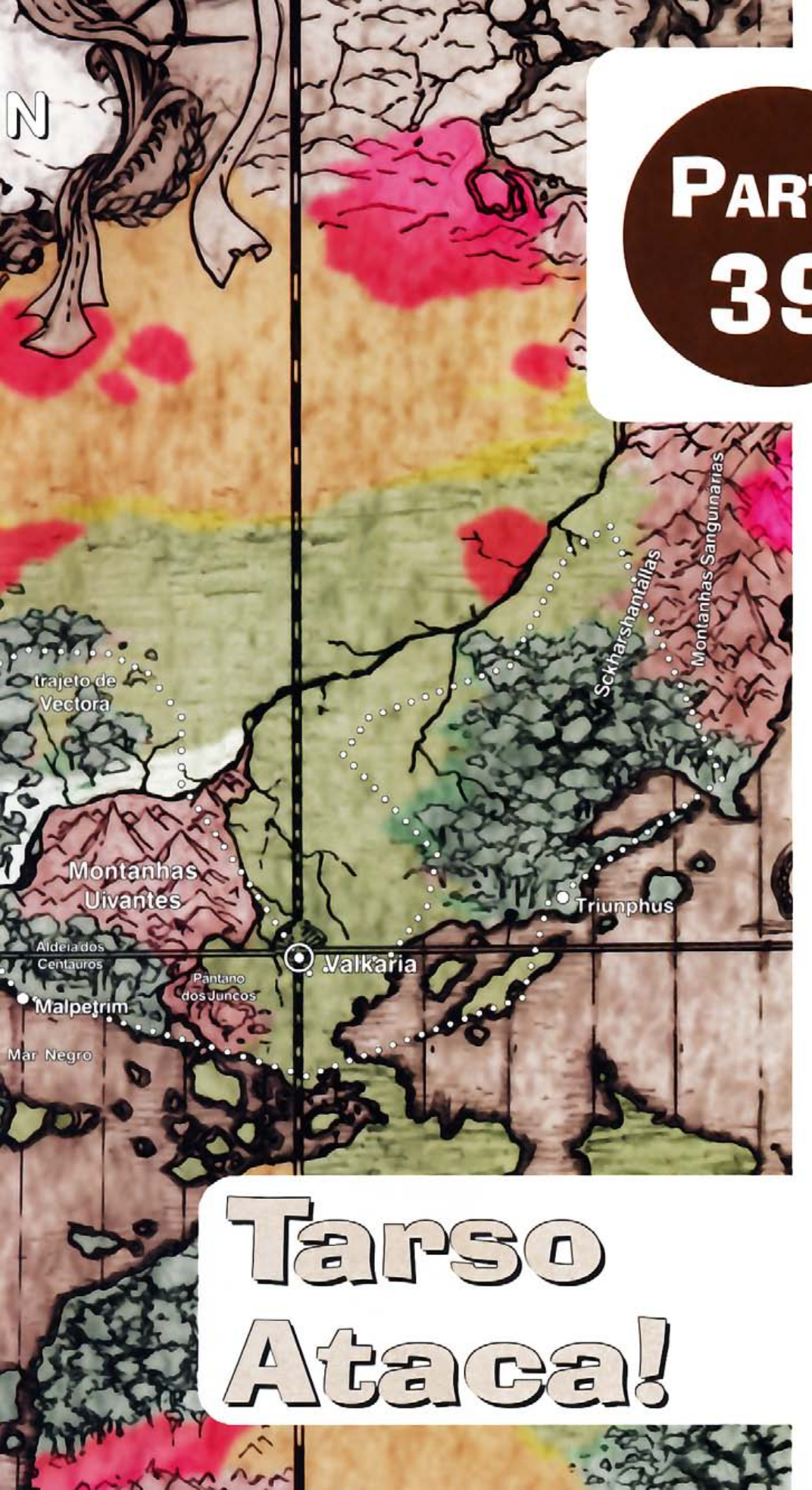
"Agradeço a Arkam e ao resto do mundo por não suspeitarem NEM UM POUCO de minha verdadeira identidade..."

Até Agora...

Jogando com o destino do mundo, Khalmyr e Nimb ponderam sobre como o deus Sszzaas está sendo bem-sucedido em seu Grande Plano. Manipulando pessoas e eventos, o Deus da Traição levou o Paladino de Jallar a receber os vinte Rubis da Virtude — além de um último Rubi, uma isca para despertar seu lado ambicioso. Agora o Paladino só pode ser detido com o poder dos vinte deuses que criaram os Rubis. Ou seja, o Panteão precisa de Sszzaas!

Mesmo com seus poderes de meio-dríade, Lisandra não parece capaz de derrotar o novo e monstruoso Paladino. Ele está prestes a matá-la quando a Bravado entra em cena. Niele ataca, enquanto Tork e Sandro resgatam Lisandra. Quando Sandro declara seu amor, o encanto de Sszzaas é finalmente eliminado do coração de Lisandra.

Mas não acabou ainda. O Paladino retorna ainda maior e mais forte, pronto para destruir os heróis e conquistar Arton!



Parte 39

Tarso Ataca!

HOLY avenger

Criação
MARCELO CASSARO
ROGÉRIO SALADINO
J.M.TREVISAN

Roteiro
MARCELO CASSARO

Desenho e Arte-Final
ERICA AWANO

Cores
RICARDO RIAMONDE

Retículas
JAE H. WOO

Capa
ERICA AWANO &
ANDRÉ VAZZIOS

DIRETOR
Ruy Pereira

EDITOR
Marcelo Cassaro

PRODUTOR GRÁFICO
Roberto Avelino

CIRCULAÇÃO
Antônio Marcos

CONTATO
Lourdes Maurício

SCANNER
Edilson Gedo • Wagner F. Nunes

DIAGRAMAÇÃO
Dawis Roos • Márcia Braga

HOLY AVENGER é uma publicação mensal da Editora Talismã Ltda. Redação, administração e publicidade situados à: rua Coronel Paulino Carlos, 176, Paraíso, CEP 04006-040, SP/SP. Telefax (011) 3052-2288. holyavenger@uol.com.br

Distribuição exclusiva para todo o Brasil: Fernando Chinaglia S/A.

Impressão e acabamento: Lene Gráfica e Editora

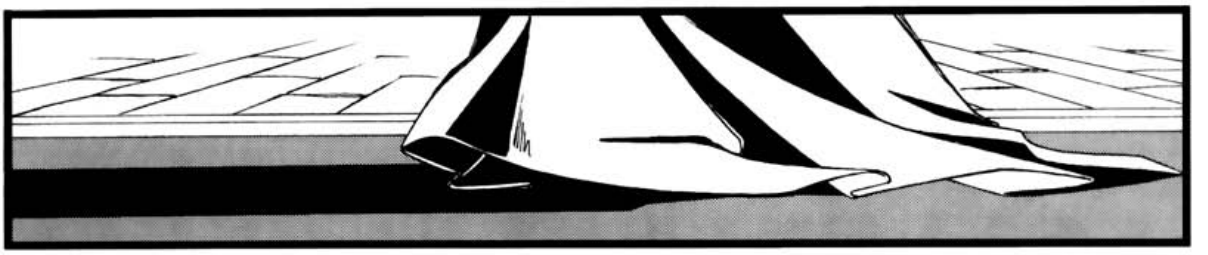
ELEVAINOS MATARELEVAI NOSMATARPUXA COMOVAIELEVAI NOSMATAR

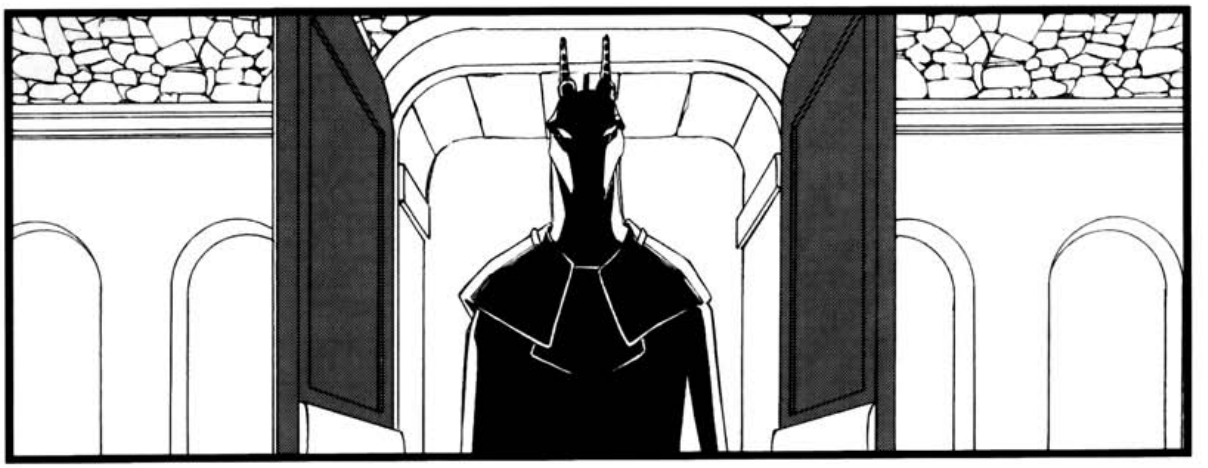
É certo que vou.
KRASH!

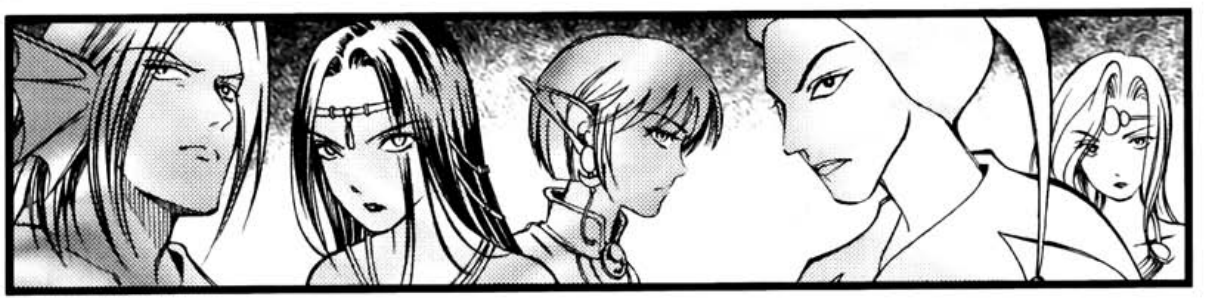
MEU NAVIO!
MEU NAVIO!
NIEEELE! VAI ANDAR NA PRANCHA POR ISTO!
TIPO... NÃO TEM MAIS PRANCHA, IRMÃOZINHO!
CAJADO... SSZZAAS... SEI LÁ!
AGORA PRECISO DE UM TELEPORTE CAPRICHADO!
NÃO VAI PISAR NA BOLA, TÁ?
ZIUF!
ZIUF!
ZIUF!
ZIUF!
ZIUF!
ZIUF!
ZIUF!
ZIUF!
ZIUF!
"ZIUF!" OUTRA VEZ?
NIELE! VOCÊ NOS SALVOU!
CLARO QUE SALVEI!
SOU OU NÃO SOU A MAGA MAIS...?

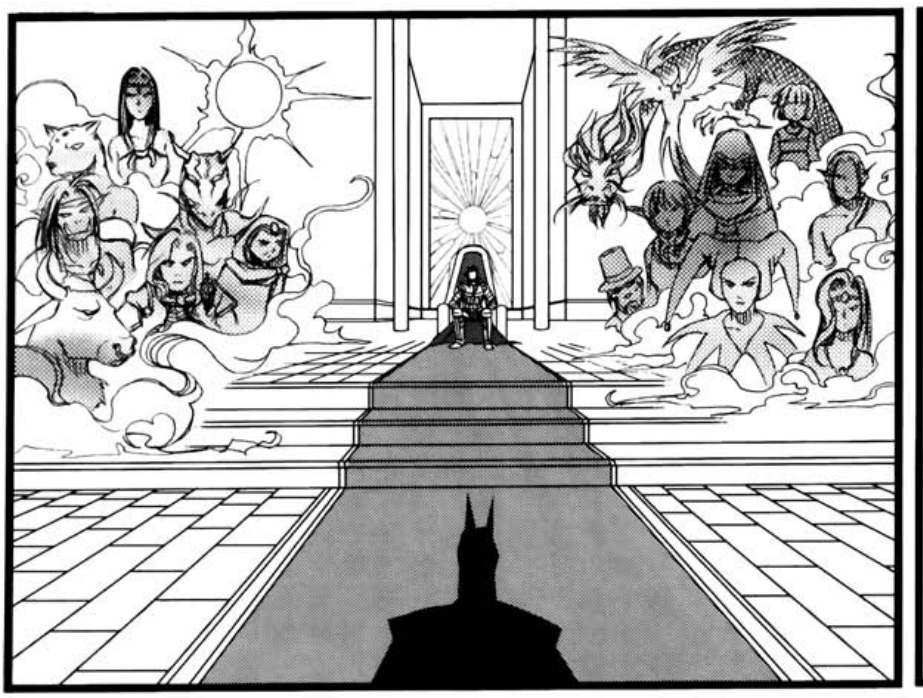
ESTAMOS TODOS AQUI?
NÃO CONFIO NOS "ZIUFS!" DA ELFA!
SIM... PARECE QUE...
NÃO!
NÃO!
TARSO!
ELE FICOU LÁ EM CIMA!
TARSINHO, HEIM? HEHE!
PARECE QUE ELE FICOU ZANGADO!
O PALADA VAI LEVAR O DELE!
VOCÊ TÁ LOUCA?
TARSO NÃO PODE VENCER O PALADINO!
COMO ASSIM, NÃO PODE?
SEU PAI NUNCA CONTOU QUEM É O TARSO, PETRINHA?
SABE... VEC E TALUDE SÃO OS MAIORES MAGOS VIVOS DE ARTON...
...MAS TARSO É O MAIOR MAGO NÃO VIVO!
EXCETO PELOS VINTE DEUSES, ELE É O SER MAIS PODEROSO DO MUNDO!
TARSO É...

DADOOOMM!
...O REI DOS DRAGÕES-LICH!

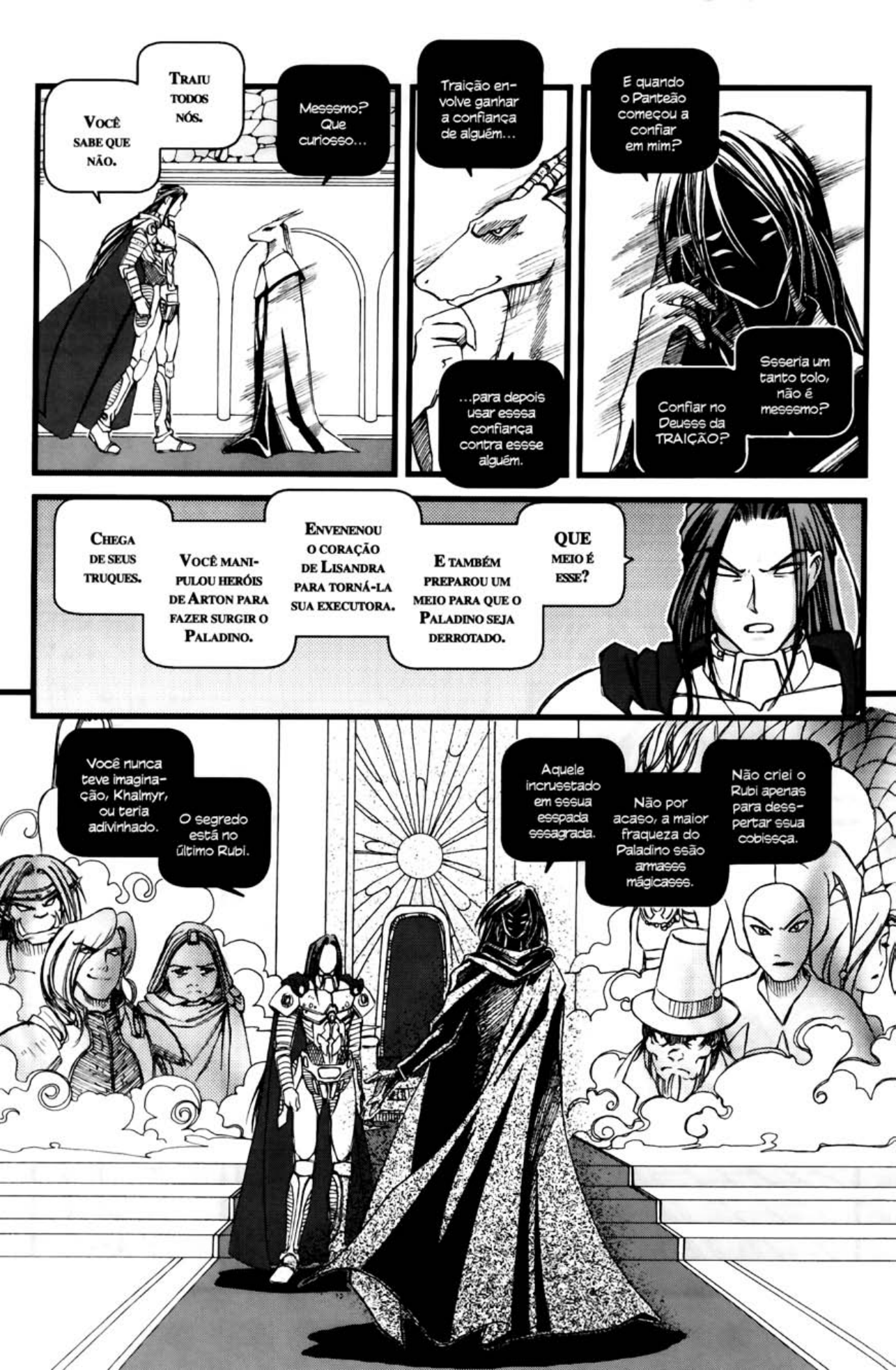






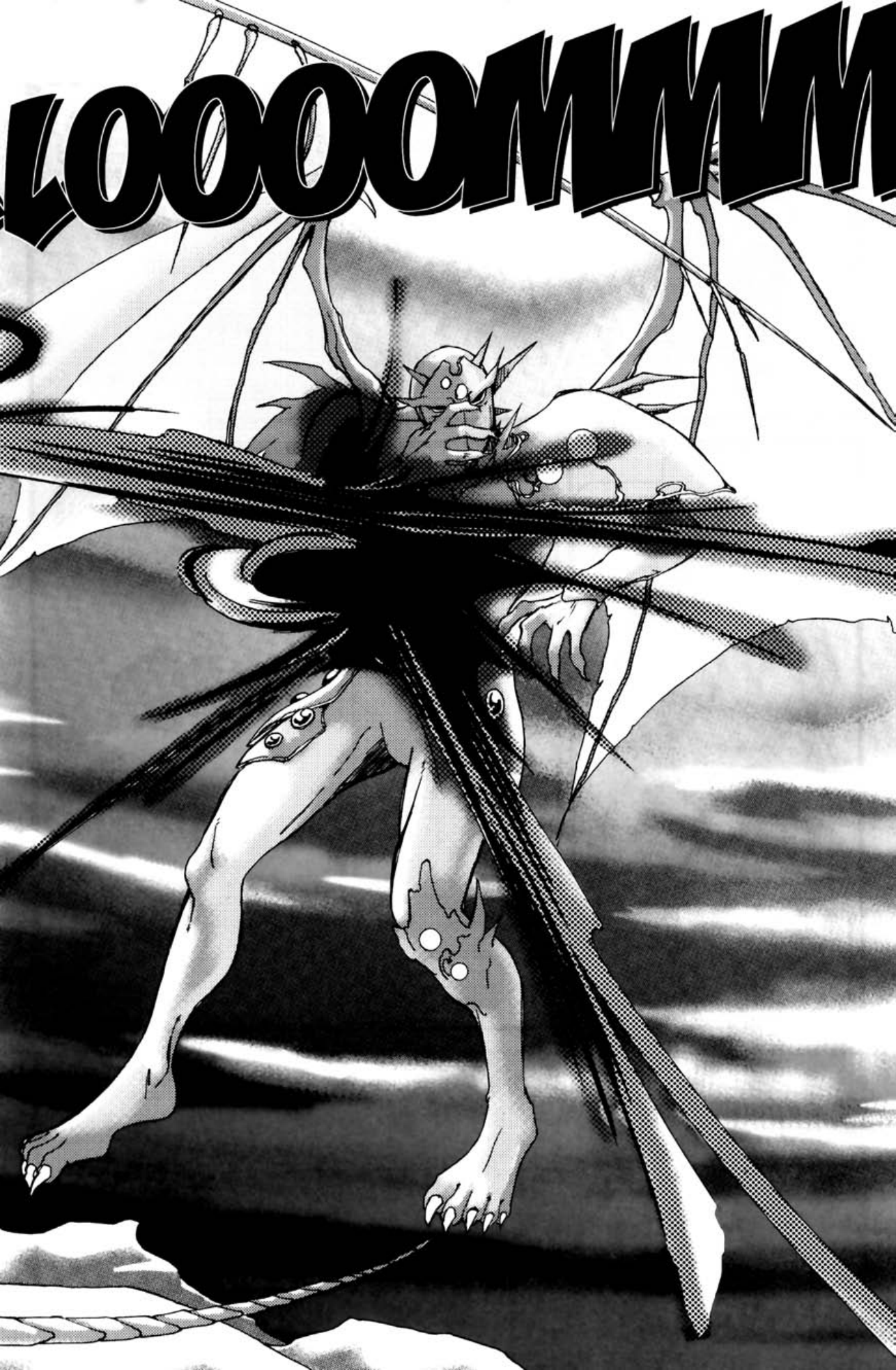


Pare-
ssce....
...que não
sssou bem-
vindo de
volta.


Você sabe que não.
Traiu todos nós.
Messsmo? Que curiosso...
Traição envolve ganhar a confiança de alguém...
...para depois usar essa confiança contra essse alguém.
E quando o Panteão começou a confiar em mim?
Confiar no Deusss da TRAIÇÃO?
Sseria um tanto tolo, não é messmo?
Chega de seus truques.
Você manipulou heróis de Arton para fazer surgir o Paladino.
Envenenou o coração de Lisandra para torná-la sua executora.
E também preparou um meio para que o Paladino seja derrotado.
QUE meio é esse?
Você nunca teve imaginação, Khalmyr, ou teria adivinhado.
O segredo está no último Rubi.
Aquele incrusstado em ssua esspada ssagrada.
Não por acaso, a maior fraqueza do Paladino são armass mágicass.
Não criei o Rubi apenas para dessspertar ssua cobiessça.

Ele é também um RECEPTÁ-CULO...
...para acolher o poder doss vinte deusesss.
Issso feito, a espada sserá a arma maiss poderosa do universso.
A esspada HOLY AVENGER.
Capaz de aniquilar até messmo um de nóss.
O Paladino não sserá problema.
Minha parcela de poder já sse encontra no Rubi.
O ressto é com vocêss.
Agora, sse me dão licença, tenho um reino a retomar.
ESPERE. Está dizendo que seu poder JÁ ESTAVA no Rubi?
Então você NÃO ERA mais necessário para criar a Holy Avenger?
NÃO ERA necessário aceitar você de volta?
Sssim, isso messmo.
Até logo, Khaimyr.

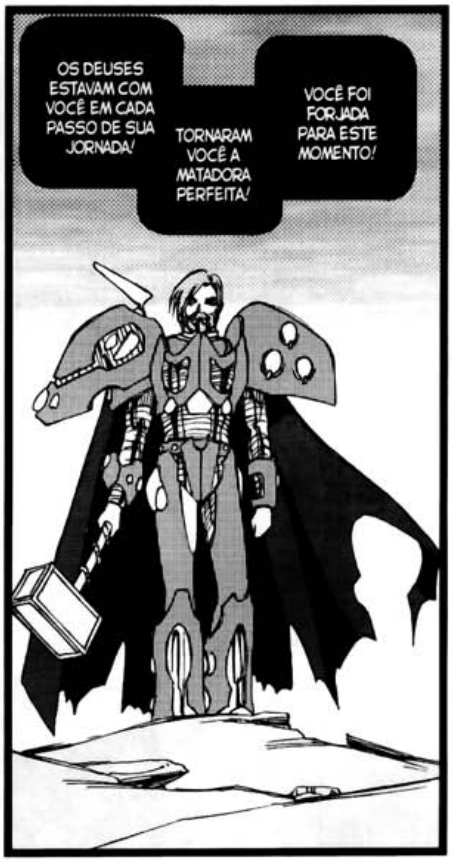
FL

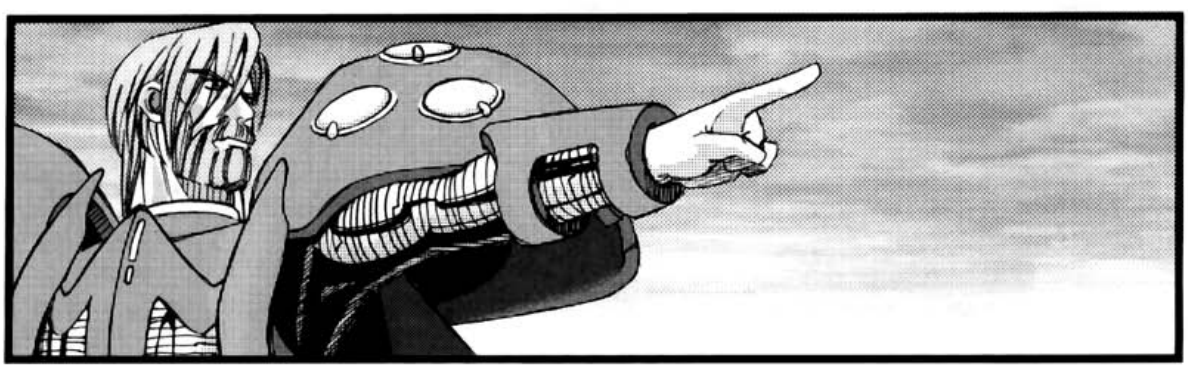

LOOOMMM

TARSO É TÃO FORTE ASSIM?!
E FAZIA A FAXINA LÁ DE CASA?
:HUNC:
MESMO ASSIM, ELE NÃO ESTÁ VENCENDO!
ESTÁ SÓ DETENDO O PALADA POR UM TEMPO!
E SE AQUELES MONSTROS VIEREM PARA O CHÃO...
...A LUTA DELES VAI DESTRUIR ESTE REINO INTEIRO!

OLHAÍ, POR ISSO NÃO FICO BOTANDO FÉ NOS DEUSES!
O PALADA QUER DAR UMA BANANA PRA ELES!
:HUNC:
POR QUE OS MALDITOS NÃO FAZEM ALGUMA COISA?

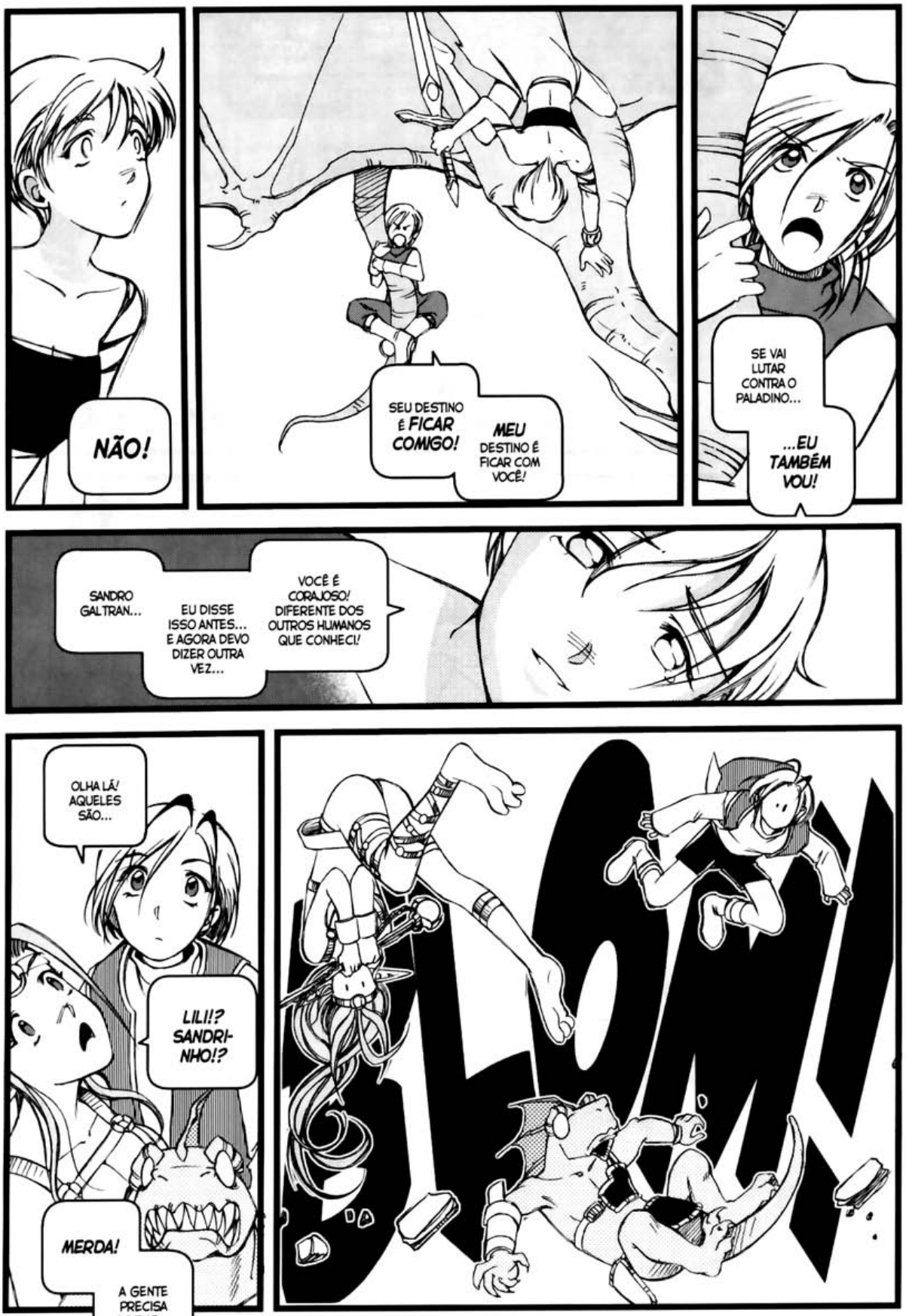
E VOCÊ, FILHA...
...FOI ESCOLHIDA COMO INSTRUMENTO DA EXECUÇÃO!


OS DEUSES ESTAVAM COM VOCÊ EM CADA PASSO DE SUA JORNADA!
TORNARAM VOCÊ A MATADORA PERFEITA!
VOCÊ FOI FORJADA PARA ESTE MOMENTO!



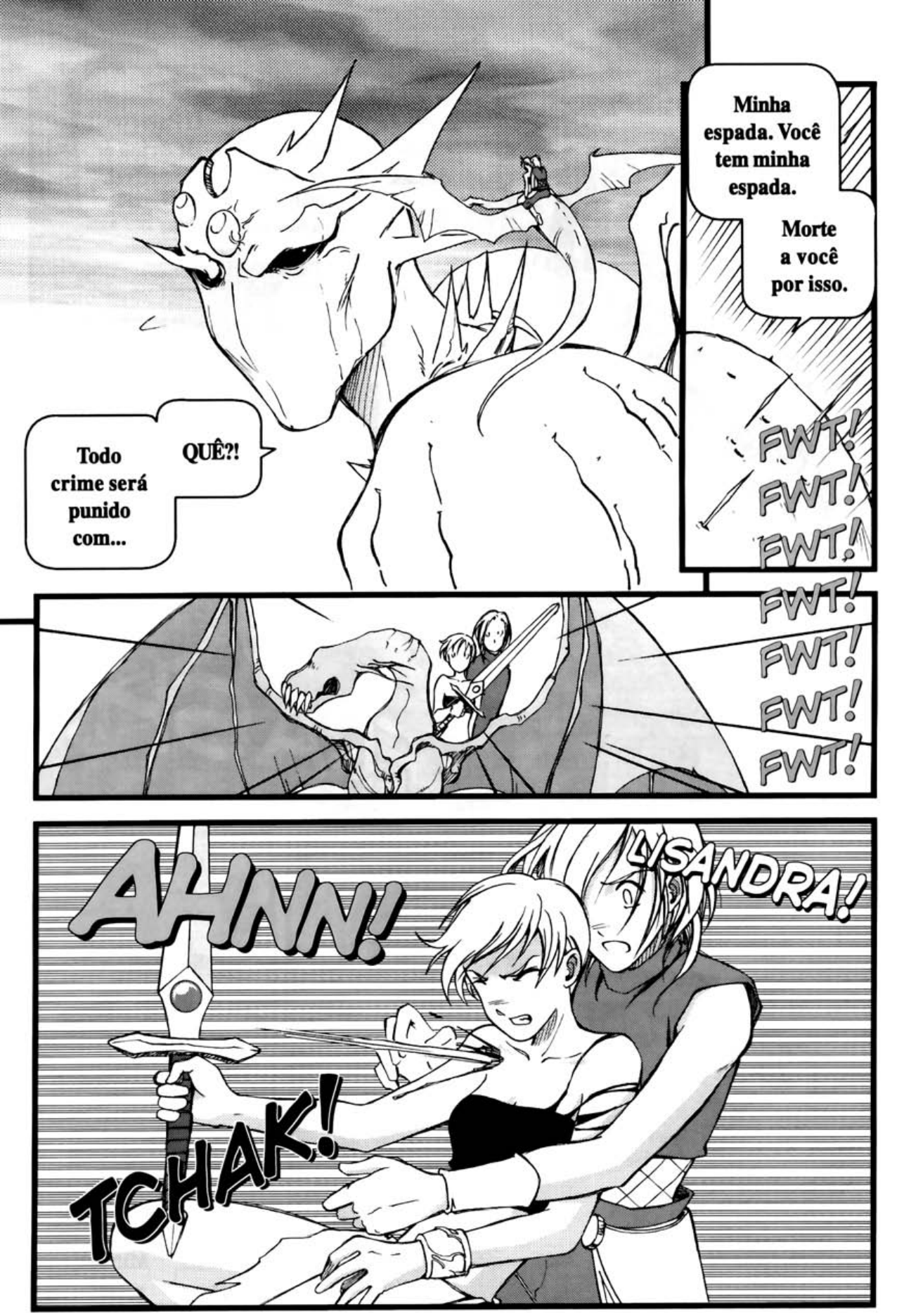
TSSSSSHHHHH
OS DEUSES...
ELES FIZERAM ALGUMA COISA!
LISANDRA?
O QUE VOCÊ VAI...?
A ESPADA!
A ESPADA QUE MEU PAI TROUXE!
ELA PODE DESTRUIR O PALADINO!
NÃO!
PARE!

DO QUE ESTÁ FALANDO?
VOCÊ ESTÁ LIVRE DO ENCANTO DE SSZZAAS!
NÃO PRECISA MAIS FAZER ISSO!
MAS EU DEVO!
SOU A ÚNICA QUE PODE!
SE EU NÃO O FIZER... TUDO O QUE FIZEMOS...
...TUDO O QUE SOFREMOS...
...TERÁ SIDO POR NADA!
PRECISA ACABAR AGORA!
TUDO QUE ACONTECEU TROUXE A ESTE FIM!
É MEU DESTINO!
SHREEK!
SIM, FILHA!
UM GRANDIOSO DESTINO!
VOCÊ ESTÁ SEGUINDO O CAMINHO ESCOLHIDO!

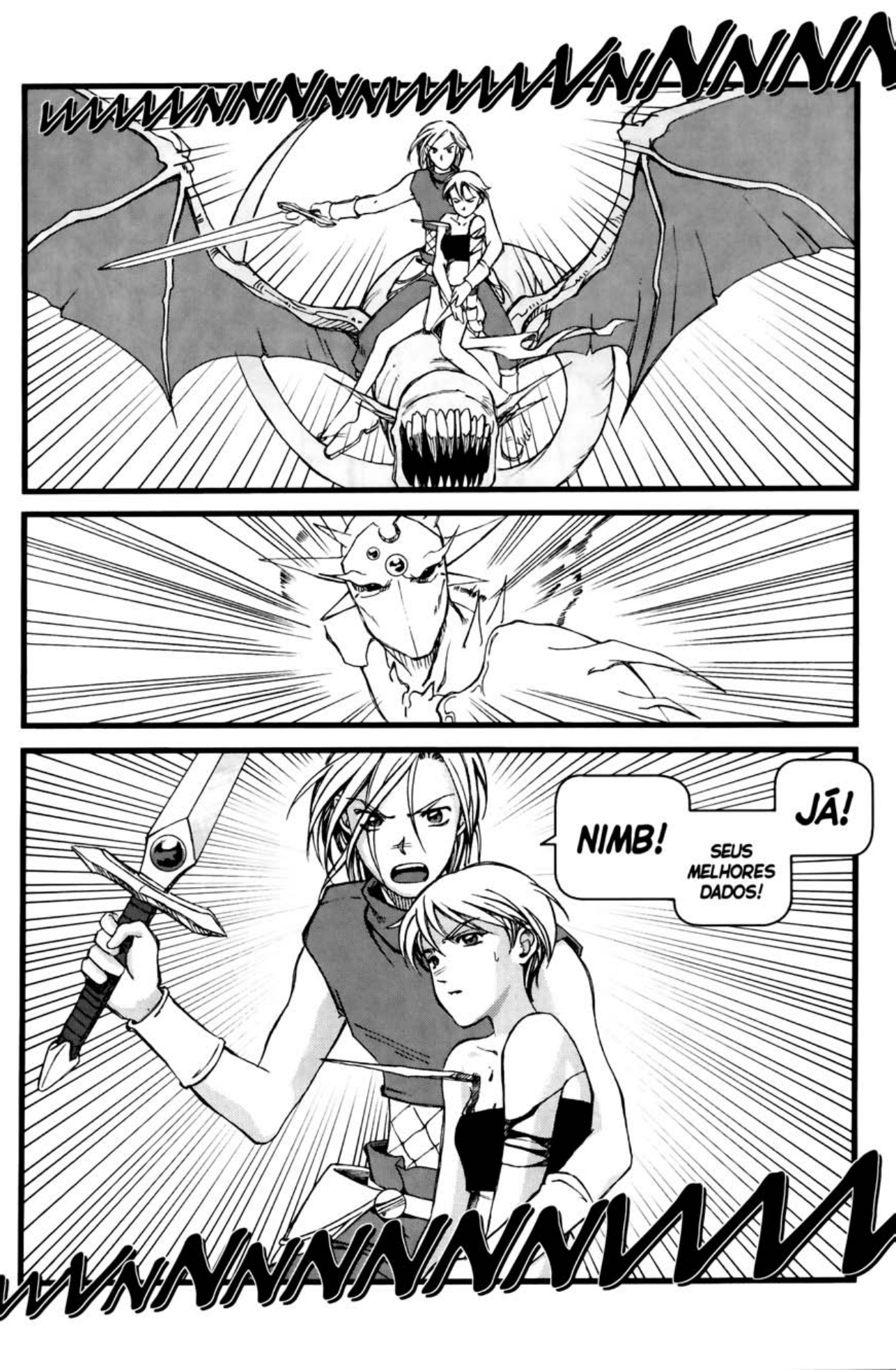

NÃO!
SEU DESTINO É FICAR COMIGO!
MEU DESTINO É FICAR COM VOCÊ!
SE VAI LUTAR CONTRA O PALADINO...
...EU TAMBÉM VOU!
SANDRO GALTRAN...
EU DISSE ISSO ANTES... E AGORA DEVO DIZER OUTRA VEZ...
VOCÊ É CORAJOSO! DIFERENTE DOS OUTROS HUMANOS QUE CONHECI!
OLHA LÁ! AQUELES SÃO...
LILI!? SANDRINHO!?
MERDA!
A GENTE PRECISA AJUDAR...
SMASH

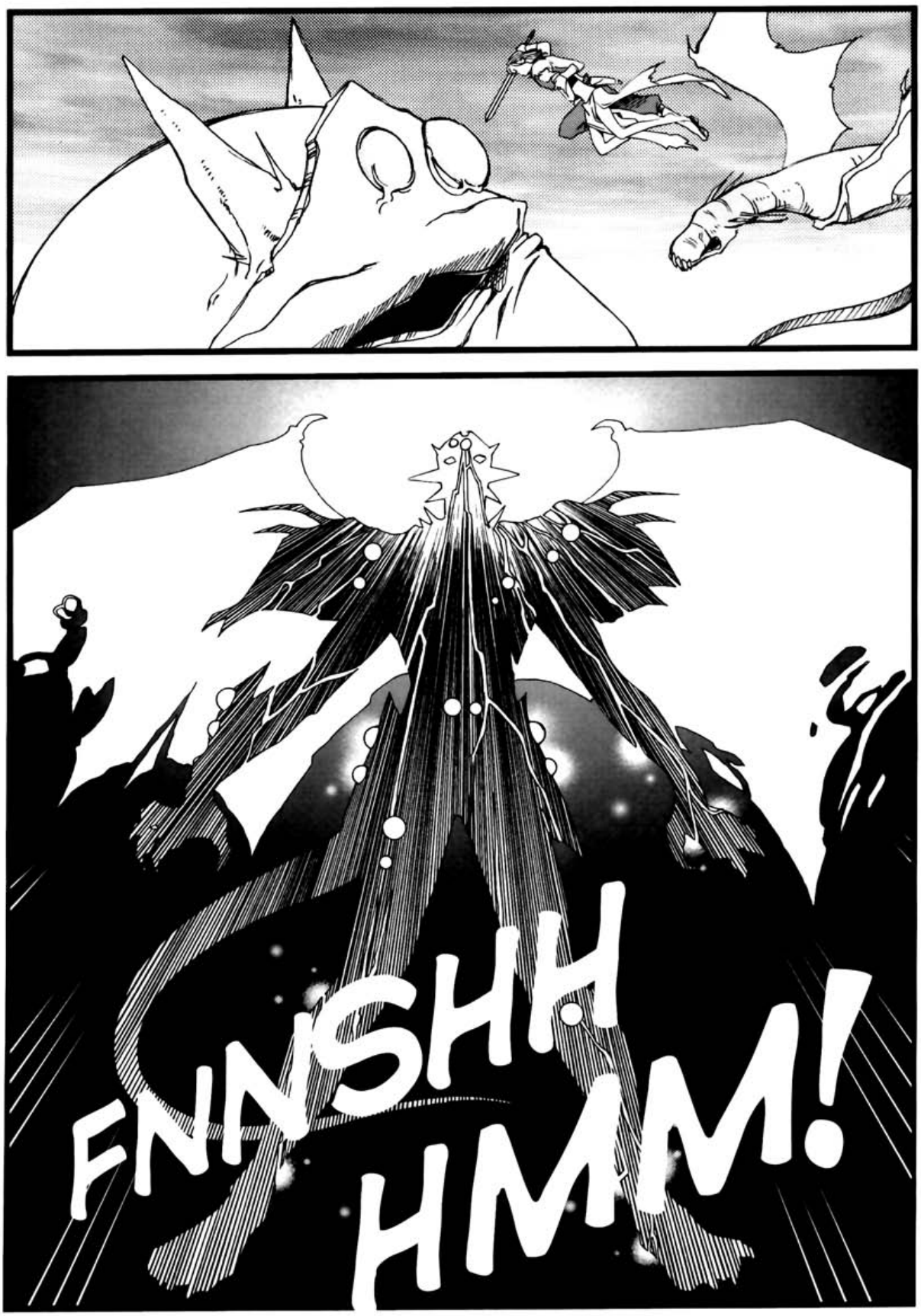
DIGO QUE NÃO!
NÃO VÃO INTERFERIR!
NÃO SEM ANTES PASSAR POR MIM!
:HUNC:
SÓ SE FOR AGORA, ARSENAL!
EU TAVA MESMO A FIM DE REVANCHE!
PRA CIMA DELE!
BKOOOOOMMMM!

FLOOM!
Tenho o poder de vinte deuses.
Mesmo você não pode me deter, dragão-rei.
O Paladino de Arton é invencível.
FLASH!
Terei sucesso onde Khalmyr falhou.
Vou trazer ordem e justiça a Arton.
TZAK!
TZAK!
TZAK!
MINHA justiça.
MINHA ordem.


Minha espada. Você tem minha espada.
Morte a você por isso.
FWT!
FWT!
FWT!
FWT!
FWT!
FWT!
FWT!
FWT!
QUÊ?!
Todo crime será punido com...
AHNN!
LYSANDRA!
TCHAK!

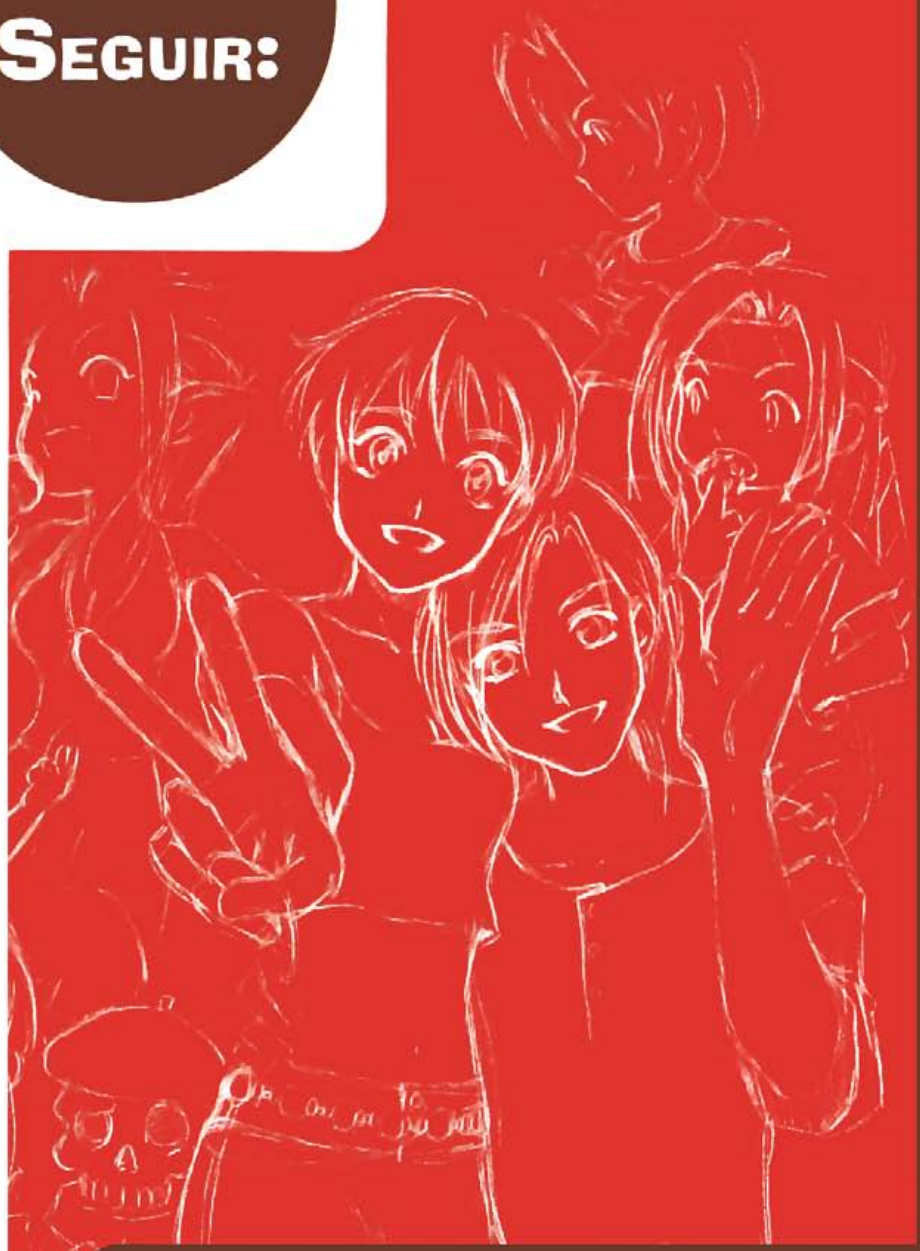
NÃO, LISANDRA! NÃO!
NEM PENSE EM MORRER AGORA!
VOCÊ É FORTE! ISSO NÃO É NADA!
EU... DEVO...
ME DÁ ESSA ESPADA!
LEVA A GENTE PARA PERTO DO PALADINO!
EU CUIDO DELE!
QUE...?
NÃO!
NÃO, MALDITO!
NÃO!


NIMB!
SEUS MELHORES DADOS!
JÁ!


FNNSHH
HMM!

KTOOM!

A Seguir:



FIM

MENSAGENS SAGRADAS

HOLY AVENGER · Caixa Postal 19113 · CEP 04505-970 · SP/SP · e-mail dragaobrasil@uol.com.br

Amados leitores... venho oferecer saudações de Allihanna a vocês pela ultima vez. Sim, receio que sim. Esta é a ultima seção de cartas de HOLY AVENGER.

"Mas ainda não é o ultimo numero!" ouço vocês protestarem. De fato, a aventura termina apenas no numero 40. No entanto, a proxima edição será especial, com oito paginas extras em cores! Ou seja, em vez das vinte páginas de HQ tradicionais, desta vez teremos 28. Um final digno para esta que é, talvez, a mais longa aventura dos quadrinhos brasileiros.

Por essa razão, HOLY AVENGER 40 não terá Mensagens Sagradas e nem matérias complementares. Portanto, tenho que me despedir de vocês neste dia.

Mas não se deixem pegar pelas garras da tristeza, amados amigos! Faremos este dia especial! Hoje, excepcionalmente, teremos muito mais espaço! São sete paginas de Mensagens Sagradas, para que o maior numero possível de leitores tenha sua chance de participar com suas cartas e desenhos.

Serão nossos ultimos momentos juntos, amigos. Vamos aproveitar cada segundo. Vamos... vamos...

Snnif... oh, Deusa... ssniff...

Acabou

Acabou. Finalmente acabou.

Holy Avenger chega ao 40 e, como havia sido prometido, acabou. Eu, Senhor dos Ventos de Arton, acompanhei tudo de meu castelo das nuvens. Junto com tantos outros nos empolgamos, torcemos, esperamos, revoltamos, rimos, sorrimos, choramos, gritamos, não acreditamos, por mais que vocês avisassem, que a Holy acabou.

Depois de longos três anos esperando ansiosamente chegar mais uma Holy Avenger. Imaginando como será a capa em sua versão colorida, que sempre surpreendia com a arte de Vazzios ou Awano. Imaginando o porquê do Cassaro ter escolhido tal título para o proximo capitulo. Imaginando a proxima materia ou historia que sempre aparecia no final da revista. Imaginando qual o tema dos textos do proximo "O Elenco". Imaginando as loucas cartas que Odara responderá com tanta paciência. So uma coisa não conseguiamos imaginar: a proxima historia. Era inutil tentar, pois sempre surpreendia.

Mês que vem não vamos esperar nem imaginar mais. Acabou. Foram três anos acompanhando esta saga, vendo a evolução da minha amada Erica Awano em seus traços, pouco a pouco, tão acostumado eu estava que so percebia ao comparar ediçoes distantes.

Vimos capas que pareciam pôsteres. Todas me arrancavam no minimo uma boca aberta. Niele mergulhada em sangue. Arsenal com a espada do Paladino. A imponente Lisandra em seu traje de vilã e tantas outras.

Três anos! Três anos acompanhando um roteiro tão envolvente que eu mal ouvia meus amigos falando durante minha leitura. Três anos acompanhando os "Burro! Burro! Burro!", "Hunc!", "Eu o amo", "elevaimematarelevaimematar..." e tantas outras

Gleydson, e-mail

falas que sempre serão reconhecidas de agora em diante. Fora as vozes de personagens como Nekapeth, o Paladino e tantas outras tão divertidas de imaginar.

Mas não teremos mais traços, mais capas ou mais falas. Acabou. Mês que vem não vou guardar meus R$ 2,80, talvez o único dinheiro que fazia questão de guardar até o fim do mês. Quando não tinha, arrumava de alguma forma, afinal, R$ 2,80 valia a pena. Preço que se manteve o mesmo do começo ao fim. Mesmo com o aumento dos custos, dos preços de todas as revistas ao redor, a Holy sempre trazia R$2,80 perto do código de barra.

Valia cada centavo, meus R$ 122,00 melhor investidos até hoje. Mês que vem não vou precisar guardar R$ 2,80. Acabou.

Mês que vem não terá a meiga e atormentada Lisandra, o heróico e burro-burro-burro Sandro, a gos... charmosa e tresloucada Niele, o contrastante (amável e ranzinza) Tork. Esse grupo de protagonistas tão maluco, envolvente, divertido e inesquecível. Vou sentir saudades. Muita. Pois mesmo que apareçam novamente em outras revistas, não será na Holy Avenger. Acabou.

E os outros. A linda Anne, a doce Petra, o sábio Vlad, o artista Luigi, o sofrido Leon, o vilão Arsenal, o trapaceiro Nekapeth, a paciente Odara, o estressado James K, os poderosos e rivais Talude e Vectorius, o egocêntrico Sckhar, o indecifrável Tarso. É provável aparecerem em várias outras histórias, mas jamais serão esquecidos por completarem a Holy. Fizeram sua parte. Só que... acabou.

Também há aqueles que morreram. Lenora, Karin, Aspis e principalmente a rainha Belugha. Sacrificados pelo Grande Plano. Mortes que definitivamente não foram em vão. Só que acabou o Grande Plano, droga, acabou!

Paladino. O Paladino. O maior herói de Arton. O símbolo do bem. O Maior vilão de Arton. O símbolo da corrupção. Um personagem ingênuo que recebeu poder demais. Em sua vontade de fazer o bem, acabou fazendo o verdadeiro mal. Bom, sua loucura acabou.

Vocês avisaram. Odara disse para inúmeros leitores,a Holy desde o começo teria um fim. Por volta do número 40, iria terminar. Chegamos ao 40. Difícil acreditar, né cambada? Três anos e dois meses. A maior saga dos quadrinhos nacionais (HQB). A união entre os RPGistas e Otakus. A prova de que o brasileiro, em criatividade, não fica atrás de americanos e japoneses. O marco do cenário de Arton. A Holy Avenger. Pois é, a Holy Avenger. Acabou.

Outras virão. Dungeon Crawlers, Victory, Dado Selvagem estão aí. Talvez sejam melhores ou piores. Novos desenhistas, novos roteiristas, novas capas, novas falas, novos personagens. Mas este time, esta história, esta saga, estes personagens, Holy Avenger jamais será esquecida. Nós leitores prometemos.

Igor "Lord Wind" Mendonça
(me chamem de Kaze...),
o Senhor dos Ventos de Arton,
lord_wind@bol.com.br

DEUSA, DAI-ME FORÇAS!!! Como posso pedir aos leitores que não fiquem tristes, que não fiquem magoados, quando eu mesma não consigo conter as lágrimas? Especialmente depois de um relato tão emocionado?

Seus sentimentos, Lord Wind, são partilhados por todos nós. Também sentiremos falta de todas as coisas boas que você aponta. Sim, eu disse muitas vezes que todas as coisas terminam, todas as coisas nascem e morrem. Pois este é o ciclo natural, é o ensinamento de Allihanna. Mas não se enganem! A perda não é menos dolorosa para mim do que para vocês.

Perdão, leitores! Mil perdões a todos, mas estou triste SIM! Nossa aventura está acabando. Nosso tempo juntos terminou. Não nos veremos mais, não nos falaremos mais. Então por favor, pelo menos neste último dia, me permitam ser menos uma xamã e mais uma pessoa, que sente, sofre e chora.

ESTOU TRISTE E QUERO CHORAR!!!

Mariana, e-mail

Ulisses, Garça/SP

Amei!

Saudações a todos da equipe Holy Avenger. Através desta, peço permissão a todos os leitores de HA de nosso país para agradecer, em nome destes, pela revolução que esta HQ proporcionou em nosso mercado há tanto tempo esquecido. Pois tenho absoluta certeza que muitos gostariam de redigir tais palavras a vocês; dizer-lhes um "parabéns!", "amei a revista!" e coisas do gênero.

Não sendo possível, gostaria de escrever por todos esses milhares de fãs que cativaram nesses anos de árduo trabalho: "parabéns! amamos a revista!"; sentiremos muita falta desta turminha que nos proporcionou muita diversão, emoção e um enorme fascínio com suas aventuras, desencontros, e, principalmente, suas personalidades distintas.

A magia de Holy Avenger esteve em descrever os personagens como pessoas comuns, com seus conflitos internos, preocupações, sentimentos... todos tiveram uma história, não foram simplesmente "jogados" por acaso. Isso os fez memoráveis, cativantes. Por serem "normais", muitos se identificaram com nós de alguma forma... foi fascinante!

Ao contrário do que dizem, o fim desta não significa literalmente "o fim". Ironicamente, representa o início. O começo de uma nova era em nosso país, onde foi mos-

trado que é sim possível produzir uma HQ de alto nível que não deve nada às importadas que enchem nossas bancas. Além de nos entreter por tanto tempo, mostraram que temos capacidade como tantos outros países nesse ramo da criação.

Seria injusto apontar nomes (mesmo a dupla Awano & Cassaro ter sido a mais lembrada) uma vez que uma equipe venceu, todos foram heróis. A trama composta é a melhor que se tem atualmente. Enxuta, envolvente, cercada de mistério e emocionantes revelações... uma fábula sem igual...

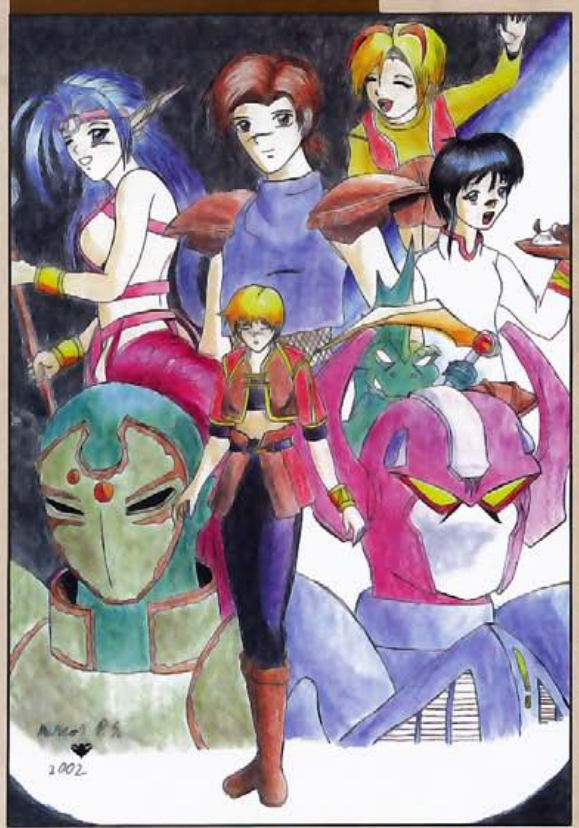
Holy Avenger jamais terá um final. Ela sempre continuará em nossas memórias; já faz parte "literatura RPGisitica obrigatória"! Com certeza, ajudou muitos a ver o jogo além de espadas e montros. Sentimentos foram incorporados, relacionamentos afetivos foram tentados... enfim, conseguiram mudar a "cara" do RPG nacional — independente do sistema ou época.

Um sonho não termina jamais; e assim, em nossos corações, vocês todos sempre continuarão a existir para sempre...

Obrigado pelo presente que foi Holy Avenger! :)

Mestre-Z (representando os RPGistas e leitores de Penápolis e, com certeza, de todo o país), e-mail

Marcos Pereira dos Santos, São João de Meriti/SP



Suely, e-mail

PS: a edição número 38 foi a melhor em uma votação aqui realizada... a declaração de Sandro e a seqüência de imagens arrepiou até Marah!! Parabéns!!!!!!

BUAAAHHHH! CHEGA! NÃO POSSO MAIS! ASSIM NÃO AGUENTO!!!

Cof... aham... snif...

Perdão, Mestre-Z... pessoal... minhas desculpas a todos. Não está sendo fácil. Tenham paciência comigo, eu peço.

E saibam, ficamos todos muito, MUITO felizes com o carinho, o reconhecimento e o respeito de todos vocês, leitores. Terão, para todo o sempre, um lugar especial em nosso coração.

O Estilo de Niele

Olá Cassaro/Odara/Paladino!

A edição 38 da Holy tava um espetáculo!!! A começar pela Niele, linda e fabulosa como sempre (não posso deixar de elogiar! alguns ainda me chamam de Niele pelo ICQ ^ ^), cantando a música do Inuyasha!!! Quando ela canta "é o paraíso!" e solta um pusta raiozão no Palada já virou uma cena histórica!!! hohoh!! Viverá na minha memória e na de muitos outros fãs por muito, mas muito tempo!

Fica até um pouco nostálgico demais... estamos a dois passos (LITERALMENTE) do fim da Holy, e eu tenho umas coisitas a declarar:

Vocês da Trama/Talismã fizeram um ótimo trabalho com a Holy e creio que devem estar muito felizes com a chegada do fim, pois isso quer dizer que a revista deu certo! E certo até demais! Creio que muitos artistas nacionais devem agradecer a vocês todos os dias antes de dormir, por mostrar a eles que é possível publicar alguma coisa grande como a Holy aqui no Brasil, desde que se tenha boa vontade e suor (a Erica que o diga hein?!).

Aliás, tia Awano, você disse uma vez, acho que foi no Animecon do ano passado, que depois da Holy tudo o que você conseguia ver era um cemitério à sua frente. Queria saber se essa sua visão mudou muito, e o que você pretende fazer além das capas do Dueogons Cralwers (ou seja lá como que diabos se escreve isso! ò.ó aff...)

Já falando do novo trabalho de vocês, estou com medo dessa revista nova O.o por quê? Na Holy, tínhamos a Erica pra disfarçar a nudez da Niele (todas aquelas vezes que ela desenha o cajado dela cobrindo a bunda...). Agora nessa nova revista temos TioCassaro/Odara/Paladino/CapitãoNinja + Tio Daniel HDR (como eu tô com saudades desse moço!) e quem vai censurar os peitões das mulheres? Já digo de antecedência, essa revista vai tá muito Ecchi, uahuhaa!! (Creio que os meninos vaum adorar isso!!! Hohoh!! E falando nisso, coloquem mais "Sandrinhos vestindo roupitas de gladiadores" nessa nova revista viu! Ò.ó)

Deixo um protesto indignado de uma fã de shoujo e coisas melosas e doces. 38 edições, quase três anos de publicação e NENHUM, NENHUM beijo entre a Lili e o Sandrinho?!?! Oia! a Niele já beijou os dois até!!! Tô achando que a Petra vai beijar o Tork antes da Lili beijar o Sandrinho...

Mas, de qualquer jeito, KYYYAA!!!! > ^ ^ < ficou muito KAWAII essa edição! Mas o Palada tinha que atrapalhar hein! E

falando nele, que parada mais hentai é aquela que o Palada disse pra ela, que ela seria dele pra sempre e tals Ô.ó (uehue!! zueiraaaaa!! XD)

E ficou muito linda também a cena na edição 37 que a Niele abraça o Jimmie! Sinceramente, achei que a Niele ia ficar pra titia nessa história toda... uehue!! Nunca tinha me passado pela cabeça que ela e o Jimmie ... =O.O=

E o Tarso vai mandar bem naum vai (leia-se: ELE VAI SALVAR A CABEÇA OCA DO SANDRINHO NEH? O.O)?

Cadê u fofo do Leon? O que aconteceu com a Beluga? E o Luigi, tá menus loko? Serão os boings da Niele de silicone? E a pergunta que naum quer calar: com quantos paus se faz uma canoa? (Até hoje ninguém nunca me disse! ò.ó) "Fiquem conosco para saber essas e outras respostas após o comercial..."

Beijoss com sabor de mel!!!

Jeena Colin, Elfa doida deprê com mania de Niele, com saudades do Danilo Karan (ba, uehueh....) e cum xonu >.<

Deusa... só de pensar que não teremos mais estas cartas de leitoras tão divertidas, estilo-Niele... nunca mais... sniff...

Aham... desculpem... devo ser forte... manter a compostura.

Amiga Jeena, também concordamos que um importante papel da HOLY AVENGER foi provar que pode-se produzir quadrinhos mensais regulares no Brasil, desde que isso seja feito com esforço e competência — pois durante muito tempo acreditou-se que isso era impossível. Bem, agora sabemos a verdade. Agora sabemos que existe um caminho a ser seguido.

Não temam ser privados do trabalho da Erica, ela ainda tem muitas tarefas pela frente. Além de produzir edições especiais da HOLY, é possível que Awano-chan também nos honre com uma história dela própria.

Quanto a **Dungeon Crawlers**, que as meninas fiquem sossegadas. Não haverá elfas peladas. Na verdade, lembro de ter visto por ali um ranger elfo que o público feminino pode achar muito interessante...

Um beijo entre Lisandra e Sandro? De fato, ele foi interrompido pelo Paladino na edição anterior, e ainda não aconteceu nesta edição. Deusa, eles mereciam tanto! Ficará para o último número? Ficará para uma edição especial? Não acontecerá nunca? (Puxa, até eu quero ver isso!)

José Carlos e Bobb, e-mail

Bem, Jeena, todas as suas outras perguntas terão que esperar até o próximo mês. Seja forte. Pelo menos, seja mais forte do que estou sendo agora... snif...

Beijo! Beijo!

AAAAAAAHHHH!!!! O Paladino estragou o beijo da Lili e do Sandrinho!!! Odarinha,pelo amor dos Deuses,você que é xamã,faz alguma coisa! Roga praga! Taca macumba! Faz uma prece aí que seja, mas faz ele parar... eu num agüento mais... EU QUERO MATAR O PALADINO!!!

Ufa! Desabafei! Agora já posso falar direito com você... sou eu de novo, Heloir, a linda arqueira elfa, matadora de trolls, orcs, goblins, hobgoblins,dragões e afins (lembra?). Bom, pra começar, eu queria propôr que todas as mulheres (centauras, elfas, anãs...) do mundo de Arton que são a favor de beijos-românticos-em-cima-de-um-barco-com-asas-no-meio-de-uma-luta-contra-um-cara-que-fala-esquisito-e-e-um-chato fizessem uma manifestação contra estragadores de beijos!

E depois, eu queria dizer mais uma vez que a revista tá a cada edição melhor e que o especial do Tork ficou óóótimo!!! Então, acho que isso é tudo. Que Marah traga muita paz e amor procês! (Acho que quem precisa dessa paz sou eu... tô andando tãão estressada...)!

Heloir, a linda arqueira elfa, matadora de trolls, orcs, etc, etc... e que agora pretende ser matadora de PALADINOS também!!! e-mail

Ah, querida Heloir... entendo que esteja frustrada com a interrupção de um beijo tão esperado. Mas você me pede coisas muito além de meu modesto poder mágico, ou coisas que apenas sacerdotes malignos fariam. Creia, se estivesse ao meu alcance trazer mais felicidade a nossos heróis, eu o faria sem pestanejar.

Somos gratos por seus elogios tão gentis, Heloir. E eu também desejo muita paz para seu coração atormentado. (Talvez você devesse tentar corte e costura, ikebana, ou outro passatempo menos estressante que matar monstros, não acha?)

Guilherme "Freakazoid" & Fran Briggs, RJ/RJ

Cosplayer

Arierref Ogam, Mago do Ar, RJ/RJ
arierref_ogam@hotmail.com

Salve Odara! Como vai? Tudo bem? Aqui no meu mundo, a Terra, está tudo suportável (nem tudo, eu diria ¬¬...).

Bem, vamos ao assunto: venho por este humilde pergaminho planar pedir mais informações sobre Vincent, o aluno da Grande Academia de Valkaria. Ele já apareceu várias vezes nas revistas da Tra... digo, Talismã. Pergunto isso por que desejo fazer um cosplay dele no Animecon deste ano.

O quê? Não entendeu nada? Eu explico: cosplay é a o ato de se vestir como seu personagem favorito. Já o Animecon é um evento anual que acontece na cidade de São Paulo, reunindo vários otakus (pessoas que apreciam animes... er... desenho japonês ^ ^) e também vários cosplayers!

Por isso eu gostaria de ser cooperado nesta idéia, para assim poder fazer uma boa apresentação! Peço informações sobre a vida de Vincent, como filiação, em qual reino ele nasceu/viveu, e coisas do tipo.

Saudações, Mago Ferreira (seu nome lido ao contrário, não pude deixar de notar). Sim, tenho ouvido falar sobre grandes festividades como o Animecon, e também sobre os divertidos cosplayers que se vestem como personagens de HOLY AVENGER. Mesmo assim, muito obrigada por ter sido tão elucidativo.

Sobre Vincent, não há muito que possamos dizer sobre ele. Foi criado originalmente por Rogério Saladino, para uma possível HQ baseada na Academia Arcana — e que, esperamos, venha a se concretizar algum dia. Vincent quer aprender magia para um dia ser um dos maiores vilões de Arton. No entanto, ele não é muito competente em ser "maligno" — tanto que foi aprovado nos testes de admissão da Academia. No momento, Vincent é apenas um "protótipo de vilão", sempre acompanhado por Toede, seu "protótipo de capanga".

Espero ter sido útil para melhorar sua atuação, bom amigo. E boa sorte. (Snif... ninguém nunca quis fazer cosplay meu... snif...)

Malvado Mesmo?

Salve, Odara. Já faz um tempo que acompanho as aventuras de nossos heróis na Holy, mas... a maioria são simplesmente INCOMPETENTES!

Sandro fala que não ama Lisandra e MORRE! Niele esquece de falar com Lisandra para limpar o nome de Sandro! Lisandra, sabendo do destino do mundo, não se mata depois de se arrepender! Isso prova que são apenas bucha-de-canhão.

Agora, dai-me forças... estou em uma aventura, levando comigo um arquerinho de meia-tigela e um necromante que tenta ser como eu... maligno... macabro... um maníaco sem remorso... sou um assassino... e esses buchas não fazem nada de útil, não servem nem para afiar minha foice...

Você, Odara... um grande abraço e uma salva de palmas, pois você conquistou o público sendo o que realmente é. Carismática, bonita, de bom coração.

Damian Coldspike, Assassino Macabro e Sem Remorso, e-mail

Um... há... um assass... hmm...? Oh, Deusa! Alguém aqui está muito confuso (e talvez seja eu).

Você acusa nossos heróis de incompetência porque cometeram erros. Isso não é justo. Pessoas cometem erros! O tempo todo! É isso que os torna humanos (ou semi-humanos, humanóides...). Até os deuses erram! Creia em mim, você NÃO gostaria de ler uma história sobre heróis TOTALMENTE infalíveis, que JAMAIS erram... porque pessoas assim não existem.

E depois... como você pode afirmar ser um assassino sem remorso, e ainda assim dizer que eu conquistei fãs com carisma, beleza e bondade? Você não deveria ser capaz disso. Alguém verdadeiramente maligno NÃO compreende, nem respeita, as forças do bem.

Harumi, e-mail

Eu não ficaria surpresa, Damian, ao descobrir que você é um pouco como Vincent: afirma ser mau, deseja ser mau, mas no fundo não é.

O Maior Fã

Odara, como vai? Escrevo para a última seção de cartas da já saudosa Holy Avenger, para, de uma vez por todas, esclarecer uma coisa: apesar de um certo cidadão que trabalha comigo, chamado Cassius Medauar, ter escrito dizendo que é o maior fã de Niele, gostaria de ratificar que este posto já tem dono: EU!

E isso pôde ser comprovado na edição especial estrelada pela ES-PE-TA-CU-LAR elfa (ah, aqueles "air bags"!), na qual a própria me denominou com seu maior admirador.

Então, mais uma vez, reitero: Sidney Gusman é o maior fã vivo de Niele! E se o Cassius não parar de querer ocupar tal posto, em breve, será o maior fã MORTO dela!

Espero que tudo tenha ficado BEM claro agora!

Sidney Gusman Editor-chefe do Universo HQ (www.universohq.com) e editor executivo da linha de quadrinhos da Conrad Editora

Ora... hmmm... saudações, bom Sidão, nosso estimado colega editor de mangá. Certamente que ficamos honrados em ver DOIS editores da Conrad disputando pelo título de maior fã de Nielendorane... mas...

Bem... ouvi falar que Niele teria de alguma forma sido responsável pela morte de milhares de elfos. Antes eu achava difícil acreditar em tal coisa, mas agora... talvez eles fossem todos seus fãs número um.

De qualquer forma, bom Sidney, é meu dever pedir que encontre uma solução mais pacífica para resolver suas diferenças com Cassius — pois duvido, duvido muito, que Niele gostaria de ver qualquer de seus fãs habitando um cemitério. Então, sejam bons meninos e resolvam tudo jogando uma amigável e inofensiva partida de Dead or Alive no Playstation 2, está bem? Eu e Niele ficaríamos muito agradecidas.

Cosplayer 2

Ahou! Antes de tudo, como vai, querida Odara? Sei que Arton está em situação desesperadora e triste, mas a esperança está no sorriso diante das dificuldades!

Bem, não me é surpresa que o Paladino tenha se tornado um monstro. É o que acontece com aqueles que abraçam a arrogância e perdem o respeito pelo ciclo da vida. Afinal, o Paladino é apenas um mortal que não pode suportar todo poder que recebeu.

Lisandra, da mesma forma, não tem culpa de nada — pois é apenas uma mortal submetida ao ciclo da vida como nós. Você deve entender isso muito bem como uma druida, Odara.

Isto é o que eu tinha a dizer, mas peço humildemente que tenha paciência e responda também a estas perguntas:

1) Teremos outra cena da Niele abraçando o Jimmie? Os fãs de ambos que me perdoem, mas eles formão um dos mais lindos (e fofos!) casais de toda a Holy!

2) Será que eu sou o único ser em todo universo que acha a Anne uma gracinha, fofa, fofa, fofa?

3) Quantos dias (ou anos) a nossa querida Erica Awano vai dormir depois que terminar a HA? Será que algum dia ela irá voltar a comer? Será que já evoluído e se alimentando de forças cosmicas?

4) Última perguntinha! Quero muito fazer um cosplay de Sckhar, mas não achei nenhuma figura colorida dele de corpo inteiro! Vocês poderiam me mandar alguma? Prometo caprichar!

Ronaldo Ichi, e-mail

Koji Kitsune, Raposa conjuradora de pequenos demônios advogados de gravata!, e-mail

Você provavelmente está correto em suas conjecturas sobre o Paladino e Lisandra, bom Koji. O primeiro acabou corrompido pelo imenso poder que recebeu, enquanto a druida não teve forças para resistir a um destino imposto pelos deuses. Uma correção, apenas: sou uma xamã, não uma druida. Druidas são protetores solitários de lugares selvagens e da vida natural, enquanto xamãs cuidam de seus respectivos povos.

1) Lamento muito, mas você — como todos nós — terá que esperar até o último número para ver sua pergunta respondida.

2) Certamente que não. No entanto, você deve ser o único ainda vivo por dizer uma coisa dessas sem ser assassinado pelo "irmãozinho" Jimie...

3) Na verdade, após todos estes anos de trabalho na Holy, nossa amada Awano-chan já ganhou muitos Níveis de Experiência e agora é uma mangaka de nível épico. Portanto, suponho que ela já esteja muito além de simples necessidades mortais, como comer, dormir ou ir ao banheiro.

Lucila Francischi, e-mail

Bruna, e-mail

1) O nome Niele vem do élfico tolkieniano Nyelle, que significa "sino" (interrogação)?

2) O paladino, na Parte 10, se anuncia à rainha-enguia possuindo a quinta parte de seu poder total. Mais tarde, na Parte 33, ele se anuncia a Sckhar tendo a quarta parte de seu poder total. Como?! Por acaso ele perdeu um rubi no caminho e não percebeu?!

3) Que série dará seguimento a HA?

4) O final desta saga não será igual ao de Luke Skywalker e seu pai Darth Vader, certo? Seria óbvio demais.

5) Agora que foi revelada a verdadeira identidade de Tarso, ele não fará nada para auxiliar Lisandra contra o Paladino? Afinal, a coitadinha não possui poder suficiente para derrotá-lo.

6) Que destino os deuses estarão preparando para você, minha doce e adorada centaura, que devotou sua preocupação e cuidados em prol daqueles que enviaram tantas mensagens?

4) Não podemos prometer isso, bom Koji. Mas se quiser improvisar as cores das partes que não conhece, ninguém vai censurá-lo. (Snif... pois é, ninguém nunca quer fazer cosplay de mim... por que será...?)

Holy Anime

Saudações Odara. Faz pouco tempo que comecei a ler Holy Avenger (pouco mesmo, comecei na Parte 36), mas já vi pela história e pelas cartas que é uma revista de peso e muita amada. Vai ser triste quando chegar ao fim, mas assim é a vida.

Só escrevi para saber (se é que alguém já não perguntou) se seria viável a produção de um anime estrelado por nossos heróis, ou uma outra história ambientada em Arton. Sempre sonhei com um anime produzido totalmente no Brasil e Holy Avenger parece ser ideal para isso.

Desde já agradeço a atenção e boa sorte em seus futuros projetos. Ah, e morra, Paladino titã sem coração, morra!!!

nokoski@zipmail.com.br

De fato, outros já fizeram essa pergunta e continuam a fazê-la. Tenho certeza de que todos nós gostaríamos de ver HOLY AVENGER transformada em série animada, mas este é um tipo de indústria ainda muito pequena no Brasil. Não temos recursos para tanto.

Ora, bem... mas não custa sonhar, não é mesmo? HOLY AVENGER foi uma vitória inesperada. Quem sabe se outras vitórias não nos aguardam?

A Última Carta

Minha querida Odara. Venho por meio desta expressar minha preocupação por sua pessoa, e dizer que admiro-te muito. Por outro lado, gostaria de esclarecer algumas dúvidas pendentes. Me considero um dos maiores fãs, senão o maior, que Holy Avenger já possuiu (modestia é meu nome), sendo que realizei algumas pesquisas em alguns escritos antigos e percebi:

Geerts, Lorde de Triunphus, e-mail

1) Acho que não. O autor não sabe absolutamente NADA sobre élfico de Tolkien.

2) Peço que reveja sua matemática, bom lorde. Uma quinta parte é MENOR que uma quarta parte, não maior!

3) Não teremos uma nova série, pelo menos no futuro próximo. Mas fique atento, ela certamente virá um dia.

4) Como você diz, seria óbvio demais.

5) Como vimos nesta edição, Tarso de fato enfrentou o Paladino. Se fez isso para ajudar Lisandra ou apenas em autodefesa, é difícil dizer. Tarso não é um justiceiro; age por razões que apenas ele conhece.

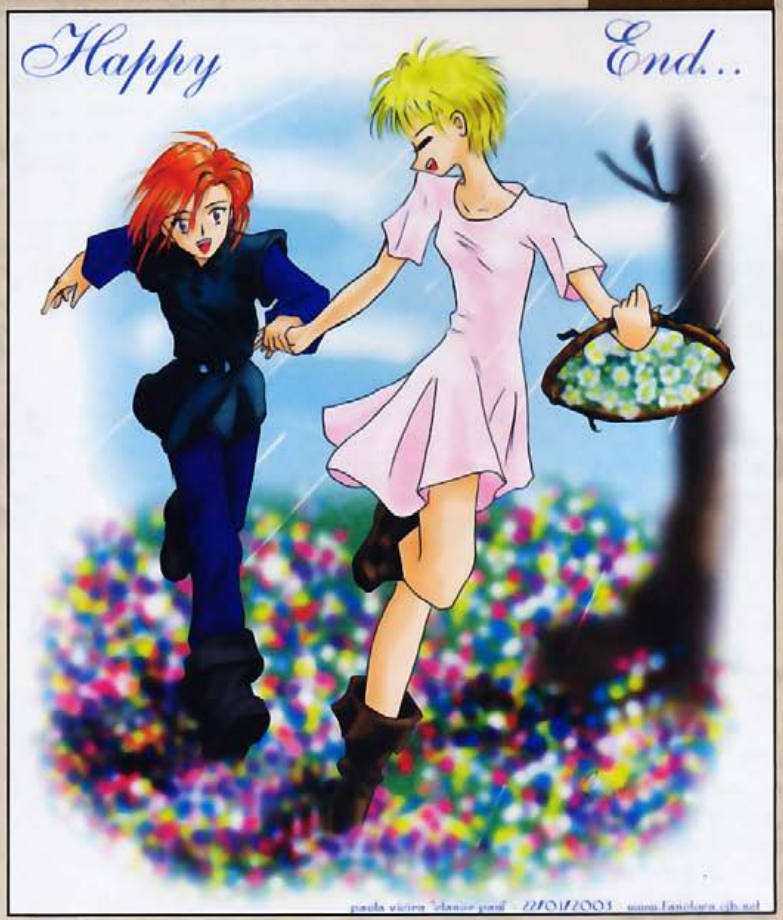
6) É muito gentil de sua parte preocupar-se comigo, bom lorde. Meu destino? Bem, depois de tanto trabalho, quero voltar a meus deveres como xamã de Allihanna. Contar a história desta aventura aos jovens centauros. Treinar minha aprendiz Hipólita para, um dia, ocupar meu lugar.

E sentir muitas, muitas saudades da época incrível em que estive aqui.

Que a bondade de Allihanna esteja sempre com vocês.

Adeus.

Paula Elanor Pam, e-mail



Anime Friends 2003

O evento mais esperado do ano!

Akira Kushida
pela 1ª vez no Brasil!
Cantor das músicas temas de Jiban e Jiraya

- Exposição Visões Heróicas
- Oscar da dublagem
- Desafio Unificado Pokémon
- Teatro Cosplay
- Anime GOL
- RPG Já

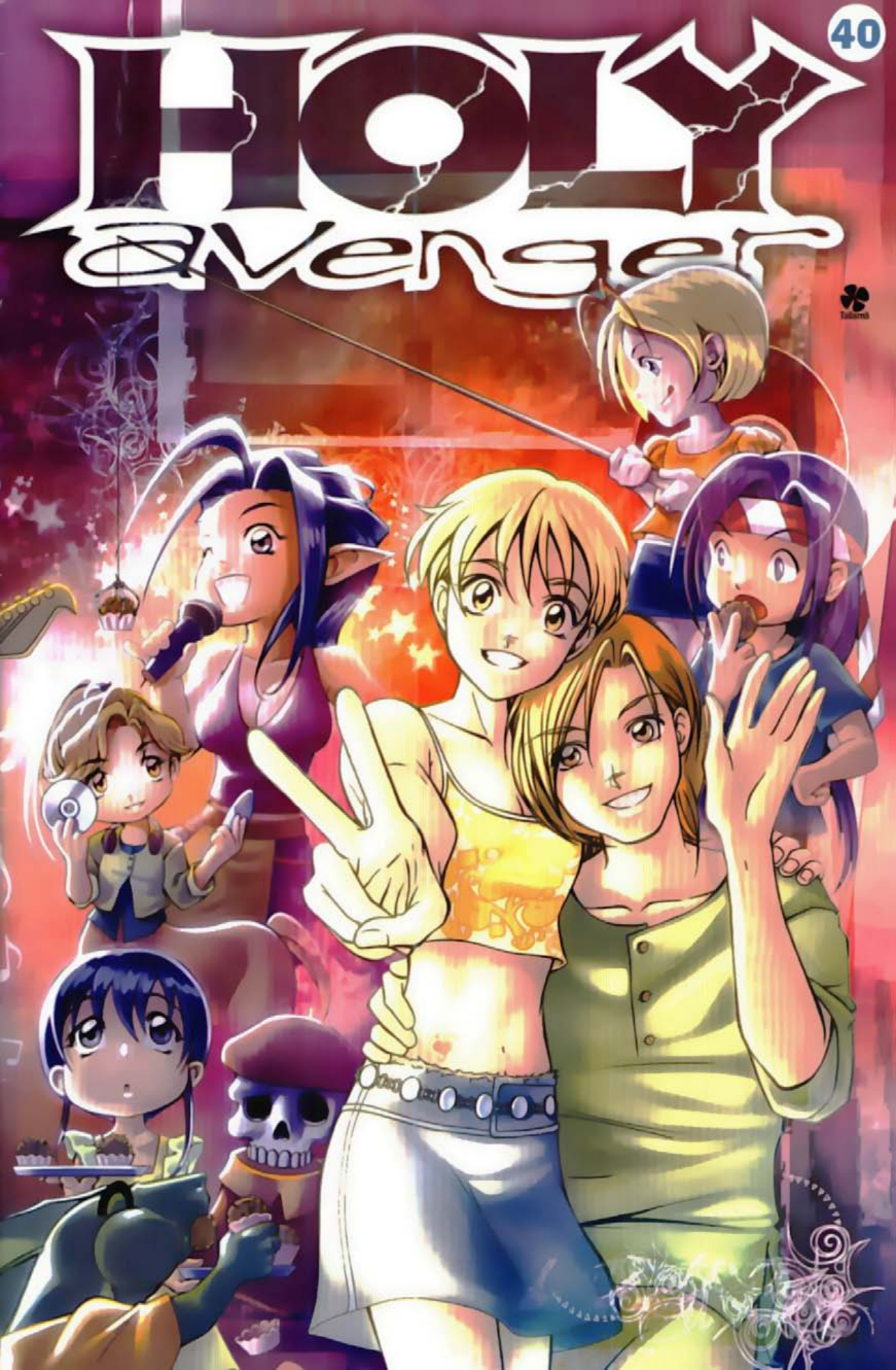
FANZINE EXPO

Ingressos a venda nos postos autorizados

www.animefriends.com.br

3 a 6 de Julho

Colégio Madre Cabrini - R. Madre Cabrini, 36
ao lado da Estação Vila Mariana do Metrô


HOLY
Avenger
40

Dia 21 de julho de 2001. Convidado pelos amigos da Fábrica de Quadrinhos para mediar uma mesa de debates com diversos editores, estava conversando com vários deles à porta do auditório do Museu da Imagem e do Som de São Paulo. Foi aí que Marcelo Cassaro, com quem até então eu tinha pouquíssimo contato, me entregou uma edição encadernada de Holy Avenger.

Já tinha visto o material em bancas, mas não tinha lido nada da série ainda. Quando cheguei à minha casa, folheei a edição e gostei da arte. Então, comecei a ler! Praticamente "devorei" os oito números compilados! Caramba, aquilo era muito bom!

No início da semana seguinte, telefonei para a (na época) Trama, para parabenizar o Cassaro e a Erica e para fazer um mea culpa. Afinal, por puro desinteresse não conheci Holy Avenger antes. E como estava perdendo tempo! Virei leitor assíduo e, desde então, tenho divulgado essa fantástica revista sempre que posso; e fico muito feliz por ter arrebanhado novos leitores para a série.

Mas... qual o segredo de Holy Avenger? Pra começar, tem um roteiro bem construído, enxuto, com várias referências e que mescla com bastante habilidade ação, mistério, humor e até romance. Os desenhos são pra lá de competentes e possuem uma narrativa no ritmo exato do texto (algo difícil de se conseguir). Nas capas, um trabalho de cor impecável, que atrai o leitor nas bancas. E um planejamento editorial eficaz. Em suma, um "casamento" perfeito de todas as etapas de produção. E o resultado está em suas mãos.

"Ah, tá! Casamento perfeito, mas a revista está acabando", você pode dizer. Mas justamente este é outro ponto positivo dessa série. Marcelo Cassaro, como todo bom roterista, segue à risca algo que o consagrado escritor Neil Gaiman, o homem que reinventou Sandman, disse certa vez: toda boa história tem começo, meio e fim. E Holy Avenger é uma boa história!

A maior prova disso é que há muito tempo um título nacional voltado para o público juvenil/adulto não alcançava 40 edições. E o sucesso foi também de crítica. Afinal, ganhar por dois anos consecutivos o Troféu HQ Mix, o "Oscar" do quadrinho brasileiro, não era uma missão qualquer.

É claro que farão uma falta enorme as trapalhadas de Sandro, as dúvidas de Lisandra, as grosserias de Tork, os peitão... ops... o carisma de Niele! No entanto, as "crias" de Marcelo Cassaro e Erica Awano conseguiram algo raro no nosso mercado atual: CONQUISTAR O LEITOR! E isso não é pouco, acredite! Pode parecer parodoxal escrever isso no último número da revista, mas só posso concluir desejando vida longa a Holy Avenger. E ela terá, pode ter certeza!

SIDNEY GUSMAN, jornalista e editor-chefe do Universo HQ (www.universohq.com)

O Elenco

Lisandra
Um momento! Você chegou até a última parte da história e ainda NÃO SABE quem é ela?!

Sandro
Será possível que você nunca reparou no ladrão burro-burro-burro que era louco por Lisandra? Não creio!

Niele
Você é CEGO?! Então nunca NOTOU a elfa mais famosa, gostosa e de trajes práticos que desfilava aqui?

Tork
POR FAVOR! Você PRECISA saber quem é Tork! Ele é o segundo baixinho mais irado dos quadrinhos, pôxa!

James K.
Ah, fala sério! TODO MUNDO sabe que ele é o pirata da Erica Awano, diacho! Acorda pra cuspir, ô!

Paladino
Como assim, "que Paladino"? Será que você não lê mais NADA além de Dragon Ball?

Arsenal
Pelo amor dos deuses!!! Ele é o Darth Vader do mundo de Arton, e você não conhece o cidadão?

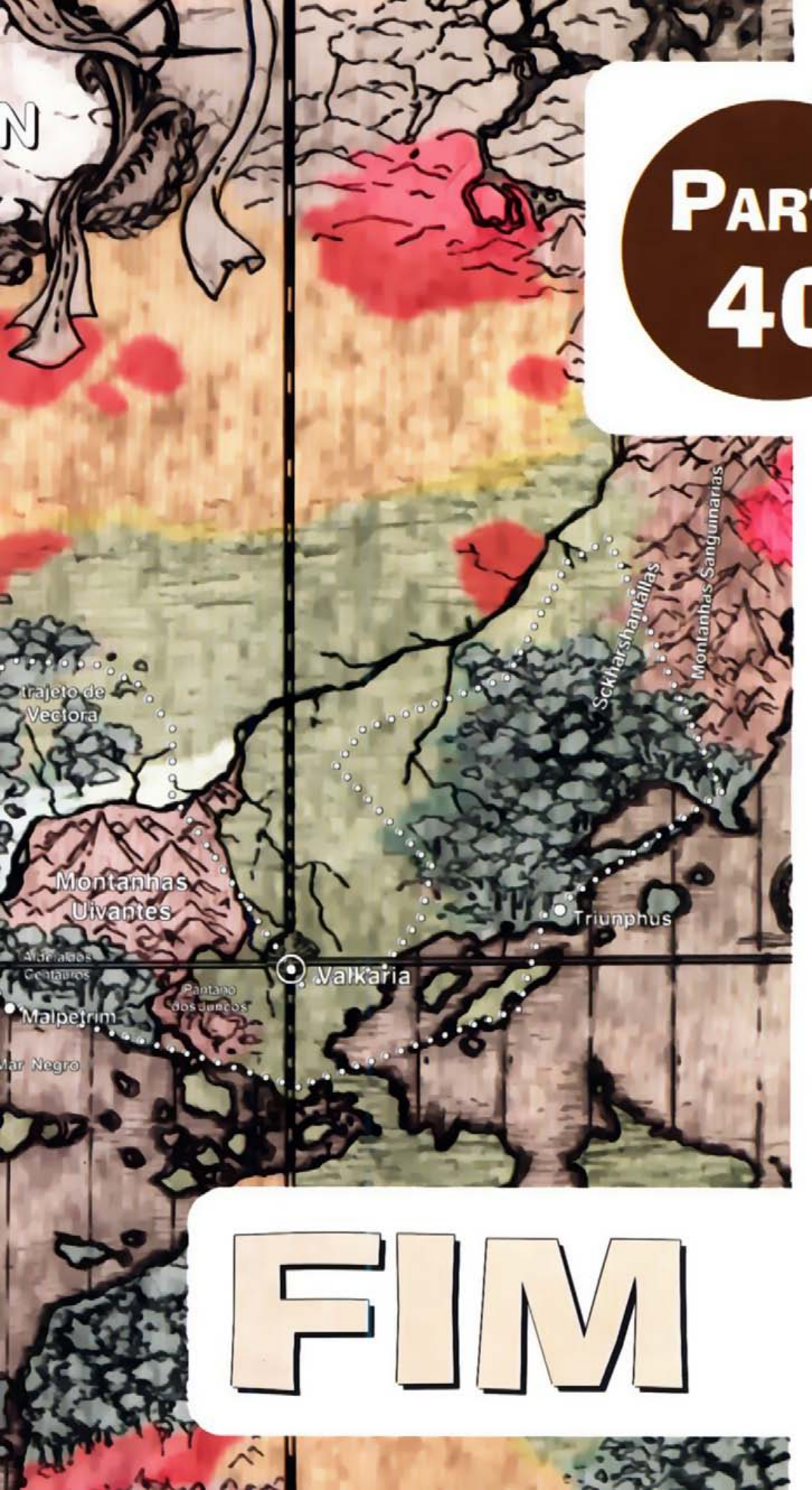
Sszzaas
Tá certo que ele só apareceu no final, mas TUDO aconteceu por causa dele, caramba!

Até Agora...

Bakula, a misteriosa mulher-lagarto que acompanhava Arkam Braço-Metálico, revelou ser na verdade o próprio deus Sszzaas disfarçado.

Após manipular pessoas e eventos de uma forma que apenas deuses poderiam, Sszzaas criou um paladino monstruoso e rebelde que só pode ser detido com o poder combinado dos vinte deuses. Assim, forçados a aceitar o Deus da Traição de volta, os membros do Panteão depositam seu poder no último Rubi da Virtude — que se encontra na espada do Paladino — para criar a Holy Avenger, a espada mágica mais poderosa do universo.

Enquanto isso, em Arton, nem mesmo o Rei Dracolich Tarso mostra ser adversário para o Paladino. De posse da espada Holy Avenger, que havia sido trazida anteriormente por seu pai Arsenal, Lisandra ataca. Mas ela é ferida, e cabe a Sandro empunhar a arma mágica suprema para desferir o golpe final contra o ex-guerreiro dos deuses.


Trajeto de Vectora
Montanhas Uivantes
Sckharshantallas
Montanhas Sanguinárias
Triunphus
Valkaria
Malpetrim
Pantano dos Juncos
Mar Negro

Parte 40

FIM

HOLY avenger

Criação
MARCELO CASSARO
ROGÉRIO SALADINO
J.M.TREVISAN

Roteiro
MARCELO CASSARO

Desenho e Arte-Final
ERICA AWANO

Cores
RICARDO RIAMONDE

Retículas
JAE H. WOO

Capa
ERICA AWANO &
ANDRÉ VAZZIOS

DIRETOR
Ruy Pereira

EDITOR
Marcelo Cassaro

PRODUTOR GRÁFICO
Roberto Avelino

CIRCULAÇÃO
Antônio Marcos

CONTATO
Lourdes Maurício

SCANNER
Edilson Gedo • Wagner F. Nunes

DIAGRAMAÇÃO
Dawis Roos • Márcia Braga

HOLY AVENGER é uma publicação mensal da Editora Talismã Ltda. Redação, administração e publicidade situados à: rua Coronel Paulino Carlos, 176, Paraiso, CEP 04006-040, SP/SP. Telefax (011) 3052-2288. holyavenger@uol.com.br

Distribuição exclusiva para todo o Brasil: Fernando Chinaglia S/A.

Impressão e acabamento: Lene Gráfica e Editora

BICAMPEÃ
Vencedora do 14º e 15º Troféu HQ MIX

Melhor revista seriada de 2001 e 2002

HQ MIX TROFÉU

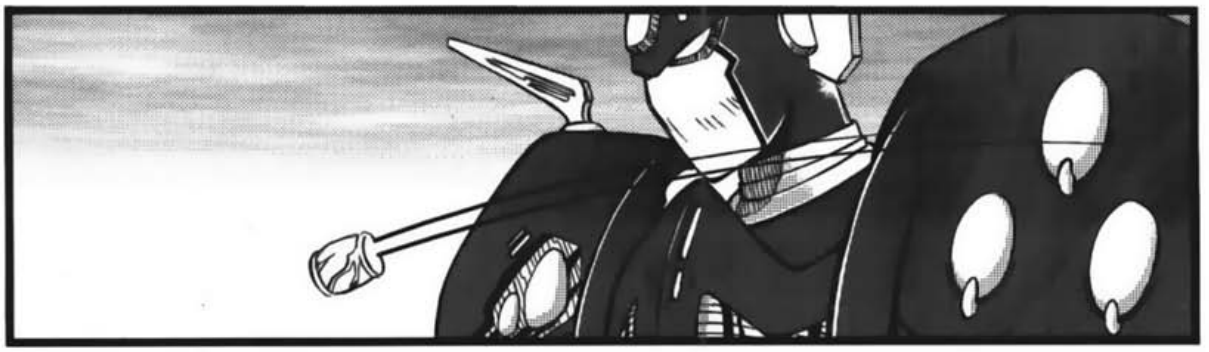
VOCÊ, JOVEM, SERÁ MEU PALADINO!
O ÚNICO PALADINO DE JALLAR!
SIRVA BEM À SUA DEUSA!
É UMA HONRA, MILADY!
VOCÊ FALHOU COMIGO, PALADINO!
OUSOU AMAR OUTRA QUE NÃO ERA SUA DEUSA!
SUMA PARA SEMPRE!
QUEM SERIA ELE, VLAD?
PELA ARMADURA, EU DIRIA SER UM GUERREIRO SAGRADO DE ALGUMA ESPÉCIE!
CREIO QUE AINDA PODE SER RESSUSCITADO!
SERIA BOM TER UM PALADINO CONOSCO!
APENAS ALGUNS DE NÓS, MILADY!
APENAS ALGUNS DE NÓS...
TEM SIDO UM BOM COLEGA DE BATALHAS, PALADINO!
É VERDADE QUE VOCÊS NÃO PODEM... HÃ...?
NÃO PODEM... AMAR?

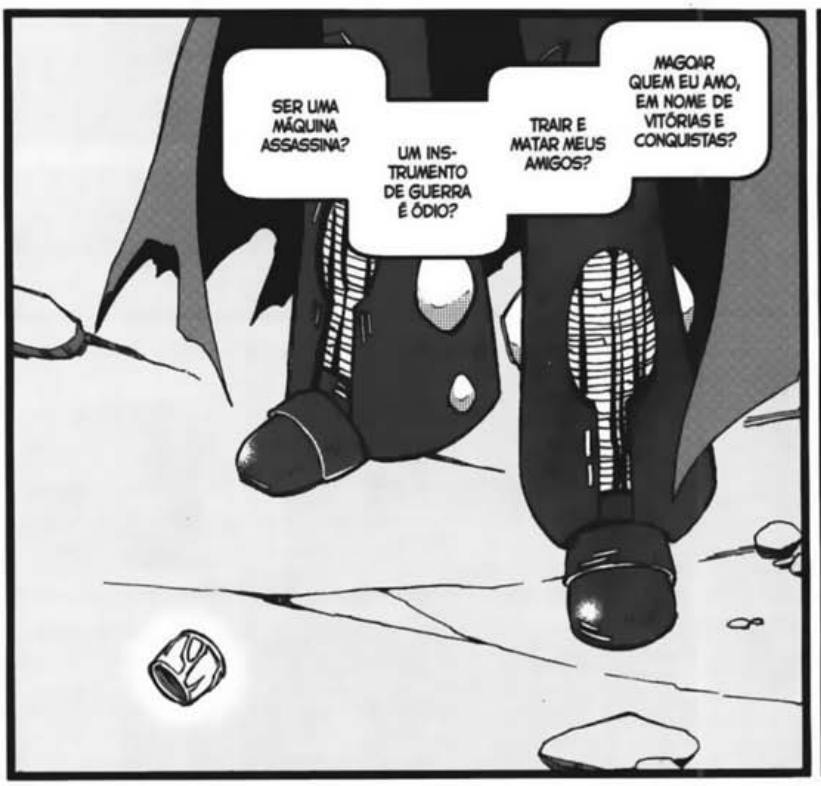
Apenas alguns...
KTO

...DE NÖS!
OOM!

PAPÁ...

O QUE VOCÊ...?
ESPERE...
JÁ TENHO A HOLY AVENGER!
A ARMA MÁGICA MAIS PODEROSA DO UNIVERSO!
ERA MEU OBJETIVO DESDE O INÍCIO!
POR ISSO ME ALIEI AO MISERÁVEL NEKAPETH!
NÃO PARA AJUDAR SEU DEUS RASTEJANTE...
...MAS PARA FORÇAR OS DEUSES A CRIAR ESTE ARTEFATO!
NÃO SOU CHAMADO ARSENAL POR NADA!
MEU PLANO TEVE SUCESSO COMPLETO!
VOCÊ, ENTRETANTO...
...FOI UMA DECEPÇÃO TOTAL!
VOCÊ FALHOU EM CUMPRIR SEU DESTINO!
FALHOU EM VENCER A MAIOR DAS BATALHAS!
PERMITIU A OUTRO DESFERIR O GOLPE FINAL CONTRA O PALADINO!
TENHO VERGONHA DE VOCÊ!
NÃO OUSE SE CONSIDERAR MINHA FILHA!




SER UMA MÁQUINA ASSASSINA?
UM INSTRUMENTO DE GUERRA E ÓDIO?
TRAIR E MATAR MEUS AMIGOS?
MAGOAR QUEM EU AMO, EM NOME DE VITÓRIAS E CONQUISTAS?

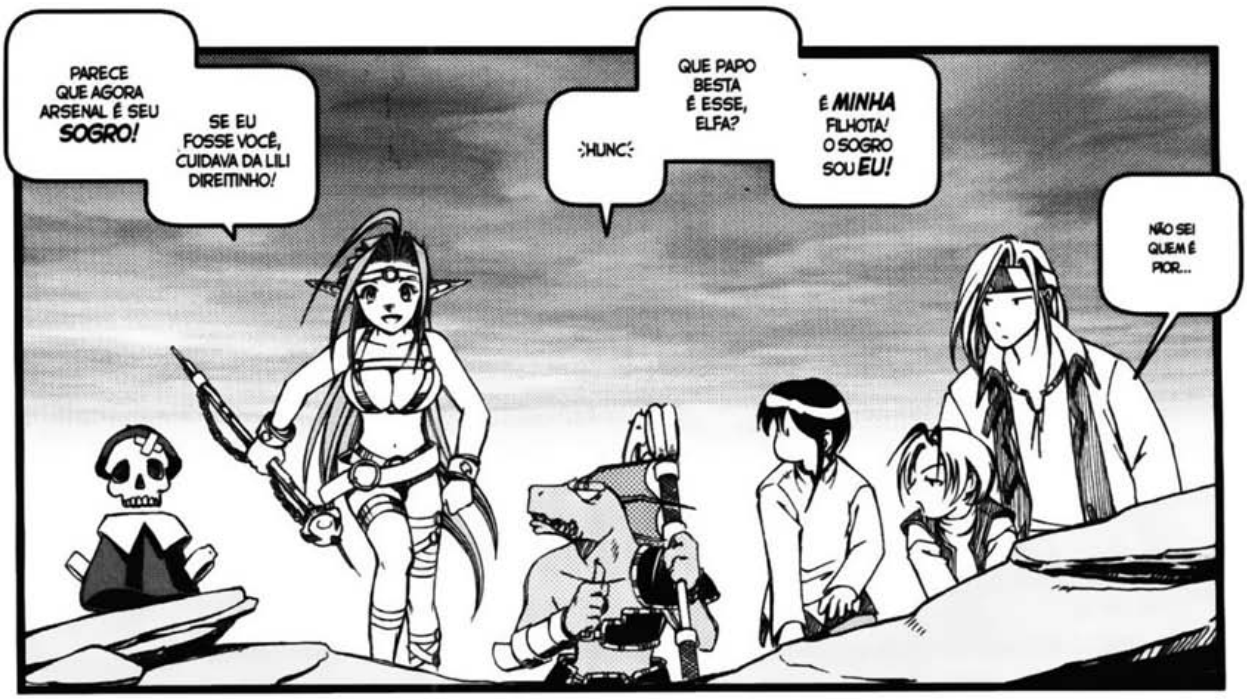
É DISSO QUE PRECISO PARA TER SEU RESPEITO?
PARA SER AMADA POR MEU PAI?
PARA SER PARECIDA COM ELE?

POIS OLHE PARA ESTE HOMEM!
O HOMEM QUE DERROTOU O PALADINO!
O HOMEM QUE SALVOU MINHA VIDA!

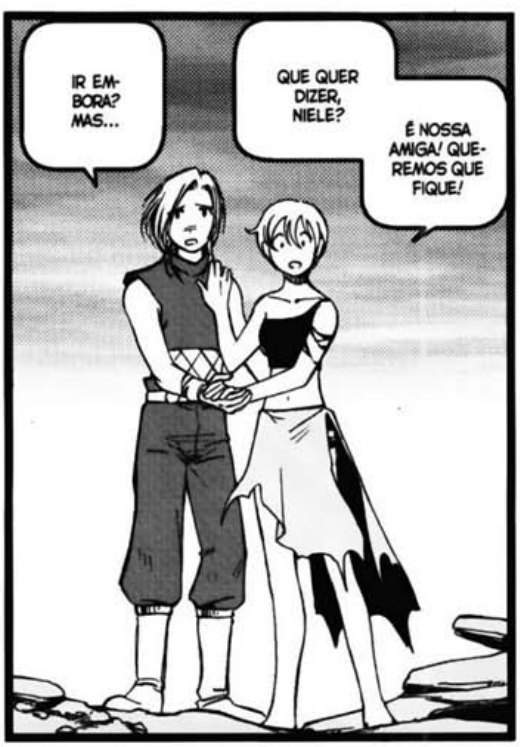
ELE É SANDRO GALTRAN!
MEU HERÓI!
FILHO DO MAIOR LADRÃO DO MUNDO!
ELE ADMIRA SEU PAI! DESEJA SER COMO ELE!

EU O INVEJO!
EU O AMO!
LISANDRA...
VOCÊ... ESTÁ FERIDA...
NÃO É NADA! SOU FORTE, LEMBRA?
E VOCÊ? COMO ESTÁ?
HMM... JÁ ESTIVE PIOR!
NÓS, CLÉRIGOS, TEMOS UM PODER ESPECIAL...
...QUE MUITOS COSTUMAM ESQUECER!
PREPA-REM-SE!

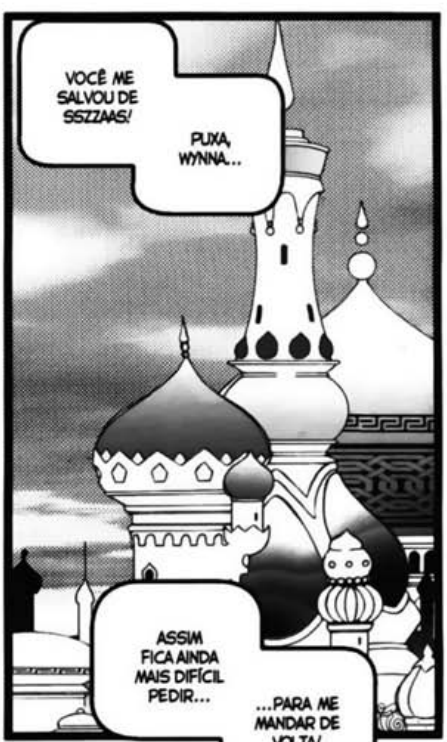
PELO PODER A MIM CONCEDIDO PELO GRANDE KEENN...
...EU OS DECLARO MARIDO E MULHER!
...ATÉ QUE A MORTE OS SEPARE!
ZIUF!
?!
?!
?!
QUEM DIRIA, HELM, SANDRINHO?

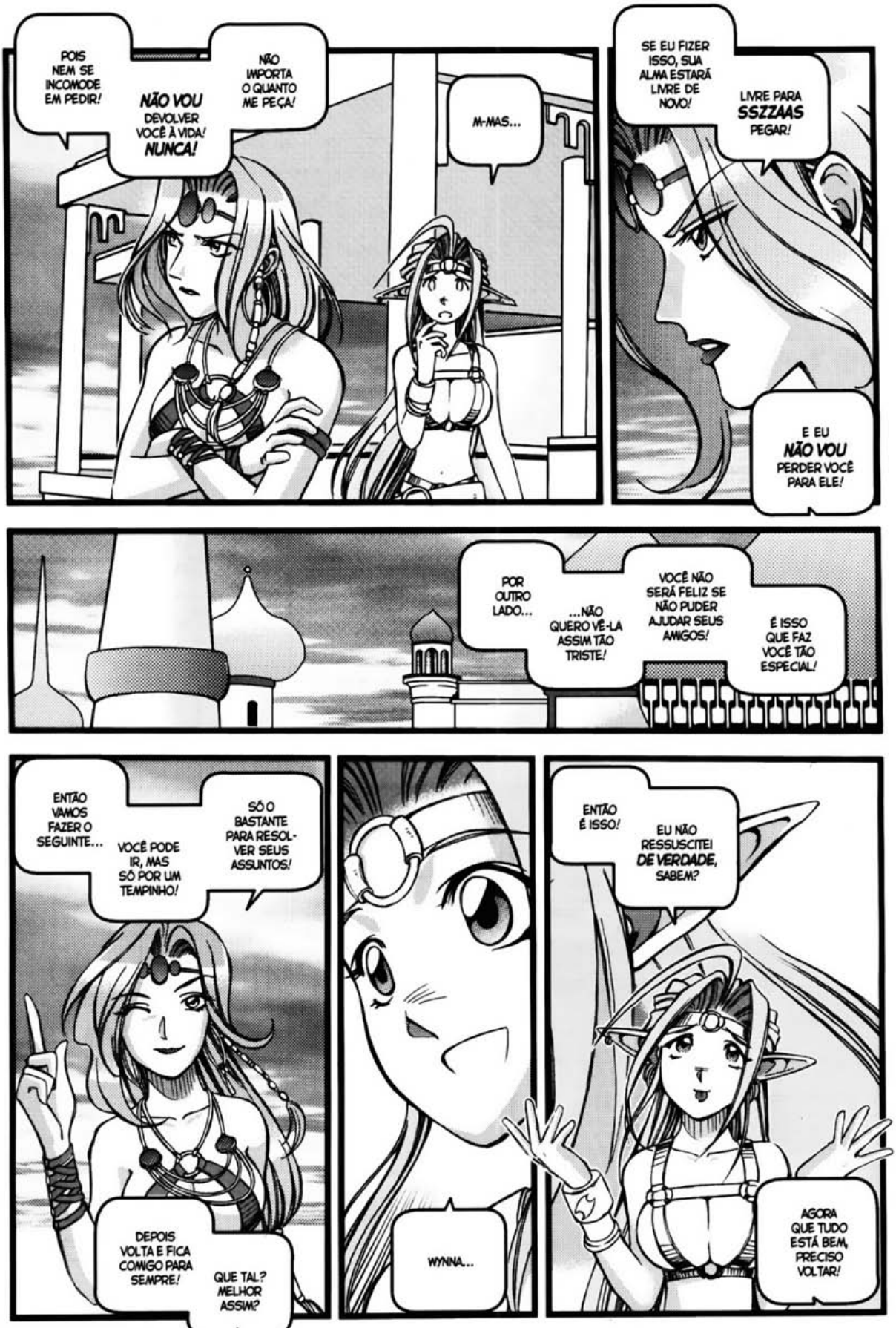

PARECE QUE AGORA ARSENAL É SEU SOGRO!
SE EU FOSSE VOCÊ, CUIDAVA DA LILI DIREITINHO!
QUE PAPO BESTA É ESSE, ELFA?
:HUNC:
É MINHA FILHOTA! O SOGRO SOU EU!
NÃO SEI QUEM É PIOR...

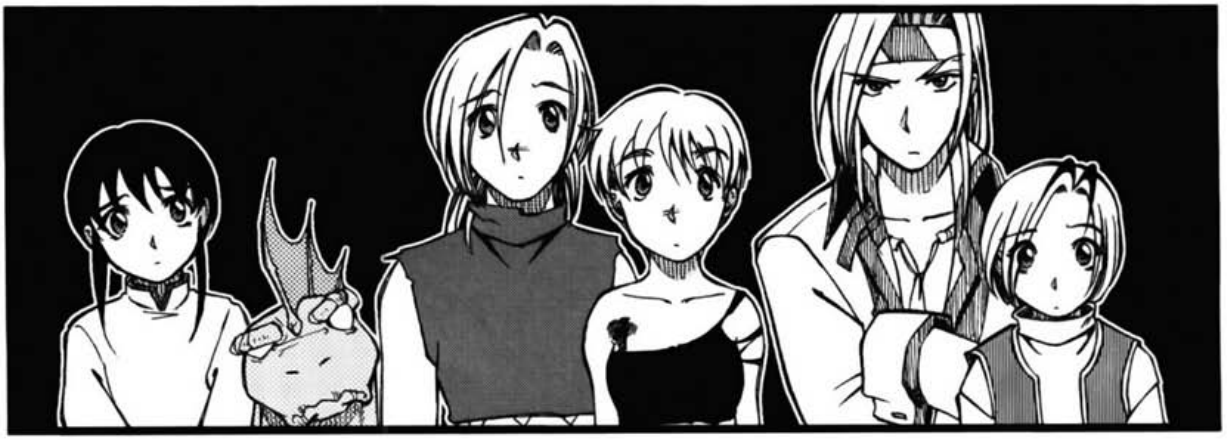
TÁ, FOI UM CASAMENTO MEIO ESTRANHO...
...MAS MESMO ASSIM ESTOU FELIZ POR VOCÊS DOIS!
PARECE QUE AS COISAS TERMINARAM BEM!
ENTÃO É HORA DE DAR TCHAUZINHO!
TÔ INDO EMBORA!


IR EMBORA? MAS...
QUE QUER DIZER, NIELE?
É NOSSA AMIGA! QUEREMOS QUE FIQUE!

MELHOR AMIGA! VÊ SE NÃO ESQUECE!
MAS É SÉRIO! TENHO QUE IR MESMO!
TEM UMA COISA QUE NÃO CONTEI PARA VOCÊS!
QUANDO EU ESTAVA NO REINO DE WYNNA...


VOCÊ ME SALVOU DE SSZZIAAS!
PUXA, WYNNA...
ASSIM FICA AINDA MAIS DIFÍCIL PEDIR...
...PARA ME MANDAR DE VOLTA!


POIS NEM SE INCOMODE EM PEDIR!
NÃO IMPORTA O QUANTO ME PEÇA!
NÃO VOU DEVOLVER VOCÊ À VIDA! NUNCA!
M-MAS...
SE EU FIZER ISSO, SUA ALMA ESTARÁ LIVRE DE NOVO!
LIVRE PARA SSZZAAS PEGAR!
E EU NÃO VOU PERDER VOCÊ PARA ELE!
POR OUTRO LADO...
...NÃO QUERO VÊ-LA ASSIM TÃO TRISTE!
VOCÊ NÃO SERÁ FELIZ SE NÃO PUDER AJUDAR SEUS AMIGOS!
É ISSO QUE FAZ VOCÊ TÃO ESPECIAL!
ENTÃO VAMOS FAZER O SEGUINTE...
VOCÊ PODE IR, MAS SÓ POR UM TEMPINHO!
SÓ O BASTANTE PARA RESOLVER SEUS ASSUNTOS!
DEPOIS VOLTA E FICA COMIGO PARA SEMPRE!
QUE TAL? MELHOR ASSIM?
WYNNA...
ENTÃO É ISSO!
EU NÃO RESSUSCITEI DE VERDADE, SABEM?
AGORA QUE TUDO ESTÁ BEM, PRECISO VOLTAR!

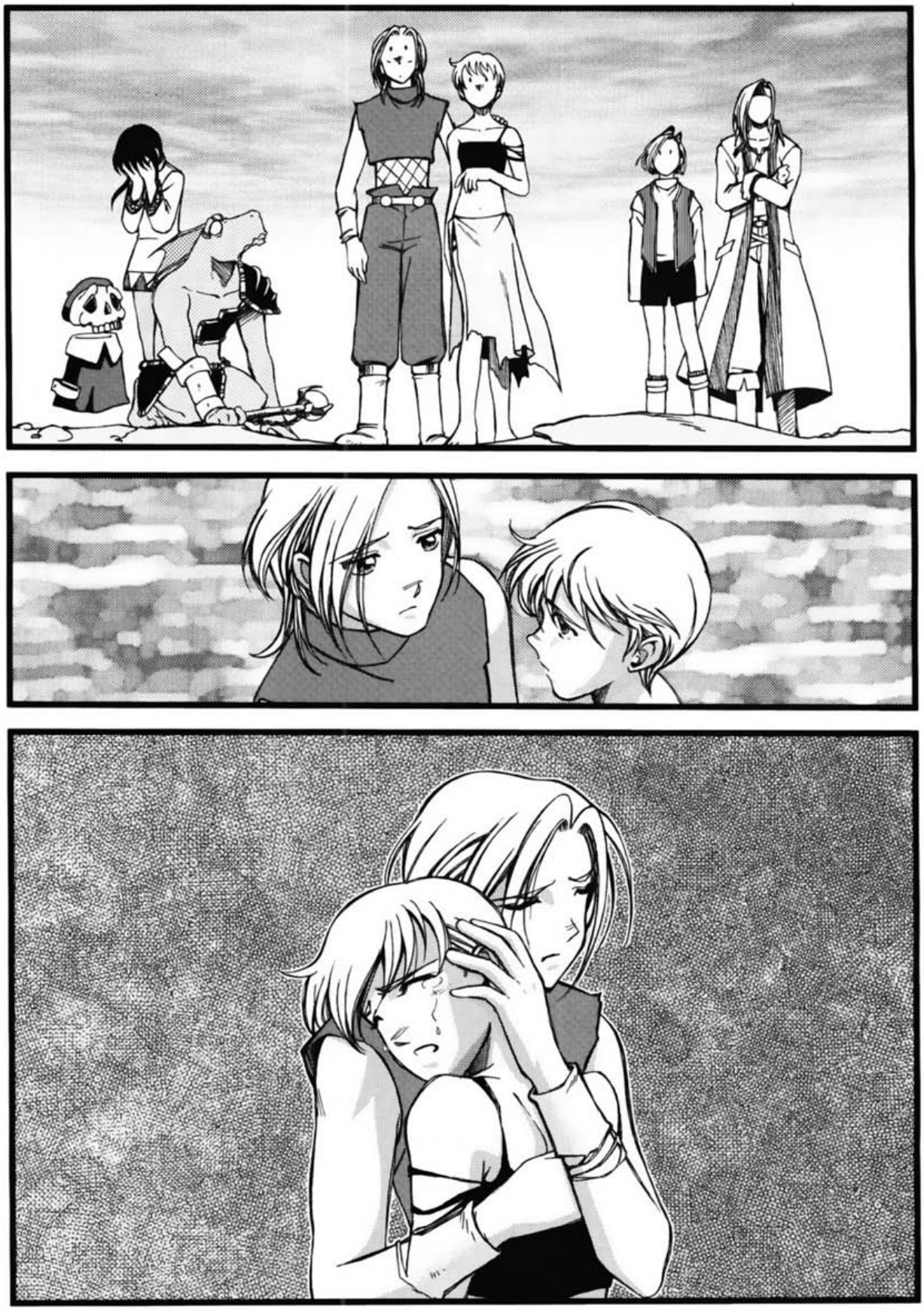


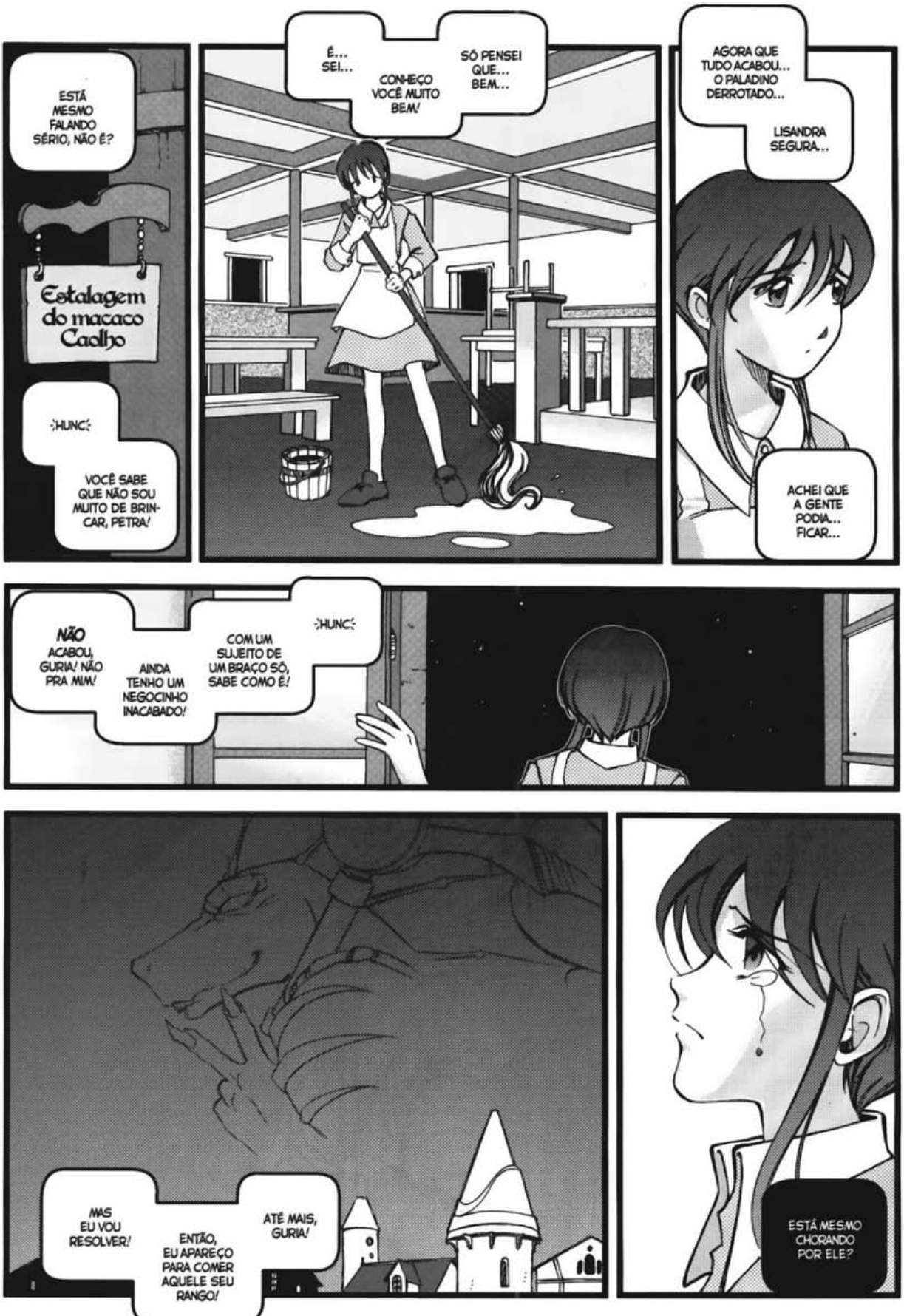
IH, GENTE! QUE CARAS SÃO ESSAS?
NADA A VER! NÃO PRECISAM FICAR ASSIM!
WYNNA É MUITO LEGAL, SABEM?
VAI ME DEIXAR VISITAR VOCÊS DE VEZ EM QUANDO!
ATÉ LÁ...

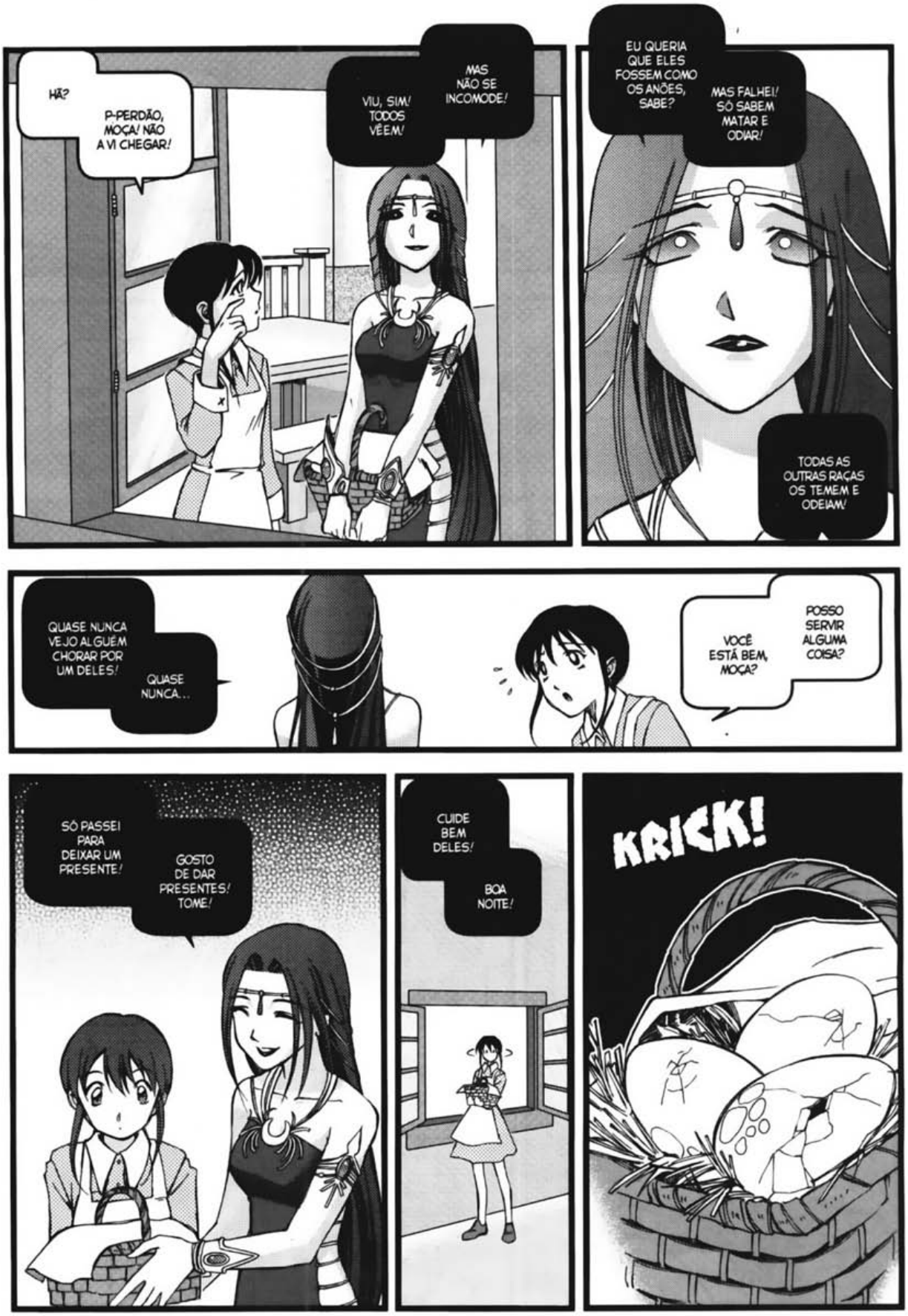
ATÉ LÁ...
...CUIDEM-SE DIREITINHO, TÁ BOM?
SAN-DRINHO... LILI...
PESSOAL...

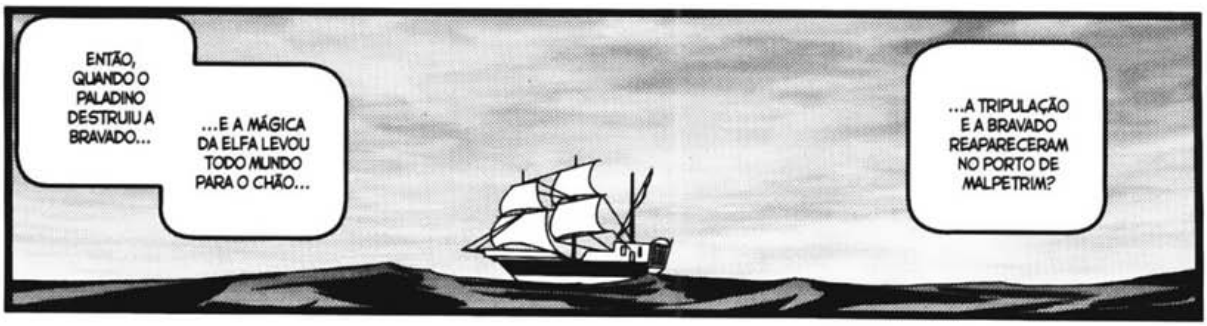
ADORO TODOS VOCÊS!

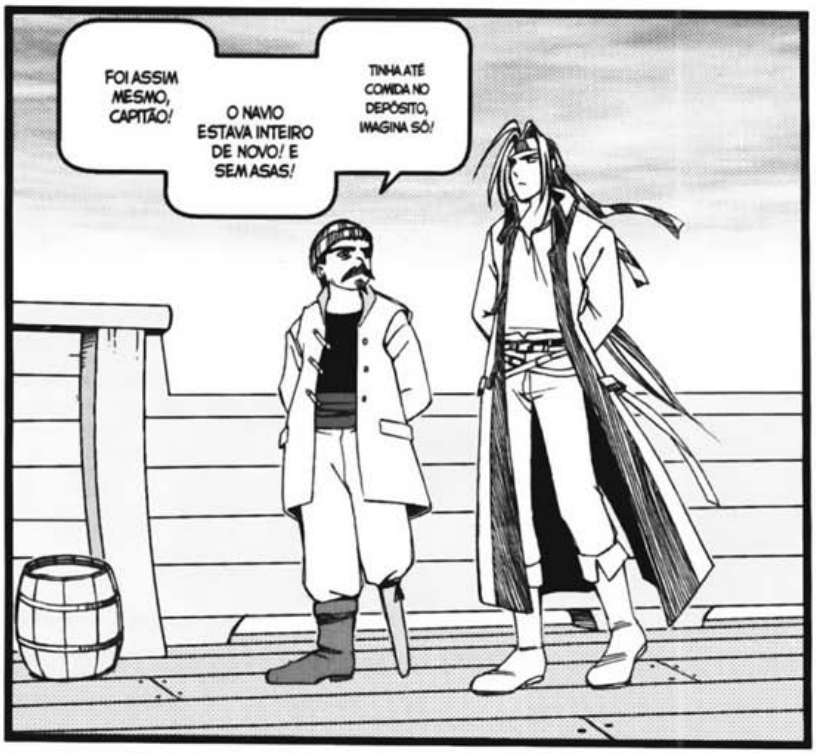
:HUNC:
EI! O CAJADO!
A ELFA NÃO PODE VOAR SEM...
SEM...




ESTÁ MESMO FALANDO SÉRIO, NÃO É?
Estalagem do macaco Caolho
:HUNC:
VOCÊ SABE QUE NÃO SOU MUITO DE BRINCAR, PETRA!
É... SEI...
CONHEÇO VOCÊ MUITO BEM!
SÓ PENSEI QUE... BEM...
AGORA QUE TUDO ACABOU... O PALADINO DERROTADO...
LISANDRA SEGURA...
ACHEI QUE A GENTE PODIA... FICAR...
NÃO ACABOU, GURIA! NÃO PRA MIM!
AINDA TENHO UM NEGOCINHO INACABADO!
COM UM SUJEITO DE UM BRAÇO SÓ, SABE COMO É!
:HUNC:
MAS EU VOU RESOLVER!
ENTÃO, EU APAREÇO PARA COMER AQUELE SEU RANGO!
ATÉ MAIS, GURIA!
ESTÁ MESMO CHORANDO POR ELE?


HÃ?
P-PERDÃO, MOÇA! NÃO A VI CHEGAR!
VIU, SIM! TODOS VÊEM!
MAS NÃO SE INCOMODE!
EU QUERIA QUE ELES FOSSEM COMO OS ANÕES, SABE?
MAS FALHEI! SÓ SABEM MATAR E ODIAR!
TODAS AS OUTRAS RAÇAS OS TEMEM E ODEIAM!
QUASE NUNCA VEJO ALGUÉM CHORAR POR UM DELES!
QUASE NUNCA...
VOCÊ ESTÁ BEM, MOÇA?
POSSO SERVIR ALGUMA COISA?
SÓ PASSEI PARA DEIXAR UM PRESENTE!
GOSTO DE DAR PRESENTES! TOME!
CUIDE BEM DELES!
BOA NOITE!
KRICK!


ENTÃO, QUANDO O PALADINO DESTRUIU A BRAVADO...
...E A MÁGICA DA ELFA LEVOU TODO MUNDO PARA O CHÃO...
...A TRIPULAÇÃO E A BRAVADO REAPARECERAM NO PORTO DE MALPETRIM?

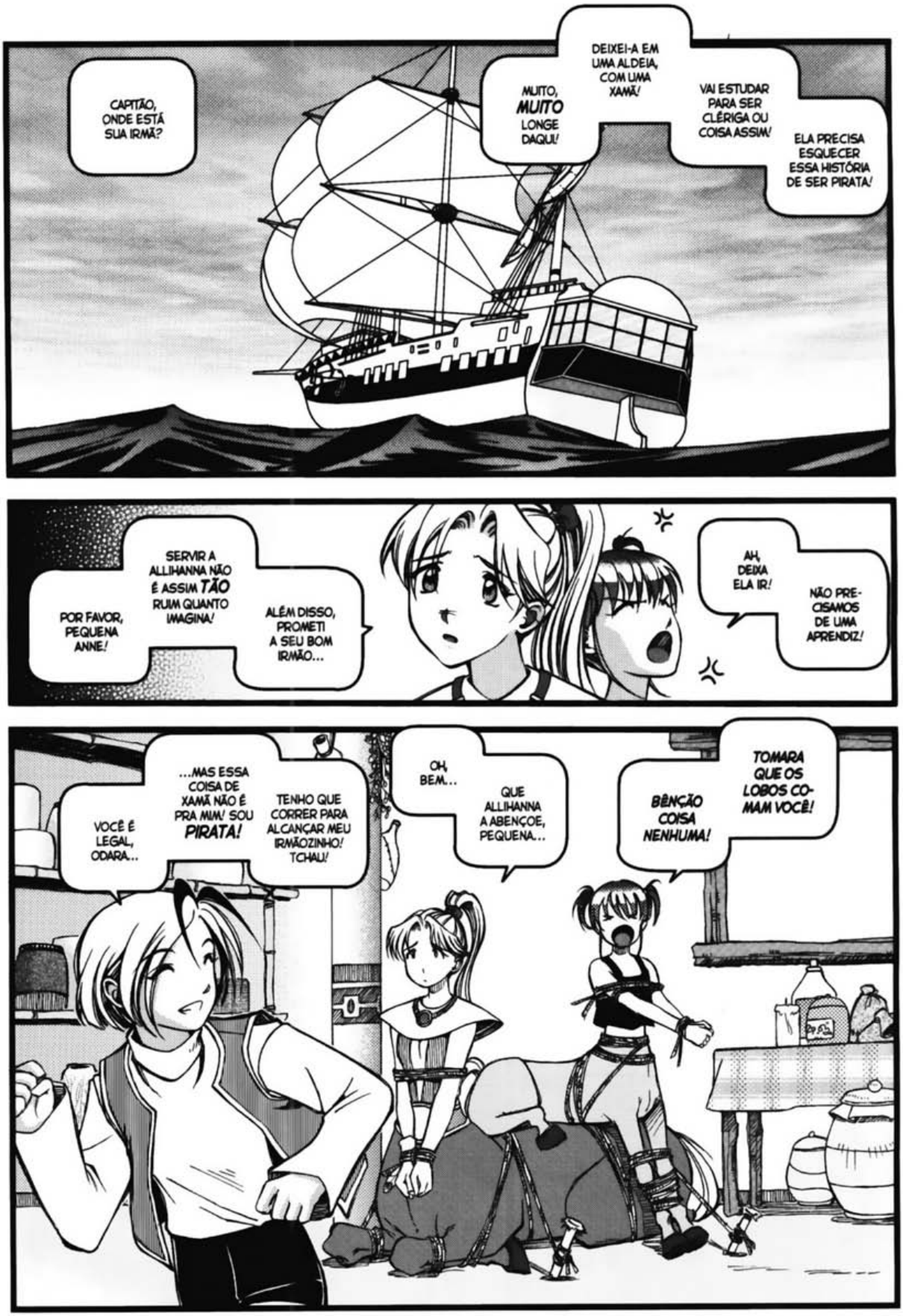

FOI ASSIM MESMO, CAPITÃO!
O NAVIO ESTAVA INTEIRO DE NOVO! E SEM ASAS!
TINHA ATÉ COMIDA NO DEPÓSITO, IMAGINA SÓ!

É... VOCÊ CUMPRIU SUA PROMESSA, NIELE!
DEIXOU A BRAVADO "SEM ASAS E SEM GRAÇA, COMO ERA ANTES!"

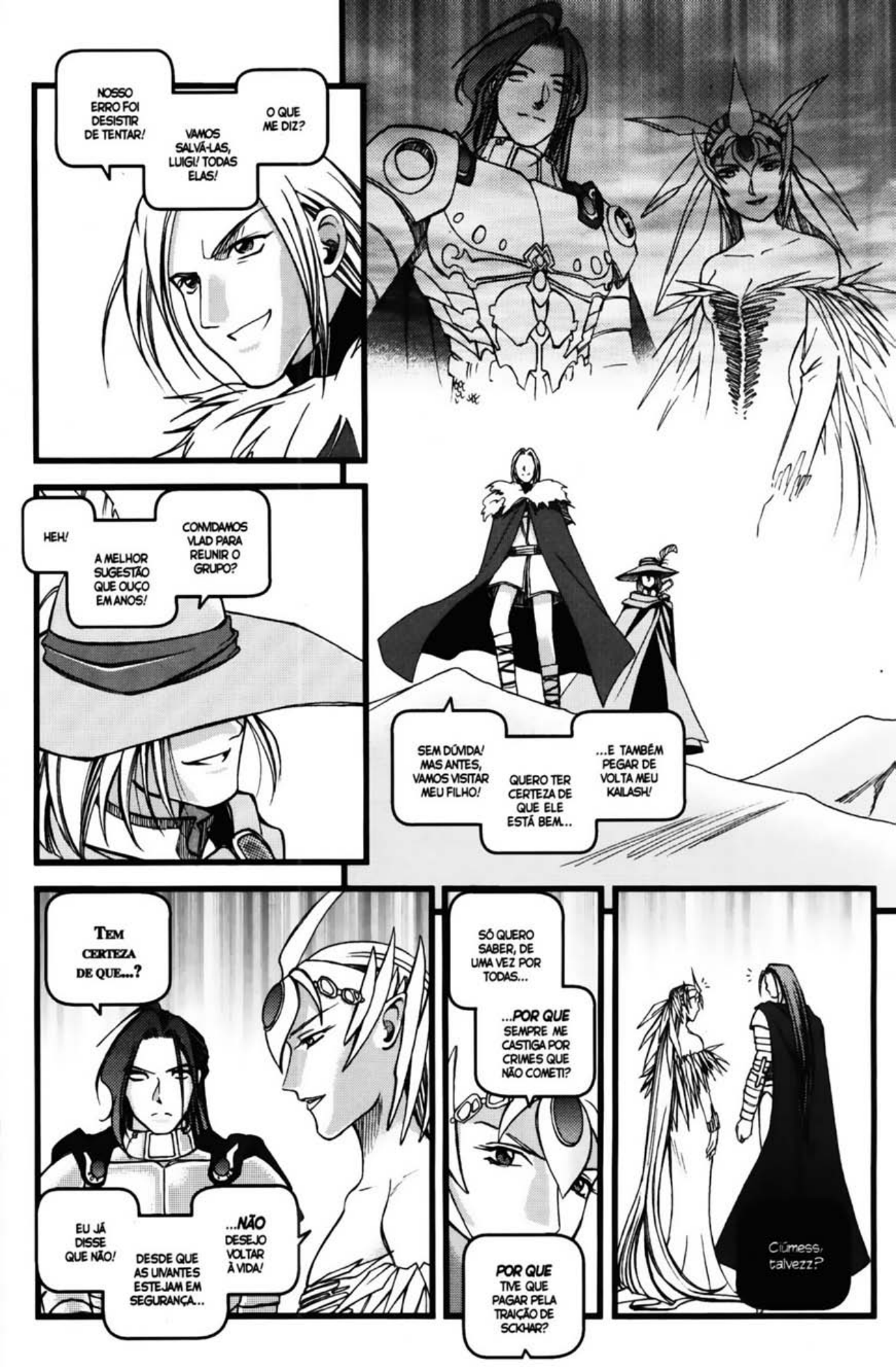
E AGORA ESTÁ COM OS DEUSES!
SEMPRE ACHEI QUE ERA MESMO SEU LUGAR!
BEM... ESPERO QUE ESTEJA FELIZ, NIELE!

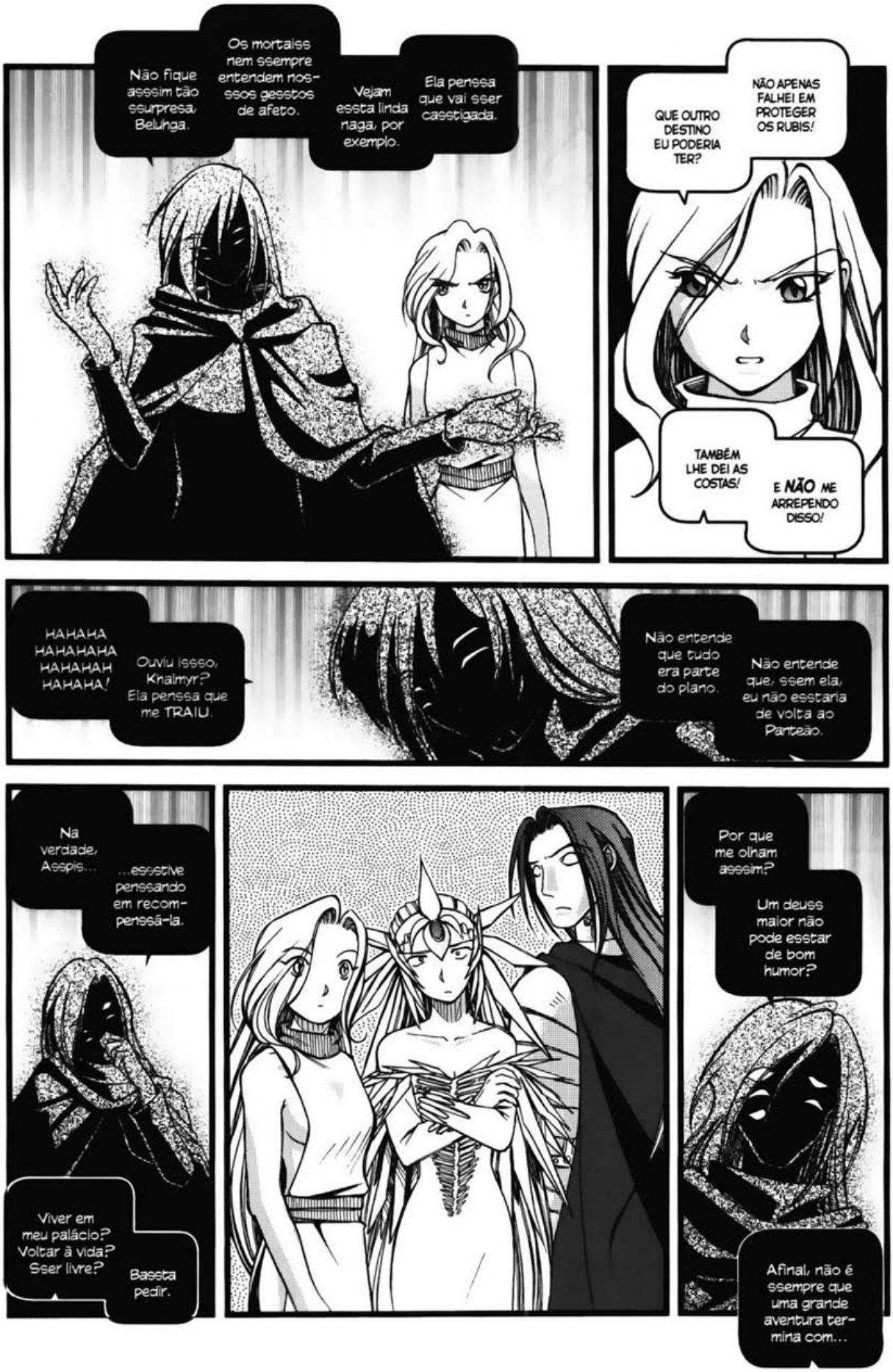
PUXA, CAPITÃO...
NEM PARECE VOCÊ! PENSEI QUE ODIAVA A ELFA!
QUER MESMO QUE ELA SEJA FELIZ?

PODE APOSTAR QUE SIM!
PORQUE, SE ELA NÃO ESTIVER FELIZ...
...A MALUCA PODE QUERER VOLTAR!
AGORA SIM, PARECE O CAPITÃO!


CAPITÃO, ONDE ESTÁ SUA IRMÃ?
MUITO, MUITO LONGE DAQUI!
DEIXEI-A EM UMA ALDEIA, COM UMA XAMÃ!
VAI ESTUDAR PARA SER CLÉRIGA OU COISA ASSIM!
ELA PRECISA ESQUECER ESSA HISTÓRIA DE SER PIRATA!
POR FAVOR, PEQUENA ANNE!
SERVIR A ALLIHANNA NÃO É ASSIM TÃO RUIM QUANTO IMAGINA!
ALÉM DISSO, PROMETI A SEU BOM IRMÃO...
AH, DEIXA ELA IR!
NÃO PRECISAMOS DE UMA APRENDIZ!
VOCÊ É LEGAL, ODARA...
...MAS ESSA COISA DE XAMÃ NÃO É PRA MIM! SOU PIRATA!
TENHO QUE CORRER PARA ALCANÇAR MEU IRMÃOZINHO! TCHAU!
OH, BEM...
QUE ALLIHANNA A ABENÇOE, PEQUENA...
BÊNÇÃO COISA NENHUMA!
TOMARA QUE OS LOBOS COMAM VOCÊ!

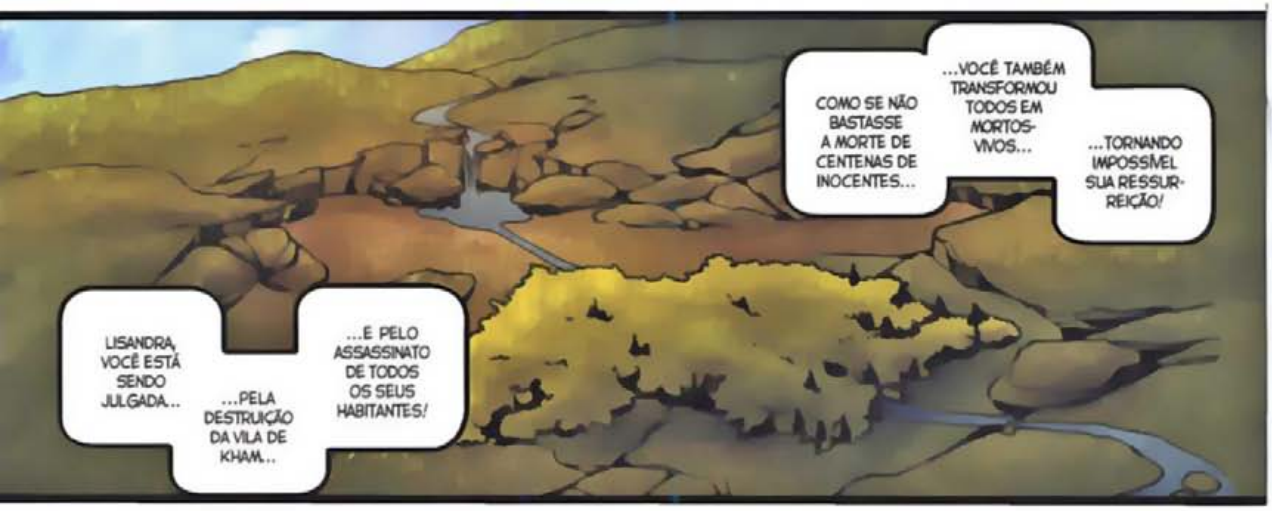
ACHA QUE ISSO SERÁ SUFICIENTE?
PARA SALVAR AS VIVANTES?
NÃO TENHO A MÍNIMA IDÉIA!
MAS SEI QUE BELUHGA DESEJARIA DESCANSAR AQUI!
DEPOIS DO QUE FIZEMOS, ERA O MÍNIMO QUE...
EU FIZ, LEON!
MATAR BELUHGA FOI IDÉIA MINHA...
...E EU ESTAVA ERRADO! SEI DISSO AGORA!
FIZEMOS SCKHAR SOFRER, É VERDADE...
MAS FOI UMA VINGANÇA VAZIA! NÃO TROUXE ALÍVIO... NADA...
SE HOUVESSE UMA FORMA DE REPARAR O QUE FIZEMOS...
SE HOUVESSE UMA FORMA?!
NEM PARECE UM BARDO FALANDO, LUIGI!
ESTE É UM MUNDO CHEIO DE MAGIA, MILAGRES E PODER DOS DEUSES!
DEVE HAVER ALGUM JEITO DE SALVAR BELUHGA!
TALVEZ ATÉ UM JEITO DE SALVAR KARIN E LENORA!
MESMO QUE ENVOLVA DERROTAR UM DEUS OU DOIS!


NOSSO ERRO FOI DESISTIR DE TENTAR!
VAMOS SALVÁ-LAS, LUIGI! TODAS ELAS!
O QUE ME DIZ?
HEH!
A MELHOR SUGESTÃO QUE OUÇO EM ANOS!
CONVIDAMOS VLAD PARA REUNIR O GRUPO?
SEM DÚVIDA! MAS ANTES, VAMOS VISITAR MEU FILHO!
QUERO TER CERTEZA DE QUE ELE ESTÁ BEM...
...E TAMBÉM PEGAR DE VOLTA MEU KAILASH!
TEM CERTEZA DE QUE...?
EU JÁ DISSE QUE NÃO!
DESDE QUE AS UIVANTES ESTEJAM EM SEGURANÇA...
...NÃO DESEJO VOLTAR À VIDA!
SÓ QUERO SABER, DE UMA VEZ POR TODAS...
...POR QUE SEMPRE ME CASTIGA POR CRIMES QUE NÃO COMETI?
POR QUE TIVE QUE PAGAR PELA TRAIÇÃO DE SCKHAR?
Ciúmess, talvezz?


Não fique assim tão surpresa, Belinga.
Os mortaiss nem ssempre entendem nossos gesstos de afeto.
Vejam esta linda naga, por exemplo.
Ela pensa que vai sser casstigada.
QUE OUTRO DESTINO EU PODERIA TER?
NÃO APENAS FALHEI EM PROTEGER OS RUBIS!
TAMBÉM LHE DEI AS COSTAS!
E NÃO ME ARREPENDO DISSO!
HAHAHA HAHAHAHA HAHAHAH HAHAHA!
Ouviu isso, Knaimyr? Ela pensa que me TRAIU.
Não entende que tudo era parte do plano.
Não entende que, ssem ela, eu não esstaria de volta ao Panteão.
Na verdade, Asspis...
...esstive pensando em recompensá-la.
Viver em meu palácio? Voltar à vida? Sser livre?
Basta pedir.
Por que me olham assim?
Um deuss maior não pode esstar de bom humor?
Afinal, não é ssempre que uma grande aventura termina com...

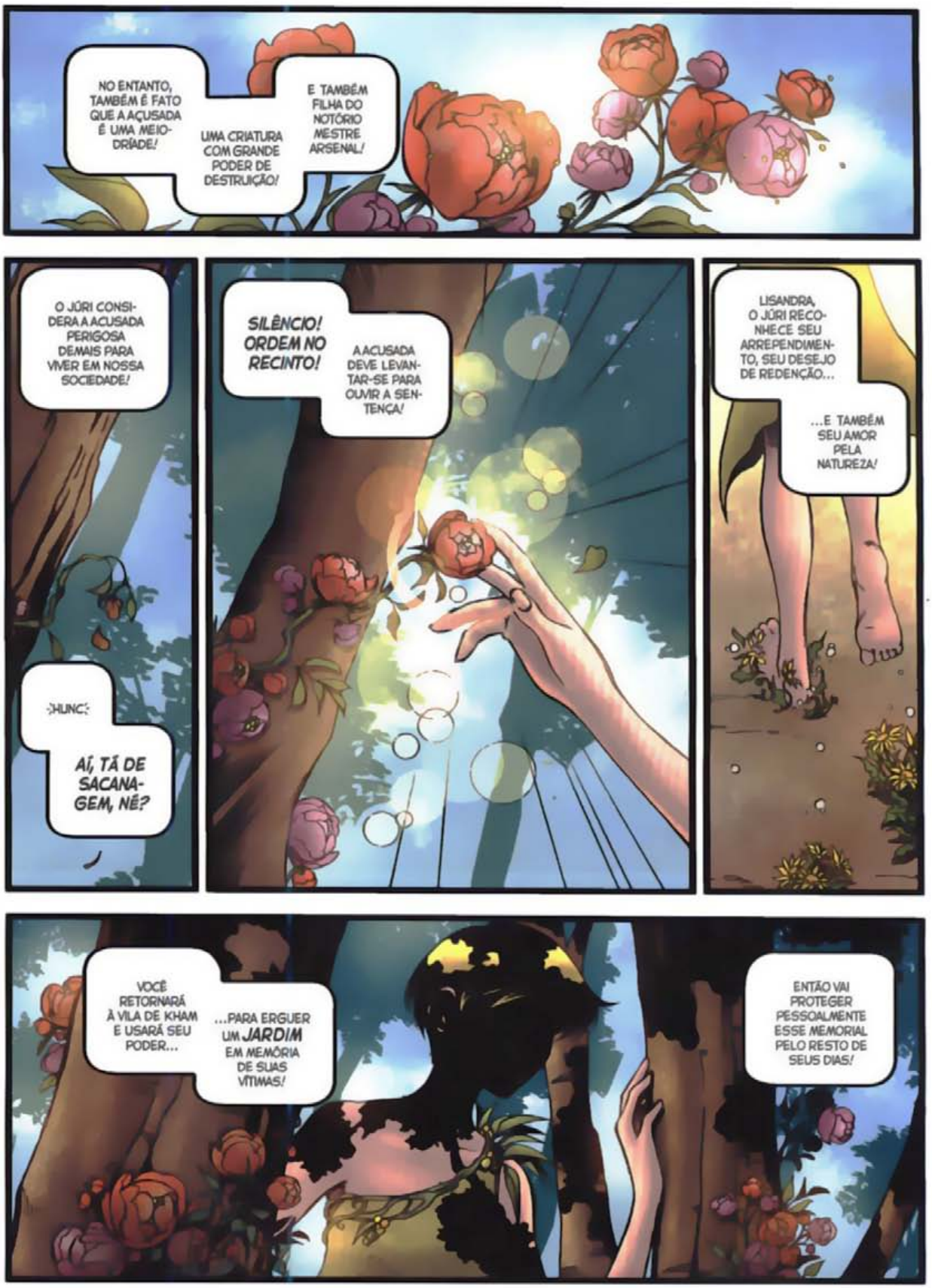
a vitória dos vilões!
FALEM POR VOCÊS!
SÓ ME FERREI NESTA HISTÓRIA!

SILÊNCIO NA CORTE!
O TRIBUNAL DE VALKARIA ESTÁ EM SESSÃO!

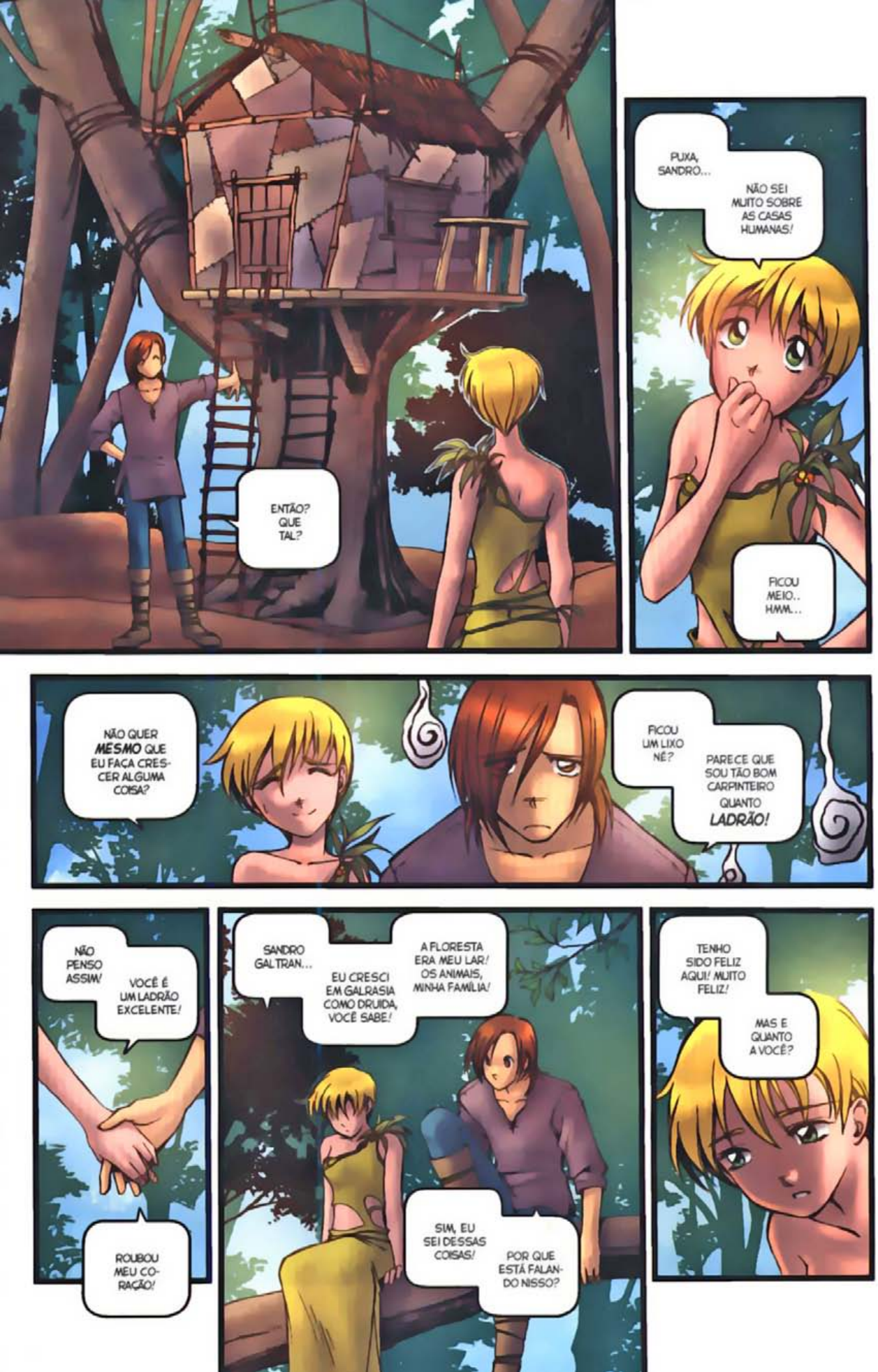

COMO SE NÃO BASTASSE A MORTE DE CENTENAS DE INOCENTES...
...VOCÊ TAMBÉM TRANSFORMOU TODOS EM MORTOS-VIVOS...
...TORNANDO IMPOSSÍVEL SUA RESSURREIÇÃO!
LISANDRA, VOCÊ ESTÁ SENDO JULGADA...
...PELA DESTRUIÇÃO DA VILA DE KHAM...
...E PELO ASSASSINATO DE TODOS OS SEUS HABITANTES!

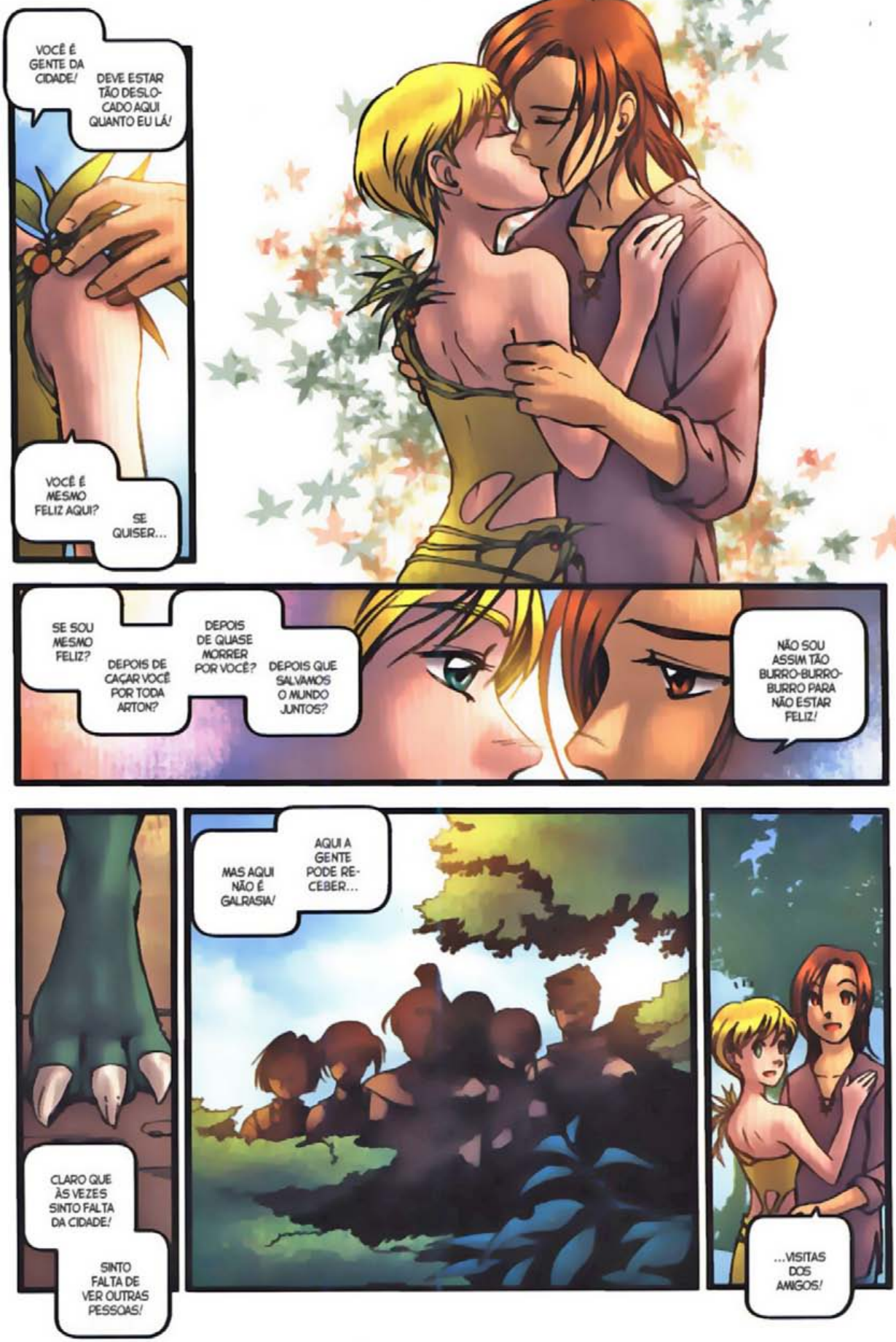
DECLARA-SE INOCENTE OU CULPADA?
C-CULPADA, SENHOR!

NÃO! NÃO!
ELA NÃO TEM CULPA! ELA ESTAVA...
ORDEM! SILÊNCIO NA CORTE!
É FATO QUE A ACUSADA ESTAVA SOB ENCANTO...
...COMO CONFIRMADO PELOS TESTEMUNHOS DOS ILUSTRES TALUDE E VECTORIUS!


NO ENTANTO, TAMBÉM É FATO QUE A AÇUSADA É UMA MEIO-DRÍADE!
UMA CRIATURA COM GRANDE PODER DE DESTRUIÇÃO!
E TAMBÉM FILHA DO NOTÓRIO MESTRE ARSENAL!
O JÚRI CONSIDERA A ACUSADA PERIGOSA DEMAIS PARA VIVER EM NOSSA SOCIEDADE!
:HUNC:
AÍ, TÁ DE SACANAGEM, NÉ?
SILÊNCIO! ORDEM NO RECINTO!
A ACUSADA DEVE LEVANTAR-SE PARA OUVIR A SENTENÇA!
LISANDRA, O JÚRI RECONHECE SEU ARREPENDIMENTO, SEU DESEJO DE REDENÇÃO...
...E TAMBÉM SEU AMOR PELA NATUREZA!
VOCÊ RETORNARÁ À VILA DE KHAM E USARÁ SEU PODER...
...PARA ERGUER UM JARDIM EM MEMÓRIA DE SUAS VÍTIMAS!
ENTÃO VAI PROTEGER PESSOALMENTE ESSE MEMORIAL PELO RESTO DE SEUS DIAS!

VOCÊ ENTENDEU, LISANDRA?
S-SIM! SIM!
FAREI ISSO, SENHOR!
OBRIGADA! MUITO OBRIGADA, SENHOR!
LISAAANDRA!
LISAAAAANDRAA!
PENSEI QUE LADRÕES FOSSEM FURTMOS!
JÁ TER-MINEI!
VEM VER!


ENTÃO? QUE TAL?
PUXA, SANDRO...
NÃO SEI MUITO SOBRE AS CASAS HUMANAS!
FICOU MEIO.. HMM...
NÃO QUER MESMO QUE EU FAÇA CRESCER ALGUMA COISA?
FICOU UM LIXO NÉ?
PARECE QUE SOU TÃO BOM CARPINTEIRO QUANTO LADRÃO!
NÃO PENSO ASSIM!
VOCÊ É UM LADRÃO EXCELENTE!
ROUBOU MEU CORAÇÃO!
SANDRO GALTRAN...
EU CRESCI EM GALRASIA COMO DRUIDA, VOCÊ SABE!
A FLORESTA ERA MEU LAR! OS ANIMAIS, MINHA FAMÍLIA!
SIM, EU SEI DESSAS COISAS!
POR QUE ESTÁ FALANDO NISSO?
TENHO SIDO FELIZ AQUI! MUITO FELIZ!
MAS E QUANTO A VOCÊ?


VOCÊ É GENTE DA CIDADE!
DEVE ESTAR TÃO DESLOCADO AQUI QUANTO EU LÁ!
VOCÊ É MESMO FELIZ AQUI?
SE QUISER...
SE SOU MESMO FELIZ?
DEPOIS DE CAÇAR VOCÊ POR TODA ARTON?
DEPOIS DE QUASE MORRER POR VOCÊ?
DEPOIS QUE SALVAMOS O MUNDO JUNTOS?
NÃO SOU ASSIM TÃO BURRO-BURRO-BURRO PARA NÃO ESTAR FELIZ!
CLARO QUE ÀS VEZES SINTO FALTA DA CIDADE!
SINTO FALTA DE VER OUTRAS PESSOAS!
MAS AQUI NÃO É GALRASIA!
AQUI A GENTE PODE RECEBER...
...VISITAS DOS AMIGOS!

FIM

CRAS!
ERICA AWANO!
CABÔ!
ÚLTIMO NÚMERO! É ISSO AÍ!
ATÉ QUE FICOU MAIS OU MENOS, NÉ?
APARECE ATÉ O MACACO CAOLHO NO FIM, QUEM DIRIA?
ESPERO NÃO TER ESQUECIDO NADA!
OS RUBIS... SERÁ QUE EU DEVIA TER EXPLICADO ONDE FORAM PARAR?
NAAAAH! VOU DEIXAR PARA OUTRA HISTÓRIA!
FALANDO NISSO, ERICA...
...PODE SE PREPARAR PARA A PRÓXIMA!
VAI SER SOBRE UM GRUPO DE CINCO ELFAS COM UM ROBÔ GIGANTE QUE...
EI! TÁ OUVINDO NÃO?
KUKUK!
Shinu!
UAAAAH!

ANO 4 • Nº 40 • R$ 2,90

Imprópria para menores de 12 anos

41

HOLY avenger

Talismã

A última aventura dos maiores heróis dos quadrinhos brasileiros!

Nº 41 • R$ 2,99

O Elenco

Lisandra
Meio-dríade druida guerreira de nível épico. Sandro teme pela própria vida quando ela está naqueles dias...

Sandro
Ex-herói, atual maridão de druida. Tenta achar um jeito acabar com os pulgões-de-rosa na cama.

Niele
Está morta e não deve aparecer nesta história, mas mesmo assim continua linda e a gente adora ela!

Tork
Trogs só vivem quinze anos, e ele tinha dez quando a aventura começou. Mas a gente nunca sabe, não é...?

Petra
Uma dama digna que ainda ajuda Ruud na estalagem. Seus filhotes trogs cursam a Academia Arcana.

Ruud
Esse não mudou nada. Não teve mais problemas com Tork, mas os filhotes de Petra fazem visitas...

Kaio
Filho de Sandro e Lisandra, irmão gêmeo de Karina. Ele deve ser 1/4 de dríade, mas a gente não sabe.

Karina
Irmã de Kaio, filha de... ah, você sabe! Juntos, os irmãos devem fazer um meio-dríade.

Até Agora...

A saga dos Rubis da Virtude terminou. O deus-serpente Sszzaas conseguiu concretizar seu plano de retornar ao Panteão, manipulando pessoas e eventos para criar o Paladino de Artor e forçar os deuses a aceitá-lo de volta para vencê-lo.

Cinco anos se passaram. A elfa Niele, após sua morte, ainda vive ao lado de sua querida deusa Wynna. O paradeiro de Tork é desconhecido, mas — uma vez que já atingiu a longevidade normal de sua raça — é improvável que ainda esteja vivo.

Após um inusitado casamento realizado por Mestre Arsenal, Lisandra e Sandro deixaram para trás as aventuras e batalhas para viver no Memorial de Kham, onde a druida ainda cumpre pena pelo assassinato das pessoas da vila. O casal vive em paz com seus filhos gêmeos, Kaio e Karina.

Parte 41

Depois do Fim

HOLY avenger

Criação
MARCELO CASSARO
ROGÉRIO SALADINO
J.M.TREVISAN

Roteiro
FRAN ELLES BRIGGS
(COM UMA FORCINHA DE MARCELO CASSARO)

Desenho e Arte-Final
ERICA AWANO

Cores
RICARDO RIAMONDE

Retículas
JAE H. WOO

Capa
ERICA AWANO & ANDRÉ VAZZIOS

DIRETOR
Ruy Pereira

EDITOR
Marcelo Cassaro

CIRCULAÇÃO
Antônio Marcos

CONTATO
Lourdes Maurício

SCANNER
Edilson Gedo • Wagner F. Nunes

DIAGRAMAÇÃO
Dawis Roos • Márcia Braga

HOLY AVENGER é uma publicação mensal da Editora Talismã Ltda. Redação, administração e publicidade situados à: rua Coronel Paulino Carlos, 176, Paraíso, CEP 04006-040, SP/SP. Telefax (011) 3052-2288. holyavenger@uol.com.br

Distribuição exclusiva para todo o Brasil: Fernando Chinaglia S/A.

Impressão e acabamento Lene Gráfica & Editora Ltda.

POIS É...

FAZ UM BOM TEMPO QUE O SANDRO NÃO DÁ MAIS AS CARAS POR AQUI!

O QUE É ISSO, SENHOR RUUD?!

LISANDRA FOI PROIBIDA DE DEIXAR A EX-VILA DE KHAM...

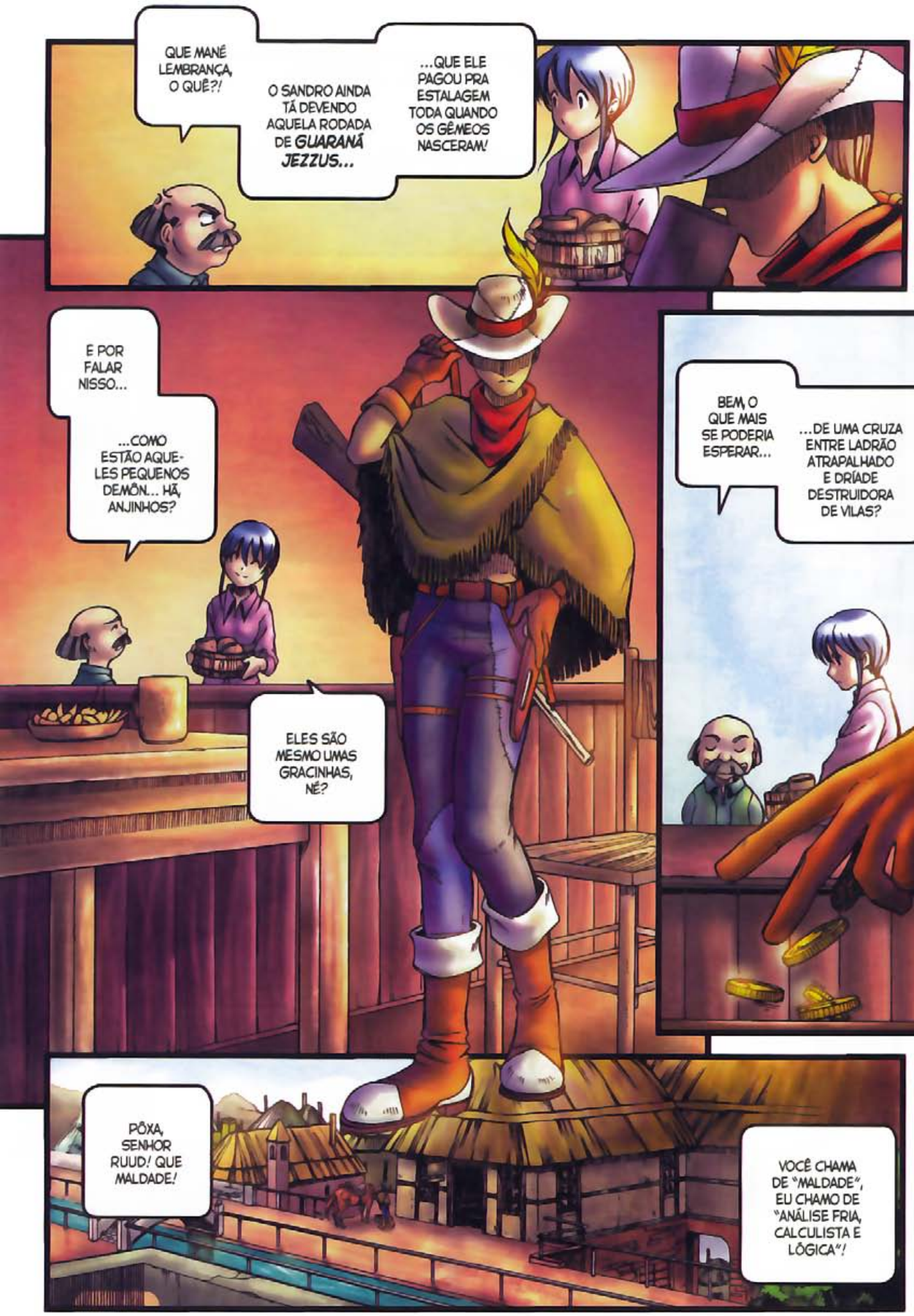
...E O SANDRO TAMBÉM NUNCA A DEIXARIA SOZINHA COM AS CRIANÇAS POR MUITO TEMPO!

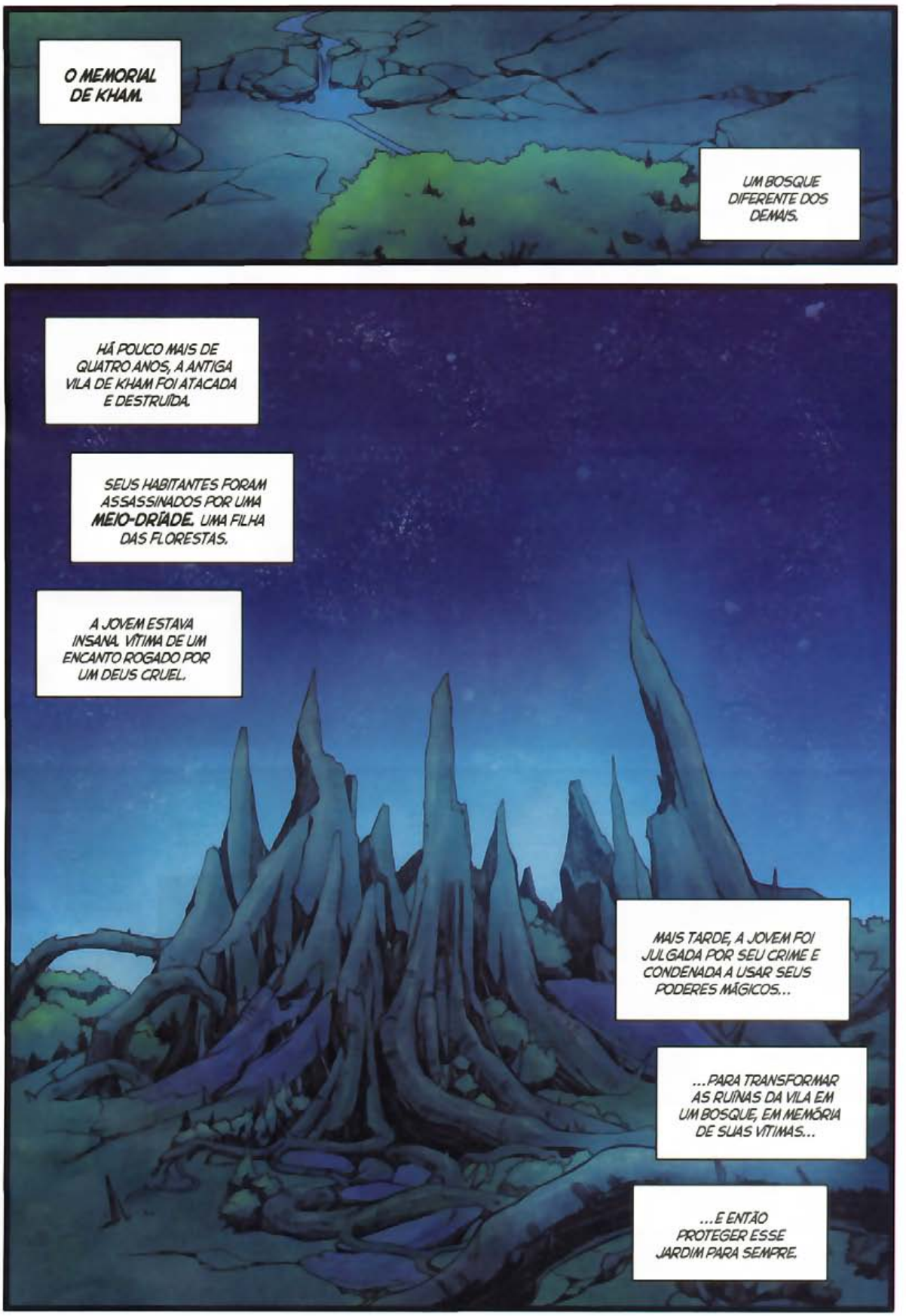
Estafagem do macaco Gaolho

EMPALHADO

PERDI UM BOM CONTADOR DE "PROEZAS HERÓICAS"!

PODE DEIXAR! QUANDO VISITÁ-LOS, EU MANDO LEMBRANÇAS SUAS!


QUE MANÉ LEMBRANÇA, O QUÊ?!
O SANDRO AINDA TÁ DEVENDO AQUELA RODADA DE GUARANÁ JEZZUS...
...QUE ELE PAGOU PRA ESTALAGEM TODA QUANDO OS GÊMEOS NASCERAM!
E POR FALAR NISSO...
...COMO ESTÃO AQUELES PEQUENOS DEMÔN... HÃ, ANJINHOS?
ELES SÃO MESMO UMAS GRACINHAS, NÉ?
BEM, O QUE MAIS SE PODERIA ESPERAR...
...DE UMA CRUZA ENTRE LADRÃO ATRAPALHADO E DRÍADE DESTRUIDORA DE VILAS?
PÔXA, SENHOR RUUD! QUE MALDADE!
VOCÊ CHAMA DE "MALDADE", EU CHAMO DE "ANÁLISE FRIA, CALCULISTA E LÓGICA"!


O MEMORIAL DE KHAM.
UM BOSQUE DIFERENTE DOS DEMAIS.
HÁ POUCO MAIS DE QUATRO ANOS, A ANTIGA VILA DE KHAM FOI ATACADA E DESTRUÍDA.
SEUS HABITANTES FORAM ASSASSINADOS POR UMA MEIO-DRÍADE. UMA FILHA DAS FLORESTAS.
A JOVEM ESTAVA INSANA. VÍTIMA DE UM ENCANTO ROGADO POR UM DEUS CRUEL.
MAIS TARDE, A JOVEM FOI JULGADA POR SEU CRIME E CONDENADA A USAR SEUS PODERES MÁGICOS...
...PARA TRANSFORMAR AS RUÍNAS DA VILA EM UM BOSQUE, EM MEMÓRIA DE SUAS VÍTIMAS...
...E ENTÃO PROTEGER ESSE JARDIM PARA SEMPRE.

PARA LISANDRA, A CONDENAÇÃO FOI NA VERDADE UMA BÊNÇÃO.
POIS, EM SEU CORAÇÃO, ELA É UMA DRUIDA.
UMA SACERDOTISA DA NATUREZA.
ELA AMA AS FLORESTAS E AS CRIATURAS DE ALLIHANNA, A DEUSA DOS ANIMAIS.

ELA TAMBÉM AMA SANDRO GALTRAN, SEU MARIDO.
O HOMEM QUE DERROTOU O PALADINO DE ARTON.
O HOMEM QUE, COM SEU AMOR, SALVOU-A DO ENCANTO MALIGNO.

AHHH, MÃE...
EU NUM TÔ COM SONO... NÃO DÁ PÁ MIMÍ AINDA...
E COMO SE TUDO ISSO NÃO FOSSE O BASTANTE...
...LISANDRA AGORA TEM UMA NOVA RAZÃO PARA AMAR E PROTEGER ESTE BOSQUE.

NA VERDADE, DUAS NOVAS RAZÕES.
EU TAMBÉM NÃO, MÃE...
CONTA MAIS HISTÓRIA PÁ NÓS?
AQUELA QUE O PAPAI IXPLUDIU NUM MILHÃO DE PEDACINHOS NO PALÁCIO DO DAGRÃO!
EU NUNCA CONTEI ISSO PARA VOCÊS!
EU NÃO CONTARIA UMA HISTÓRIA ASSIM NEM À LUZ DO DIA...
...AINDA MAIS A ESTA HORA DA NOITE!
MAS NÃO FOI VOCÊ, MÃE!
FOI O VÔ TORK, ELE FALA UMAS COISAS ENGRAÇADAS!
VOVÔ, EU? É RUIM, HEIM?

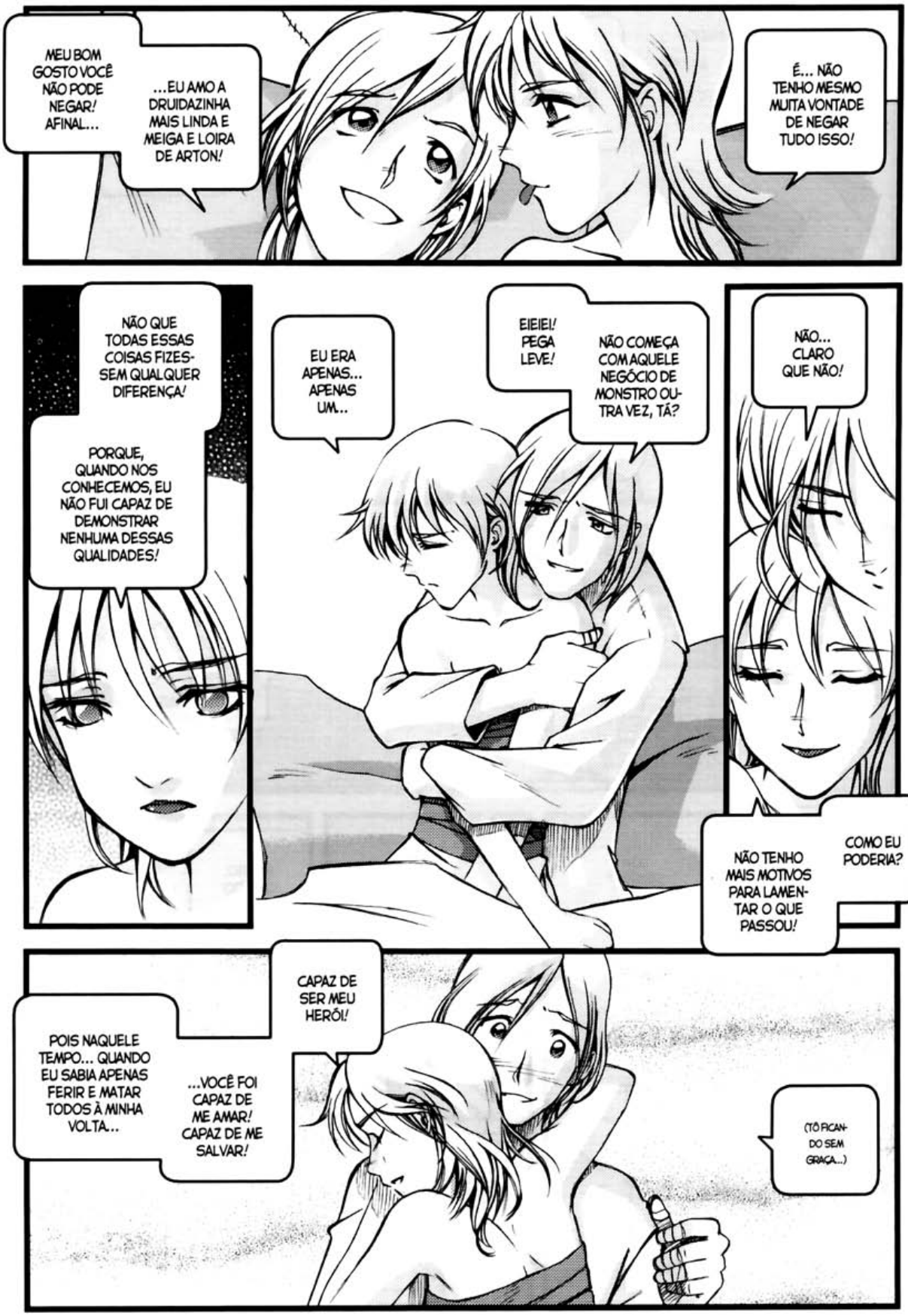
*NOTA DA ROTEIRISTA: CRIANÇA SEMPRE ACHA QUE É MAIOR DO QUE A PRÓPRIA IDADE. FAZ PARTE DA PSICOLOGIA INFANTIL, TÁ? TAMBÉM NÃO VAI INSERIR ESTA NOTA NA HISTÓRIA, NÉ**? SEU BURRO, BURRO, BURRO! QUEM ESCREVEU ISSO FOI O GUI, E NÃO EU!

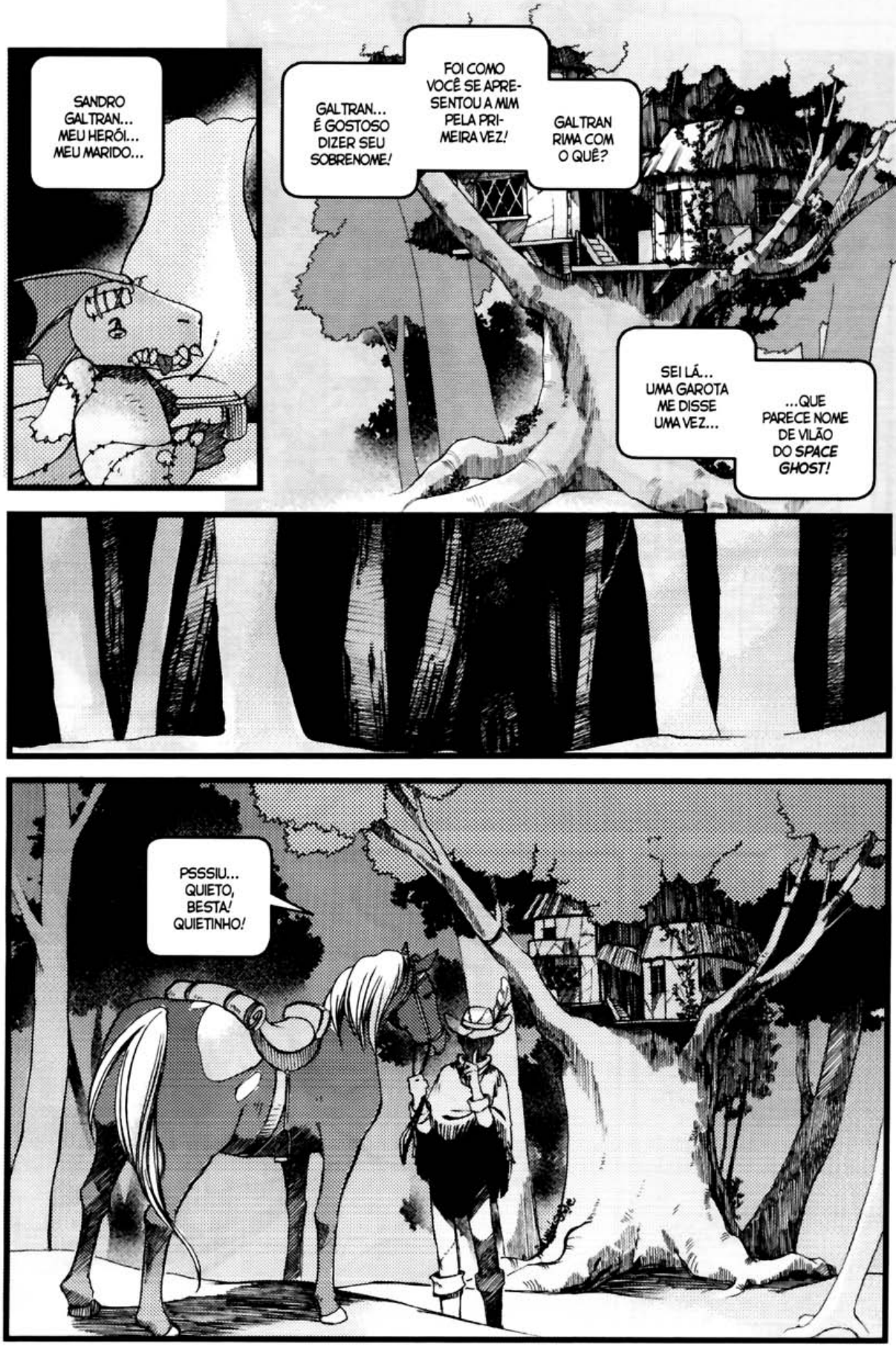
**NOTA DO EDITOR-NINJA COMENDO TAKOYAKI: IH, JÁ FOI...

...FILHOT...
Tzzzmmmm...
ALGUÉM ENTROU NO BOSQUE SAGRADO!
UM INTRUSO?
JUREI PROTEGER ESTE LUGAR CONTRA INTRUSOS!
ELE DEVE MORR...
N-NÃO... O QUE ESTOU DIZENDO?
ACALME-SE, LISANDRA! SEUS DIAS DE FÚRIA INSANA ACABARAM!
É APENAS UM VIAJANTE! NÃO ESTÁ PERTURBANDO A NATUREZA!
QUE ELE VÁ EM PAZ, ASSIM COMO VEIO!

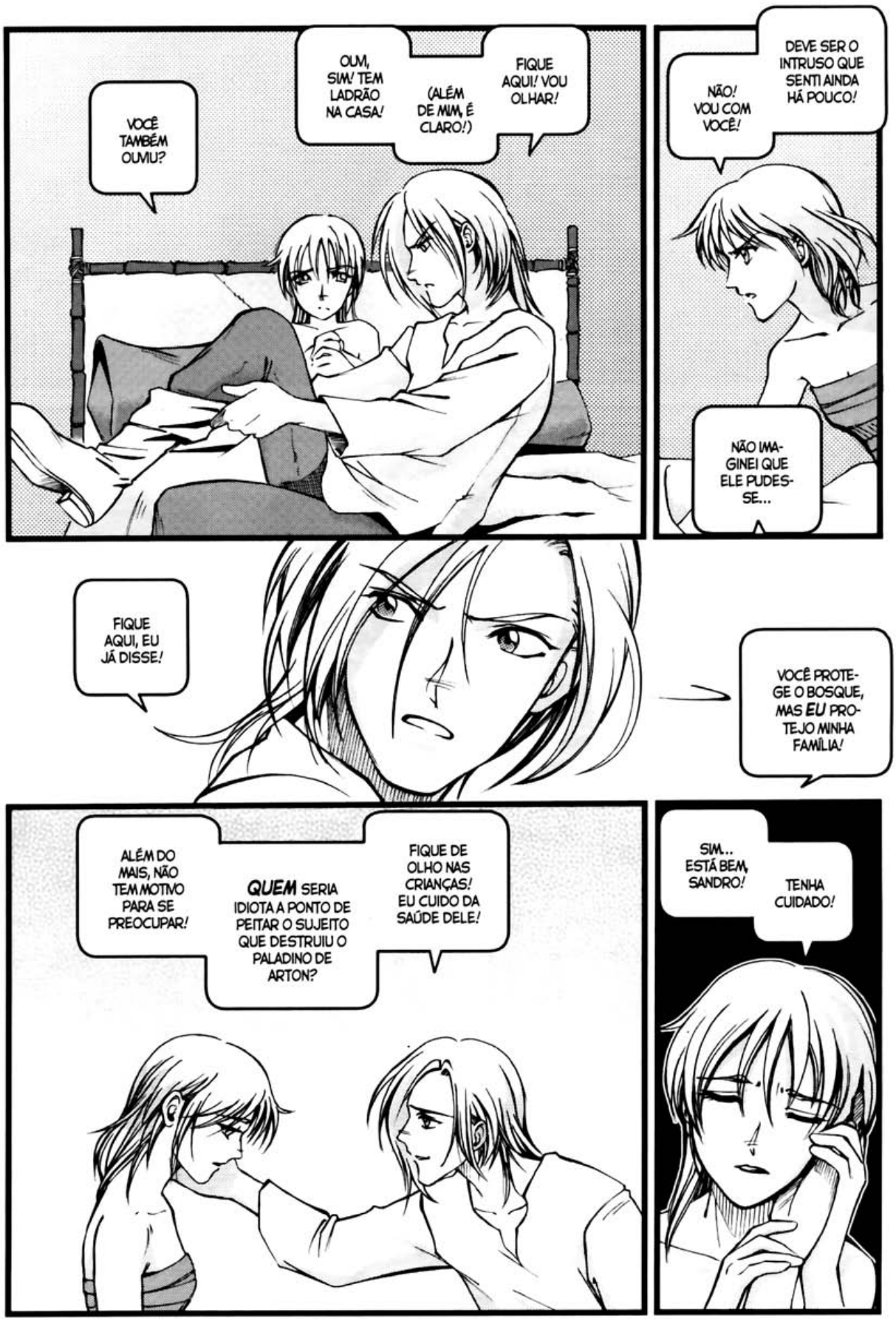
AQUELES DOIS ESTÃO ME ENLOU-QUECENDO!
ELES JÁ FORAM DORMIR?
"JÁ"?! VOCÊ DIZ "JÁ"?!
TEM SIDO A MESMA COISA TODAS AS NOITES!
MAIS DE DUAS HORAS ATÉ ELES FINALMENTE DORMIREM!
(NEMA CAÇADA AOS RUBIS ME DEIXOU TÃO ESGOTADA...)
POF!
NADA TEMA, DONZELA! UM HERÓI VAI SALVÁ-LA!
ESTOU PRE-PARANDO UMA COISA QUE FAZ QUALQUER CRIAN-ÇA DORMIR COM OS ANJOS!
É PÁ-BUM! GANHA AQUI, DORME ALI!
DÁ ATÉ VONTADE DE IR PRA CAMA DE TARDINHA SÓ PRA FICAR ABRAÇADINHO COM ESTA BELEZINHA QUE EU MESMO...
DOOM!
...FIZ!

MEDO!
MEDO!
MEDO!
ELE É MACIO E FOFO COMO EU, NÃO É?
TORK ME ENSINOU QUE O MAIS IMPORTANTE É A BELEZA INTERIOR!
QUEM DIZ ISSO É GENTE FEIA!
ELES ME LEMBRAM FILHOTES DE LOBO...
BLOFT!
...SÓ QUE MUITO MAIS ESPERTOS, AGITADOS E DIFÍCEIS DE LIDAR!
TODAS AS CRIANÇAS HUMANAS SÃO ASSIM?
CLARO QUE NÃO! SÓ OS GALTRAN!
OLHA COMO ELE É FODÃO
ELES PUXARAM O PAPAI AQUI! SOMOS GENTE PORRETA, SABE...
TEMOS MUITA ENERGIA, ESPERTEZA E UM BAITA BOM GOSTO!
MEDO!
GOSTO QUANDO VOCÊ ME FAZ RIR!
EEE!


MEU BOM GOSTO VOCÊ NÃO PODE NEGAR! AFINAL...
...EU AMO A DRUIDAZINHA MAIS LINDA E MEIGA E LOIRA DE ARTON!
É... NÃO TENHO MESMO MUITA VONTADE DE NEGAR TUDO ISSO!
NÃO QUE TODAS ESSAS COISAS FIZESSEM QUALQUER DIFERENÇA!
PORQUE, QUANDO NOS CONHECEMOS, EU NÃO FUI CAPAZ DE DEMONSTRAR NENHUMA DESSAS QUALIDADES!
EU ERA APENAS... APENAS UM...
EIEIEI! PEGA LEVE!
NÃO COMEÇA COM AQUELE NEGÓCIO DE MONSTRO OUTRA VEZ, TÁ?
NÃO... CLARO QUE NÃO!
COMO EU PODERIA?
NÃO TENHO MAIS MOTIVOS PARA LAMENTAR O QUE PASSOU!
POIS NAQUELE TEMPO... QUANDO EU SABIA APENAS FERIR E MATAR TODOS À MINHA VOLTA...
...VOCÊ FOI CAPAZ DE ME AMAR! CAPAZ DE ME SALVAR!
CAPAZ DE SER MEU HERÓI!
(TÔ FICANDO SEM GRAÇA...)

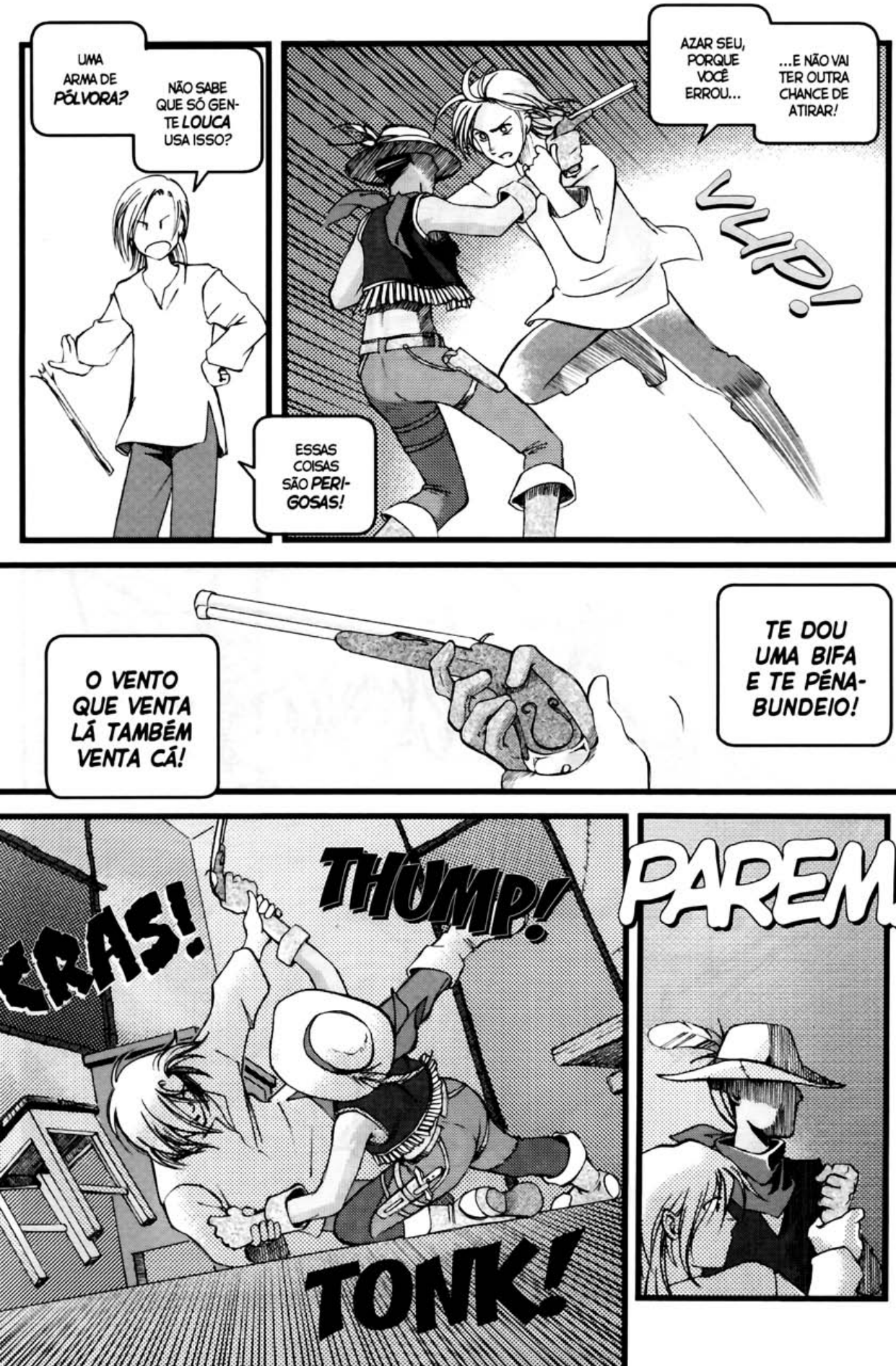

SANDRO GALTRAN... MEU HERÓI... MEU MARIDO...
GALTRAN... É GOSTOSO DIZER SEU SOBRENOME!
FOI COMO VOCÊ SE APRESENTOU A MIM PELA PRIMEIRA VEZ!
GALTRAN RIMA COM O QUÊ?
SEI LÁ... UMA GAROTA ME DISSE UMA VEZ...
...QUE PARECE NOME DE VILÃO DO SPACE GHOST!
PSSSIU... QUIETO, BESTA! QUIETINHO!

ISSO MESMO... BOM MENINO...
É... PARA UM HERÓI, ELE TEM UMA CASINHA BEM XINFRIM!
PROMETO NÃO DEMORAR! SÓ PRECISO DE UM TEMPINHO COM ELE!
CONVENÇO O LADINO ENQUANTO VOCÊ ESPERA AQUI, ENTENDEU?
QUE TIPO DE HERÓI DESTRÓI UM PALADINO DO MAL...
...E DORME DE JANELA ABERTA?! CARA SEM NOÇÃO...
OPA! QUE MERD...
CRASH!


VOCÊ TAMBÉM OUVIU?
OUM, SIM! TEM LADRÃO NA CASA!
(ALÉM DE MIM, É CLARO!)
FIQUE AQUI! VOU OLHAR!
NÃO! VOU COM VOCÊ!
DEVE SER O INTRUSO QUE SENTI AINDA HÁ POUCO!
NÃO IMAGINEI QUE ELE PUDESSE...
FIQUE AQUI, EU JÁ DISSE!
VOCÊ PROTEGE O BOSQUE, MAS EU PROTEJO MINHA FAMÍLIA!
ALÉM DO MAIS, NÃO TEM MOTIVO PARA SE PREOCUPAR!
QUEM SERIA IDIOTA A PONTO DE PEITAR O SUJEITO QUE DESTRUIU O PALADINO DE ARTON?
FIQUE DE OLHO NAS CRIANÇAS! EU CUIDO DA SAÚDE DELE!
SIM... ESTÁ BEM, SANDRO!
TENHA CUIDADO!

É ISSO AÍ! SANDRO GALTRAN, ARMADO COM SUA VASSOURA VINGADORA...
...VAI VARRER O CHÃO PRA CIMA DESSE MEQUETREFE!
SE PELO MENOS MEU PAI NÃO TIVESSE LEVADO EMBORA O KAILASH...
...EU ATÉ PODIA IMPÔR UM POUCO MAIS DE RESPEITO!
BOM, JÁ QUE ESTOU DESARMADO...
...LÁ VAI MEU PODER DE INTIMIDAÇÃO!
EI, SEU PULHA!
TÁ CERTO, LADRÃO QUE ROUBA LADRÃO TEM CEM ANOS DE PERDÃO...
...MAS INVADIR MINHA CASA NO MEIO DA NOITE, COM MEUS FILHINHOS DORMINDO, JÁ É ABUSO!
BRINCADEIRA ISSO!

QUANTO ESCÂNDALO!
CABULOU A AULA DE FURTIMDADE NA ESCOLA DE LADRÕES, FOI?
POIS É, SOU UM LADRÃO COM ESTILO!
E MEU ESTILO É A FALTA DE FURTIVIDADE!
BANG!
YIKES!


UMA ARMA DE PÓLVORA?
NÃO SABE QUE SÓ GENTE LOUCA USA ISSO?
ESSAS COISAS SÃO PERIGOSAS!
AZAR SEU, PORQUE VOCÊ ERROU...
...E NÃO VAI TER OUTRA CHANCE DE ATIRAR!
VUP!
O VENTO QUE VENTA LÁ TAMBÉM VENTA CÁ!
TE DOU UMA BIFA E TE PÉNA-BUNDEIO!
CRAS!
THUMP!
TONK!
PAREM!

CHEGA! PAREM A LUTA!
A GUARDIÃ DESTE BOSQUE SAGRADO ORDENA!
ATÉ AGORA FUI PACIENTE COM VOCÊ, INTRUSO!
VNNNNNNNNNN
DEIXEI QUE TRATASSE COM MEU GENTIL MARIDO...
...QUE É INCAPAZ DE FERIR UMA MOSCA!
TAMBÉM, NÃO PRECISA ME ESCULACHAR NÉ, AMOR?
...VOCÊ É UM HOMEM MORTO!
MAS SE INSISTE EM AMEAÇAR A SEGURANÇA DE MINHA FAMÍLIA...

UM "HOMEM MORTO"?!
?
ouvi falar que você pode fazer muita coisa, dona dríade...
...mas duvido que possa fazer de mim um "homem morto"...
...ou vivo!
tipo... acho que quebrei as tripas...
mas que...?
grande nimb e hyninn!
SAVANNA!
bom saber que não esqueceu de mim, seu lesado!

UÁÁÁ! QUE BARULHO, MANHÊ...
QUEM É ESSA MOÇA, MANHÊ? É UMA *INTUSA?*
VOCÊ VAI MANDÁ AS FLOR MASTIGÁ ELA, VAI?
COMO É QUE A GENTE VAI MIMI COM ESSA BAGUNÇA?
NÃO, FILHOS! MAMÃE NÃO VAI MANDAR "MASTIGAR" NINGUÉM HOJE!
NÃO SE PREOCUPEM COM A MOÇA! SEU PAI JÁ DEU UM JEITO NELA!
É... O PAPAI TÁ DANDO UM JEITÃO NELA, NÉ MÃE?

PUXA, QUANTO TEMPO SEM TE VER!
POIS É, NE? COMO VOCÊ TÁ DIFERENTE!
E VOCÊ NÃO MUDOU NADA, QUE COISA!
NIMB TEM ROLADO BONS DADOS?
VOCÊ PARECE MAIS ALTA!
VOCÊ É QUE FICOU MENOR!
DEVE SER A UMIDADE DA FLORESTA...
CIÚME NÍVEL ÉPICO
COMIDA!
COMIDA!
COMIDA!
VOLTEM PARA O QUARTO, CRIANÇAS!
MAMÃE E PAPAI PRECISAM CONVERSAR...
IH, MAMÃE VAI FAZÊ A CASA CAÍ!
DI NOVO!

A Seguir:

Duas Mulheres e um Sandrinho

Confira aqui uma entrevista exclusiva com Guilherme Briggs, o diretor e dublador do primeiro audiodrama de Holy Avenger

OUVINDO

HOLY avenger

O dublador GUILHERME BRIGGS empresta sua voz para personagens como o Freakazoid, Samurai Jack, Super-Homem, Buzz Lightyear, o Líder Optimus dos Transformers, e dezenas de outros. Agora ele também atua como Sandro e Arsenal! Saiba mais sobre sua carreira e a produção do CD Ouvindo Holy Avenger

DRAGÃO BRASIL: fale um pouco sobre você. Como começou sua carreira como dublador?

GUILHERME BRIGGS: *sempre fui fã de dublagem. Já era tradição eu e meu pai ficarmos brincando com uma velha vitrolinha e um gravador nos finais de semana fazendo locuções fictícias de filmes de terror (geralmente com vampiros ou alienígenas), de programas de rádio portugueses, contando historinhas e fábulas, narrando expedições arqueológicas ou simplesmente fazendo entrevistas malucas. Papai fazia um sotaque inigualável de português e isso era um problemo, porque eu passava mal de tanto rir... Inclusive dá pra escutar minhas risadinhas ao fundo em várias de nossas produções caseiras... Parecia um bichinho!*

Bom, eu estava sendo, sem perceber, treinado para me tornar ator. Mas nada foi planejado, era tudo espontâneo, a gente gravava aquelas brincadeiras horas a fio sem se preocupar com algum futuro. Esquecíamos até de almoçar... e olha que papai e eu éramos bons no garfo! Minha avó paterna vivia chamando a gente lá da sala: "Kikooo... (apelido de papai), Guilhermeee... O almoço está na mesa, gente!..."

Avançando quase dez anos à frente, eu continuava apaixonado por Artes (desenho, escultura e pintura), interpretação, leitura (livros, gibis, tudo que caía nas minhas mãos...), cinema e desenhos animados. Tive sorte de sempre ter minha mãe e meu padrasto Fernando me apoiando, cuidando de mim e me incentivando para as Artes. Meu querido pai infelizmente já tinha falecido e eu, já desde cedo, tinha resolvido trabalhar com esses universos que tanto amava.

Em 1991 eu estava cursando a faculdade de Programação Visual na UFRJ quando minha grande amiga Cristina Nostasi, que é jornalista, mandou uma carta para o jornal "O Globo" comentando os erros de tradução de um dos filmes de Jornada nas Estrelas (aquele com as baleias, em que Kirk, Spock e sua tripulação têm que voltar no tempo). A empresa que dublou o longa metragem em questão, num gesto muito bacana, chamou Cristina e convidados para conversar com o dono e visitar os estúdios. Eu estava nessa leva de amigos que foram conhecer o mundo da dublagem mais de perto. Depois, me informei sobre cursos e estágios e comecei a acompanhar as gravações, como um ouvinte.

Nesse meio tempo, conheci vários dos meus ídolos como Orlando Drummond (Scooby Doo), Isaac Bardavid (Wolverine), Mário Monjardim (Pernalonga), entre tantos outros monstros sagrados. Fiz alguns testes de voz e o mesmo dono dessa empresa gostou muito do meu trabalho e até me orientou como eu deveria proceder para tirar um registro profissional de ator para começar a trabalhar, pois ele e todos os outros viam que eu realmente tinha nascido para aquela profissão.

E o curioso foi que o meu primeiro papel fixo em uma série de TV foi coincidentemente uma personagem de Jornada nas Estrelas. No caso, era a "A Nova Geração", e eu iria dublar o Tenente Worf (o primeiro e único klingon a bordo de uma nave da Federação).

Briggs treina para dublar Arsenal: "Eu sou seu pai, Luke... digo, Lisandra!"

Quais personagens de desenho animado você já dublou?

Dublar um personagem animado é a combinação perfeita de diversão e trabalho (e ainda receber por isso!). Eu dublei o filho da Internet, Rei da Informação Descontrolada, Senhor do Control-Alt-Del (mais conhecido como Freakazoid); fiz as vozes de Buzz Lightyear, Samurai Jack, Babão ("Eu Sou o Máximo"), Daggett ("Os Castores Pirados") e trabalhei nos lindos longas animados da DreamWorks: "Principe do Egito" (como Moisés e Deus) e "O Caminho para El Dorado" (Túlio).

Em anime, realizei um sonho dublando Spike no filme de Cowboy Bebop, fiz o amalucado professor Hiragi em "Cavaleiros de Mon Colle" e o nobre Lider Optimus Prime em três séries dos Transformers ("Beast Machines", "A Nova Geração" e "Armada").

Meu primeiro papel principal em desenho foi o gatinho roxo Eek! Recentemente estou dublando os novos episódios de "Samurai Jack" e de "Os Padrinhos Mágicos", um desenho engraçadíssimo da Disney (para televisão) onde faço o marido (chamado Cosmo) do casal de padrinhos (ou fadas) que ajudam um garotinho (Timmy) em tudo.

Márcio Seixas e Guilherme: Batman e Super-Homem na Liga da Justiça

Qual seu personagem preferido?

Eu acho que disparado é o Daggett. Ele é o meu xodó da vovó, meu quitute, meu petit, minha coisinha cafona, cafona, cafona... sem eira nem beira, meu chatolino, grrenga-guengo... Hehehehehe.

Eu não quero ser injusto com os outros personagens, pois são como se fosse um pedacinho de mim, mas Daggett me permitiu colocar tanto do meu lado lúdico, sonhador e infantil que eu saia do estúdio andando nas nuvens. Os diretores de dublagem brincavam quando me viam chegando para trabalhar falando: "Chegou para a sua terapia diário de castor?" Eu me soltava tanto no estúdio, estava tão afinado com o personagem que tudo dava certo. Até minha concentração precisa me assustava, pois sou naturalmente distraído e avoado. Parecia uma brincadeira de criança com hora marcada. Quando acabou fiquei tão triste... com aquela sensação de saber que não iria encontrar o Daggett na semana seguinte... Precisei roer muitas ripas de madeirinha com açúcar pra me acalmar...

Quem vence: Samurai Jack ou Sandro Galtran?

Teria que haver um motivo muito forte para o Jack enfrentar o Sandrinho. Mas caso um confronto entre os dois acontecesse, eu acho que o Jack ia dar aquela olhada marota seguida daquele sorrisinho bondoso que vai subindo no canto da boca para o Sandrinho, ia sentar calmamente e ficar olhando, observando o ruivo.

E o Sandro, que é boa gente, ia ficar calminho também, sentaria que nem o samurai e faria a mesma coisa. Ia acabar mais como uma disputa pra saber quem cairia no sono primeiro... hahahaha... Imagino o Sandrinho e o Jack balançando as cabeças, zonzos de soninho...

Você já jogou RPG? Como foi?

Joguei apenas uma vez, aqui em casa, junto com minha esposa Fran e os amigos Petra e Cassaro. Só acho que escolhi mal meu personagem, que era um ranger. Meu ranger não queria fazer mal a ninguém. Passava um mosquitinho de fruta e ele abaixava pro insetinho passar.

Acho que sou mais bardo mesmo. Mas fiquei divagando e me imaginando como o Chatotorix das histórias do Asterix, com aquele canto do quinto dos infernos nos orelhas dos pobres compatriotas gauleses e

Miriam Ficher, dubladora da Niele: "Sandrinho, eu escolho você!"

ai... achei melhor não. Fiquei preocupado, pois logo no iniciozinho da aventura já tive que abater um cabra, matei um danado de um orc logo no início. O tal Krusk ficou vendo a própria bunda, o palhaço... Puxa vida, o bicho estava de olho em mim, bufando de raiva e saiu feito uma louca, gritando que nem a nega do leite pra me morder... mandei uma flecha de aviso no brucutu (se é que isso existe, flecha de aviso) mas o coisa ruim não parou, então... deu no que deu... mór-reu... Se uniu ao coro dos invisíveis.

Depois, o meu bard... digo, ranger e dois elfos estranhos (minha esposa Fran fazendo o Dominick; e Petra, interpretando Klaus, um elfo estressado até a tampa) recebemos uma missão de uma mulher pelada cheia de jóias pelo corpo (e eu fiquei me perguntando se aquelas jóias eram geladas... ui... devia incomodar!).

Depois, lá no meio de uma ponte para o nada, estava um halfgoblin (que eu imaginei ter o corpo do Gollum e os cornes do presidente dos Estados Unidos, o Busho de Canhão). E não é que o mano goblin era primo do tal do Krusty? Pô, não sabia que podia rolar personagem dos Simpsons em RPG! Só sei que acabamos todos num castelo sombrio cheio de zumbis que eram carne de pescoço... A gente rolava os dados e só levava mordida e lanhada de unha, cacilda!

Mas foi bem divertido, principalmente com o fantoche verdinho com cara de jacaré que o Cassaro fazia com a mão direita, além de mestrar o jogo com a mão esquerda. Ou seria o contrário?

O que você achou de Holy Avenger?

Holy Avenger é um marco nos quadrinhos brasileiros, uma série independente que após 40 números de muito sucesso gerou todo um universo fictício de mundos e personagens originais e fãs ávidos por suas histórias.

Eu acho que Holy funciona e tem público. Li mais recentemente toda a série (as encadernações) e me encantei com o trabalho conjunto de uma equipe de artistas talentosíssimos. Fiquei impressionado a criação dos mundos virtuais e dos personagens pelos "Cabeças de Arton": Cassaro, Saladino e Trevisan, que merecem reconhecimento e admiração. Fiquei bobo com o pano de fundo histórico detalhado, com a riqueza de informações (que são muitas mesmo, até gerando livros de RPG) e a proposta de ter um fim, como os mangás no Japão.

Pude perceber os estilos dos roteiristas como o próprio Cassaro e suas colaboradoras principais, Petra e Fran, com seu humor particular, suas soluções criativas para resolver os personagens. Senti a luta pela atenção do leitor em cada edição, os desenhos lindos da fantástica e incansável Erica Awano e os especiais de Denise Akemi (eu amo o especial da Niele que ela desenhou!), os cores impressionantes dos mestres Vazzios, Riamonde e Rodrigo Reis... deve ser realmente enlouquecedor e entusiasmante, ao mesmo tempo.

Tudo bem que Holy até poderia ter sido mais desenvolvida em alguns pontos, poderia ter mais edições (que tal 300?), mas também nada é perfeito e absoluto na vida, não dá pra agradar todos os gostos. Mesmo assim, a revista foi original, cumpriu sua missão, mar-

cou sua época e abriu inúmeras portas e horizontes.

Bom, por mim só posso dizer que sinto muita saudade das personagens. Dá aquele apertinho no peito ao saber que acabou... Sinto falta de seus rostos e sorrisos, das situações engraçadas e muitos vezes perigosas em que Sandrinho, Tork, Niele e companhia se meteram...

Dá vontade de reviver tudo, de ir além, de fazer um desenho animado, comprar bolinha de gude e fingir que são os Rubis da Virtude, comer sagu, pedir pra minha esposa se vestir com fitas de couro... Hã? Ahh... Hum...desculpe... Bom, isso tudo pelo menos até o próximo especial! Eu torço muito pra isso!

Como foi gravar o CD Ouvindo Holy Avenger? É difícil interpretar um personagem burro-burro-burro?

No início eu fiquei meio sem saber se seria o mais indicado para fazer o Sandrinho. Mas depois que o Cassaro falou que imaginava o Sandro com a voz de um jovem Freakazoid, fiquei muito feliz e mais seguro também. Foi como se desse um "click" e encarnei o personagem. Eu disse ENCARNEI o personagem e não fiquei ENCARNANDO o personagem! Ai ai ai! Ora pois... Tadinho do Sandrinhoooo... Ele não é burro, burro, burro... burro, burro, burro sou eu, ele é fofo, fofo, fofo!

(voz do Sandrinho) ...Nossa, essa foi a maior concentração em uma frase da palavra "burro"! Alguém tem um inseticida?... Deita esse burro na sombra!

Fazer o CD de áudio foi uma experiência inesquecível. Foi muito divertido na véspera das gravações, pois Cassaro, Petra, Fran e eu revimos o script e pudemos acrescentar ainda mais "cacos" e cenas adicionais hilariantes. Durante as gravações nós todos, juntamente com os dubladores, passamos mal de tanto rir. Tanto que isso gerou uma faixa extra somente com erros, risadas e comentários ao fundo. O estúdio se iluminou com o talento de meus colegas e amigos, parecia que estávamos vendo o nascimento dos personagens ali, na nossa frente, saindo da boca dos dubladores. Parecia um ritual egípcio, onde a alma sai pela boca... oxente!

Todos sem exceção gostaram muito do texto e dos personagens e depois me fizeram comentários particulares elogiosos e impressionados sobre a criação, os desenhos e a riqueza de detalhes de Holy Avenger.

A edição de som foi bem trabalhosa. Tivemos que equalizar cada dublador, pois gravamos separadamente. No terceiro dia, a adição da trilha sonora e efeitos era como aplicar as camadas finais de pintura em um quadro: uma sensação gostosa de que o CD estava ficando pronto e tudo tinha funcionado.

O "timing", que é muito importante para um Áudio Drama, pois só existe o referencial do som, estava excelente. Se estivesse mal ajustado, poderia ficar com um andamento muito rápido ou então arrastado demais. As músicas casaram muito com as cenas e deram o tom certo, construindo atmosferas variadas. As interpretações dos personagens foram a alma do CD, juntamente com o roteiro. Conforme Fran e eu íamos supervisionando a edição de cada personagem no computador, juntamente com o técnico mixador, íamos percebendo que os personagens estavam lá, vivos. Dava pra imaginar eles se mexendo, se entreolhando e mudando de expressão facial, interagindo de verdade numa virtualidade sonora.

Quem mais participou do CD? Cite alguns trabalhos que seus companheiros também realizaram (ouvi falar que o Batman faz uma ponta como narrador...)

Marisa Leal como Lisandra: "Não é o Paladino, não é o Paladino!"

Mauro Ramos como Tork: "Aí, desenha minha bunda direito, cara!"

É verdade sim, o Batman tentou entrar pela janela do estúdio para participar das gravações — mas levou uma tapona nas fuças do Márcio Seixas, achando que era um ladrão. Quando a gente foi olhar lá embaixo, só vimos uma sombra se arrastando, com a mão na bunda, ganindo, fazendo gestos e xingando palavrões que me recuso a comentar, pois nem eu conhecia aqueles nomes feios. Cara... o Batman tem a boca muito suja!

Bom, no CD estão dubladores talentosíssimos, profissionais que eu admiro e sou fã incondicional! Aqui estão eles, senhoras e senhores:

Lisandra foi dublada pela minha amiga fofa Marisa Leal, que já emprestou a voz para atrizes e personagens muito famosas como: Ariel (A Pequena Sereia), Baby (Família Dinossauro), Brenda (de Barrados no Baile) e Jack (do seriado Jack e Jill).

Niele teve a voz da minha também amiga fofa Miriam Ficher (Sangria do anime clássico "Don Drácula", a voz das atrizes Jodie Foster, Uma Thurman, Winona Rider e a Vaca de "A Vaca e o Frango").

Tork recebeu de presente o vozeirão poderoso do meu querido amigo, ídolo e irmão Mauro Ramos, que é um dos melhores e mais brilhantes atores que eu conheço (não só de dublagem). Ele é o responsável pelas vozes de Pumba, Sully de "Monstros S.A.", Abu de "Samurai Jack" e o robô fru-fru Larry de "Esquadrão do Tempo".

O Narrador maluquete e estressado foi feito pelo nobre amigo Márcio Seixas, que é um velho conhecido do público por seus inesquecíveis e insuperáveis trabalhos de narração para a Disney. Ele já fez também o Spock ("Jornada nas Estrelas"), Tick (o herói-carrapato parrudo, porra-louca, hilário, azul e de anteninhas), Batman (série animada e "Liga da Justiça") e os atores Charlton Heston ("Os Dez Mandamentos", "Ben-Hur"...) e James Gardner.

Petra foi feita pela própria Petra, minha querida amiga e roteirista de Holy Avenger também. Foi bonitinho, porque a Petra ficou muito tímida na hora, com todos os dubladores entrando e saindo do estúdio, dando a luz aos personagens num pé (BLOFT! — é o som do personagem sendo parido) e indo embora no outro e aquela movimentação toda. Mas com o calor do momento, se concentrando rapidamente, Petra mostrou que é uma atriz nata também, deixando sua personagem com alma.

Mande um recado para os fãs de HA.

Bom dia amigos e fãs de Róli Avêngi, eu estou aqui na minha mão com especial da revista com o CD encartado de Róli, passatempo de sua viagem e alegria das suas crianças.

A senhora e o senhor vão levar na promoção uma revista super bonita e um CD com um áudio conto com as vozes dos personagens que a garotada toda gosta. Na minha mão o senhor e a senhora vão pagar apenas 1 Reáu e vão levar, na promoção, um bonequinho de borracha do Tórqui que assovia e fala palavrão cabeludo; dependendo de ONDE o senhor ou a senhora apertarem o boneco.

Eu poderia estar robanu, poderia estar matanu (o primo Crusky) mas estou aqui vendenu para vocês a revista mais o CD de Róli Avêngi, na promoção, por apenas 1 Reáu. Pede pro papai, fala com a mamãe, chora criança!

Guilherme Briggs: ficha de personagem

Data de Nascimento: *no século passado, aos 25 dias de Julho de 1970.... Pelas barbas do profeta, já faz tanto tempo...Até nevava aqui no Rio de Janeiro...*

Ocupação: *ator e dublador. Também passo um paninho nesse chão gelaaaado de vez em quando...*

Antecedentes: *criminais, nenhum, pois nada foi provado ainda naquele caso de abdução alienígena! Já vi o cão chupando manga, mas o diabo mascando mariola ainda não!*

Base de Operações: *estúdios de dublagem do Rio de Janeiro e aqui em casa com minha esposa, desenhando feito um maluco! Hehehehe...*

Escritores: *Carl Sagan (na parte de divulgação científica), Tolkien e Frank Herbert (de Duna)*

Roteiristas: *Allan Moore em Watchmen e Frank Miller em Cavaleiro das Trevas modificaram a minha forma de ver quadrinhos. Duas obras primas! Adoro também a Rumiko Takahashi, criadora de Maison Ikkoku e Ranma ½.*

Desenhistas: *Uderzo (de Asterix) é uma influência fortíssima desde a minha infância até hoje. Vivo relendo meus álbuns de Asterix. Eu gosto do Moebius (até hoje procuro a saga do Incall em inglês ou português) e do argentino Quino e seus cartuns sensacionais, verdadeiras críticas ferinas da sociedade. Will Eisner é outro monstro, uma lenda viva que eu nem me atrevo a falar ou comentar, tamanha admiração tenho por esse homem — ele atingiu um patamar indescritível de qualidade. Acompanhei quase todos os desenhistas da revista MAD (como Don Martin, Aragonés e Al Jaffee). Tenho a coleção completa de Calvin & Haroldo (em inglês e português) e babo com o estilo do Waterson. Conheci recentemente o Jeff Smith e fiquei fã da arte dele ("Bone"). Na parte de super-heróis Marvel e DC eu gosto Jim Starlin (eu amo Dreadstar... pena que pararam de publicar), me agrada muito o estilo realista de Dave Gibbons (que desenhou Watchmen) e a arte quase fotográfica de Alex Ross. Eu ficava doido com o traço de John Buscema, Jack Kirby (em suas sagas do Thor e Surfista Prateado) e John Romita Jr. e sua contribuição valiosa para o Homem-Aranha. Posteriormente descobri John Byrne, que com seu estilo elegante e limpo me conquistou desde a primeira vez que bati os olhos em um trabalho dele. Dos brasileiros eu sou fã dos geniais Laerte, Ziraldo e Angeli. É óbvio que nem preciso falar que sou fã de todo a equipe de desenhistas e artistas de Holy Avenger, né? Ora, ora... Até deixei pro final, porque é ÓBVIO, CASSETA!!*

Filmes: *todos do Stanley Kubrick, Dersu Uzala (Akira Kurosawa), os do Monty Python (que sou super fã) e as duas trilogias que eu gosto muito: Star Wars e Indiana Jones. Gosto muito de ver filmes com o Tom Hanks, Robin Williams e o meu querido ídolo Jim Carrey. Pra mim é só o filme ter um roteiro bom que já me agrada.*

Livros: *gosto muito dos livros do Carl Sagan, de divulgação científica. Ele é um poeta da Ciência. Sinto muita falta do saudoso Sagan... Mas eu leio de tudo um pouco: HQs, ficção científica (como Duna) e fantasia como O Senhor dos Anéis (apresentado a mim pela minha mãe, que é fã do Tolkien desde pequena).*

Música: *Clássica, trilhas sonoras de filmes, Jazz Clássico e em Rock curto muito Os The Beatles (hehehehe, não resisti), América, Hollies e Bread.*

Passatempos: *desenhar, ler e ver filmes, seriados, desenhos e animes. Adoro o ritual de ir ao cinema, comprar pipoca e assistir tranqüilamente a um filme e me envolver com o enredo e os personagens.*

Gosta de: *minha esposa Fran (que eu tanto amo), Maria (mãe da Fran) e sua família. De minha querida mãe (Suelly) e de meu padrasto (Fernando) e meus amigos queridos. Não vivo sem eles, sou nada sem eles. De criatividade, amor, humor, bondade, generosidade, empatia e serenidade. De Ciência, de Artes, de desenhar, pintar e esculpir e interpretar (dublar). De cinema, animes, desenhos animados e HQs.*

Não gosta de: *violência, preconceito, mentira, falsidade, intolerância, prepotência, ganância, inveja e vaidade.*

Personagens favoritos: *ih, mas são taaantos... praticamente todos de "O Senhor dos Anéis", Asterix & Obelix, Watchmen (todos eles), Homem-Aranha, Superman, Indiana Jones, Han Solo (Star Wars)...*

Personagens que mais gosta em Holy Avenger: *Sandro Galtran, Niele e Tork. Queria que o James K. tivesse uma série própria, pois o personagem é muito legal.*

Personagens que menos gosta em Holy Avenger: *da Anne, irmã do James K. Ela xingava demais o Sandrinho de burro, era muito agressiva às vezes e isso me cansava um pouco...*

Mania estranha: *adorar tomar sorvete na cama. Mas não acho que seja uma mania estranha, somente uma mania que engorda!*

Outra mania estranha: *ler na cama, de bruços, com o livro no chão. Tá, eu sei que deve fazer mal pros olhos, mas desde pequenininho eu faço isso...*

Mania ainda mais estranha: *fazer xixi na cama...EPA!! PERAÍ!! NÃO FAÇO MAIS ISSO NÃO!!*

Ela venceu o mais poderoso dos adversários

O MERCADO NORTE-AMERICANO!

Sucesso nos EUA pela Image Comics, a mini-série em quadrinhos VICTORY volta ao Brasil em sua nova versão. Acompanhe a origem da semideusa que foi até onde nenhum super-herói brasileiro jamais esteve!

já nas bancas!

Talismã

HQ Aventuras

42

A última aventura dos maiores heróis dos quadrinhos brasileiros!

O Elenco

Lisandra

Vivendo com Sandro em uma floresta-cemitério, ela não tinha motivos para sentir ciúmes do maridão... até agora!

Sandro

Cinco anos mais velho, ficou a cara do pai. Mas, ao contrário dele, não deixou de ser trapalhão.

Niele

Ela continua morta desde a última vez que checamos. Sua condição não deve melhorar ou piorar.

Tork

Sinceridade? Estamos mantendo o Tork escondido para uma história especial que vai matar de inveja o Wolverine!

Savanna

Uma nativa de Collen, com olhos de cores diferentes. (Como se isso fosse a única coisa "diferente" nela!)

Kaio & Karina

A ninhada de Sandro e Lisandra. Não se deixe enganar, são mais perigosos que a mãe...

Fran

É a verdadeira roteirista desta história, mas revoltada porque o Cassaro mexeu em tudo, como sempre!

Gavinha

Ok, não é bem um personagem, mas tinha este lugar sobrando e a Lisandra gosta tanto delas...

Até Agora...

Em Malpetrim, na Estalagem do Macaco Caolho, uma Petra cinco anos mais velha comenta com o estalajadeiro Ruud (também cinco anos mais velho, mas nem se nota...) sobre como Lisandra e Sandro tiveram dois lindos filhos após a saga dos Rubis da Virtude.

De fato, no Memorial de Kham — uma floresta formada sobre a antiga vila de mesmo nome, após sua destruição por Lisandra —, a druida e o ladrão abandonaram suas vidas de aventuras para formar uma família com os gêmemos Kaio e Karina.

Mas sua tranqüilidade está para terminar com uma inesperada visita noturna. Embora a percepção sobrenatural de Lisandra perceba o intruso, ela o toma por um viajante inofensivo. Mas o estranho invade a casa da família e luta com Sandro, até revelar-se como Savanna — uma bela e insinuante aventureira, e velha amiga de Sandro.

Parte 42

Duas Mulheres e um Sandrinho

HOLY avenger

Criação
MARCELO CASSARO
ROGÉRIO SALADINO
J.M.TREVISAN

Roteiro
FRAN ELLES BRIGGS
(COM UMA FORCINHA DE MARCELO CASSARO)

Desenho e Arte-Final
ERICA AWANO

Cores
RICARDO RIAMONDE

Retículas
JAE H. WOO

Capa
ERICA AWANO &
RICARDO RIAMONDE

DIRETOR
Ruy Pereira

EDITOR
Marcelo Cassaro

CIRCULAÇÃO
Antônio Marcos

CONTATO
Lourdes Maurício

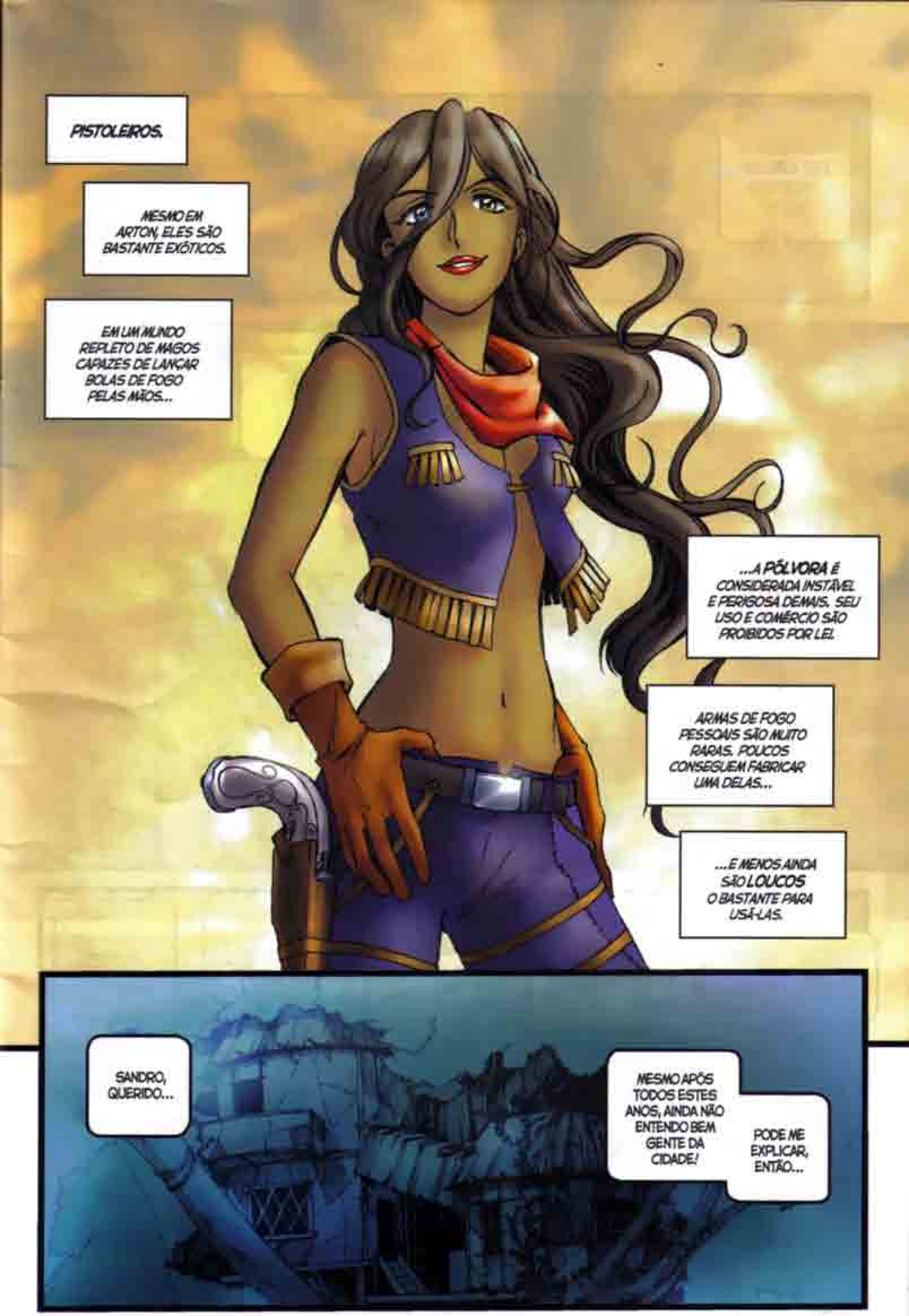
SCANNER
Edilson Gedo • Wagner F. Nunes

DIAGRAMAÇÃO
Dawis Roos • Márcia Braga

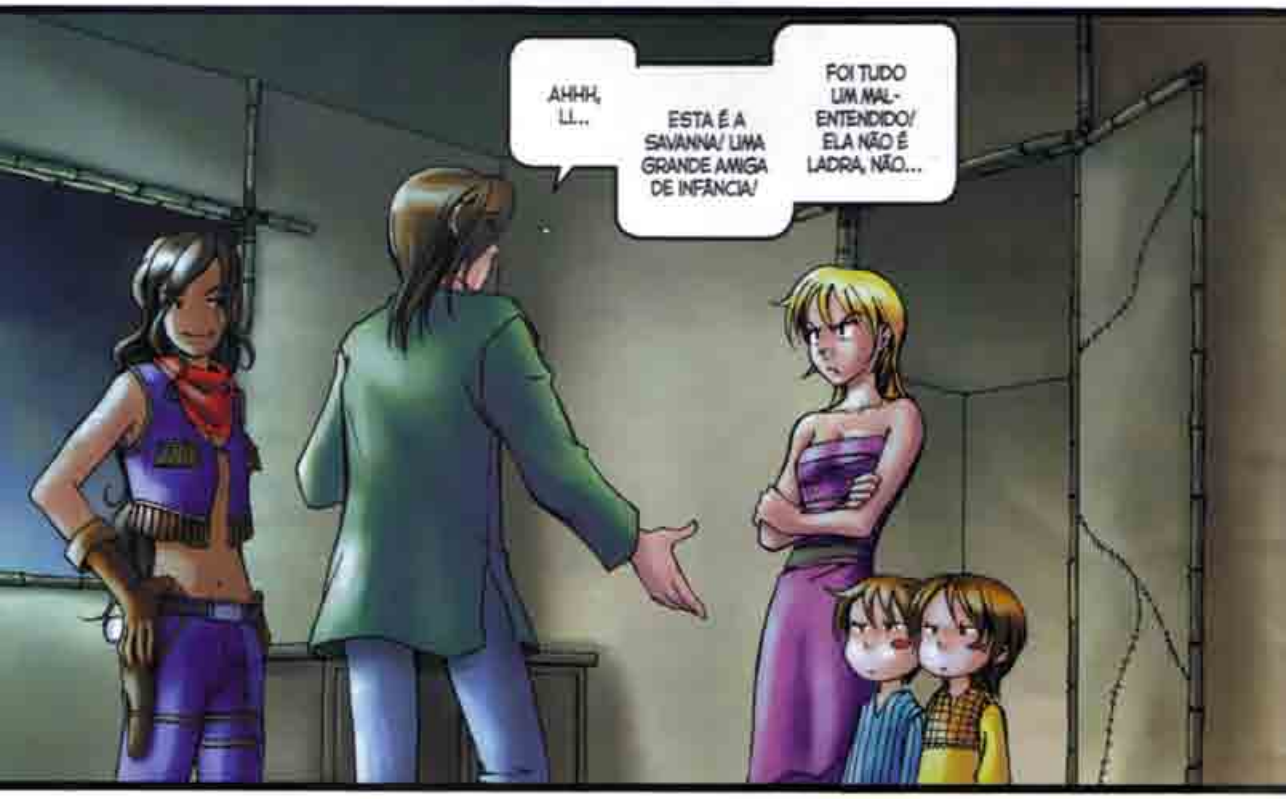
HOLY AVENGER é uma publicação mensal da Editora Talismã Ltda. Redação, administração e publicidade situados à: rua Coronel Paulino Carlos, 176, Paraíso, CEP 04006-040, SP/SP. Telefax (011) 3052-2288. holyavenger@uol.com.br

Distribuição exclusiva para todo o Brasil: Fernando Chinaglia S/A.

Impressão e acabamento: Lene Gráfica & Editora Ltda.


PISTOLEIROS.
MESMO EM ARTON, ELES SÃO BASTANTE EXÓTICOS.
EM UM MUNDO REPLETO DE MAGOS CAPAZES DE LANÇAR BOLAS DE FOGO PELAS MÃOS...
...A PÓLVORA É CONSIDERADA INSTÁVEL E PERIGOSA DEMAIS. SEU USO E COMÉRCIO SÃO PROIBIDOS POR LEI.
ARMAS DE FOGO PESSOAIS SÃO MUITO RARAS. POUCOS CONSEGUEM FABRICAR UMA DELAS...
...E MENOS AINDA SÃO LOUCOS O BASTANTE PARA USÁ-LAS.
SANDRO, QUERIDO...
MESMO APÓS TODOS ESTES ANOS, AINDA NÃO ENTENDO BEM GENTE DA CIDADE!
PODE ME EXPLICAR, ENTÃO...

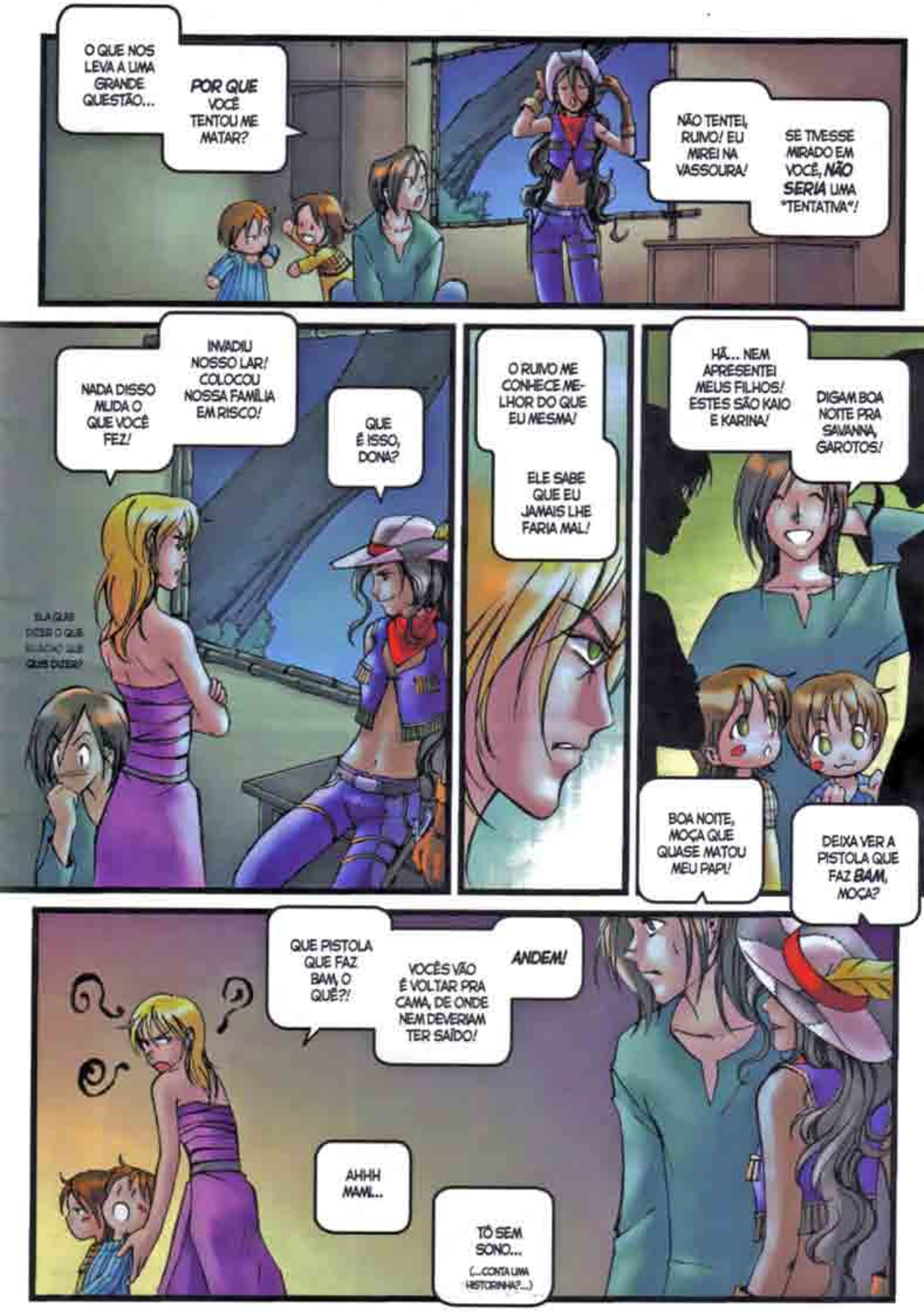
...O QUE ESTÁ ACONTECENDO AQUI?


AHHH, LI...
ESTA É A SAVANNA! UMA GRANDE AMIGA DE INFÂNCIA!
FOI TUDO UM MAL-ENTENDIDO! ELA NÃO É LADRA, NÃO...

HÃ... ESPERA...
VOCÊ NÃO É LADRA, É?
NÃO, NÃO SOU!
ESTOU ATUANDO EM OUTRO RAMO!

MAS PAPI... SE ELA NÃO É UMA MOÇA MAU...
...POR QUE TENTOU TE MACHUCAR COM O NEGÓCIO QUE FAZ BAM?

NÃO, GAROTÃO! NÃO SE DIZ "NEGÓCIO QUE FAZ BAM", SE DIZ PISTOLA!
MOÇA ESTRANHA, TÔ SEU CHAPÉU REMENDADO!


O QUE NOS LEVA A UMA GRANDE QUESTÃO...
POR QUE VOCÊ TENTOU ME MATAR?
NÃO TENTEI, RUIVO! EU MIREI NA VASSOURA!
SE TIVESSE MIRADO EM VOCÊ, NÃO SERIA UMA "TENTATIVA"!
NADA DISSO MUDA O QUE VOCÊ FEZ!
INVADIU NOSSO LAR! COLOCOU NOSSA FAMÍLIA EM RISCO!
QUE É ISSO, DONA?
ELA QUER DIZER O QUE ELA DIZ QUE QUER DIZER!
O RUIVO ME CONHECE MELHOR DO QUE EU MESMA!
ELE SABE QUE EU JAMAIS LHE FARIA MAL!
HÃ... NEM APRESENTEI MEUS FILHOS! ESTES SÃO KAIO E KARINA!
DIGAM BOA NOITE PRA SAVANNA, GAROTOS!
BOA NOITE, MOÇA QUE QUASE MATOU MEU PAPI!
DEIXA VER A PISTOLA QUE FAZ BAM, MOÇA?
QUE PISTOLA QUE FAZ BAM, O QUÊ?!
VOCÊS VÃO É VOLTAR PRA CAMA, DE ONDE NEM DEVERIAM TER SAÍDO!
ANDEM!
AHHH MAMI...
TÔ SEM SONO...
(...CONTA UMA HISTORINHA?...)

SEUS FILHOS SÃO UMAS BELEZURAS, RUIVO!
E SUA ESPOSA... BOM, ELA NÃO FOI COM MINHA FUGA!
LISANDRA NÃO GOSTA DE GENTE QUE INVADE NOSSA CASA!
É UM ANTIGO COSTUME DRUIDA, ENTENDE...?
SE EU FOSSE UMA LADRA, COM CERTEZA NÃO VIRIA ASSALTAR ESTE LUGAR!
NÃO TEM NADA DE VALOR AQUI!
DÁ ATÉ VONTADE DE CANTAR: "PEGA EU QUE EU SOU LADRÃO..."
FALA SÉRIO, SAVANNA! OLHA PRA MIM!
EU VIVO NA FLORESTA COM MEUS FILHOS E UMA ESPOSA MEIO-DRÍADE!
TENHO TUDO O QUE QUERO! POR QUE IA ENCHER A CASA COM OURO?
É... VOCÊ MUDOU MESMO! DEIXOU DE SER UM GRANDE LADRÃO...
...PORQUE SE APAIXONOU POR ALGUÉM COMPLETAMENTE DIFERENTE DE VOCÊ!
UMA GAROTA QUE VIU VOCÊ APENAS TRÊS VEZES ANTES DE SE AMARRAREM!
ISSO NUNCA FOI PROBLEMA PARA MIM OU PAR ELA!
E VEJO QUE ANDOU SE INFORMANDO A NOSSO RESPEITO!
BOM... FOI MEIO INTERESSE, MEIO INCONFORMISMO!
DIGO... A GENTE NÃO SE CASA COM QUEM TENTA NOS MATAR...

DEIXANDO MINHA VIDA PESSOAL DE LADO...
O QUE VEIO FAZER AQUI? NÃO PODIA ESPERAR ATÉ AMANHECER?
PERDEU A CHANCE DE SER RECEBIDA FEITO GENTE NORMAL E FAZER UM LANCHINHO!
LISANDRA FAZ UMA SALADA DE FRUTAS FORRETA!
VALEU PELO LANCHE, MAS VIM TRATAR DE NEGÓCIOS!
NEGÓCIOS, É? PELO MODO COMO CHEGOU E PELA ARMA QUE ESTÁ CARREGANDO...
...NÃO SEI SE QUERO NEGOCIAR CONTIGO!
O QUE É ISSO, RUIVO?
VOCÊ COSTUMAVA ME TRATAR MELHOR ANTIGAMENTE...
AH É, EU ME LEMBRO!
ISSO FOI NA ÉPOCA EM QUE VOCÊ NÃO ATIRAVA EM MIM...
A GENTE COSTUMAVA DIZER QUE ÍAMOS FORMAR UMA DUPLA DE AVENTUREIROS!
VOCÊ QUERIA, DE QUALQUER JEITO, SER UM LADRÃO!
EU AINDA NÃO SABIA O QUE QUERIA SER...
...MAS NÃO IMPORTAVA, DESDE QUE FOSSE AO SEU LADO!
ENTÃO TEVE AQUELE PROBLEMA COM SEU PAI, E VOCÊS SUMIRAM!
BOM... O IMPORTANTE É QUE CADA UM SEGUIU SEU CAMINHO, NÉ?
DIGO, VOCÊ ACHOU O QUE FAZER DA SUA VIDA!
ALIÁS, O QUE VOCÊ FAZ MESMO?

É JUSTAMENTE POR CAUSA DA MINHA PROFISSÃO QUE PRECISO DE SUA AJUDA!
AIAIAI, LÁ VEM VOCÊ DE NOVO!
PENSA BEM, RUIVO!
SE VIER COMIGO, GARANTO PELO MENOS 800 PEÇAS DE OURO!
SEI QUE NÃO É MUITO PARA AVENTUREIROS, MAS AGORA QUE VOCÊ SOSSEGOU...
...É OURO O BASTANTE PARA SUSTENTAR UMA FAMÍLIA PELO RESTO DA VIDA!
VAI PODER DAR À LISANDRA TODO O CONFORTO QUE ELA NUNCA TEVE!
VOCÊ NÃO SABE MUITO SOBRE DRUIDAS, NÉ?
SOL E ÁGUA SÃO TODO O CONFORTO DE QUE LISANDRA PRECISA!
(ELA NEM GOSTA QUANDO EU COMPRO ROUPA NOVA...)
ALÉM DO MAIS, PELO TOM DA CONVERSA...
...ACHO QUE VOCÊ ESTÁ PENSANDO EM ROUBAR ALGO!
O QUE VAI SER? OS DADOS DE NIMB?
PÓLVORA, SANDRO!
UM SUPRIMENTO ETERNO!
VAMOS INVADIR A TORRE DE UM ALQUIMISTA QUE VOCÊ CONHECE COMO ODILON!
ODILON?! AQUELE ODILON?!
MAS ELE NÃO É...?

SANDRO?!
LI... EU NÃO... ELA SÓ...
VOCÊ NÃO TÁ BRAVA, TÁ? NÃO DAQUELE JEITO, NÉ?
SAVANNA, CONTA PRA ELA O QUE A GENTE TAVA FALANDO!
FALANDO?! MAS NEM COMBINAMOS NADA!
VOCÊ NEM TEVE TEMPO DE ME RESPONDER! LISANDRA CHEGOU BEM NA HORA!
BEM, ESTÁ FICANDO TARDE!
NÃO SE INCOMODEM COMIGO! EU ME ARRANJO LÁ FORA ESTA NOITE!
PARECE QUE OS DOIS TÊM MUITA COISA PARA CONVERSAR...

CAVALO BONITO! MUITO AMISTOSO! VOCÊ CUIDA DELE COM CARINHO!

AH, EU CUIDO SIM!

GANHEI DE MINHA MÃE QUANDO CRIANÇA! É MEU MELHOR AMIGO!

VEM CÁ, VOCÊ E O RUIVO SE ACERTARAM ONTEM?

AH, NÃO! EU NÃO O "ACERTEI"!

ELE ME EXPLICOU SOBRE A AMIZADE DE VOCÊS! FIZEMOS AS PAZES!

COMO É SONSA!

L

DESCULPE POR TER SIDO AGRESSIVA ONTEM!

CRESCI COM LOBOS, E ÀS VEZES AINDA PENSO COMO UM!

S

SABE QUE NEM SE NOTA...?

HÃ... SABE, LISANDRA...

S

PERCEBI UNS LANCES FALANDO COM O RUIVO...

...MAS AINDA ESTOU COM A PULGA ATRÁS DA ORELHA!

POSSO PERGUNTAR UMA COISA?

ALGUMA VEZ JÁ PERGUNTOU PARA O SANDRO...

...SE ELE É FELIZ CONTIGO?

L

CLARO QUE SIM!

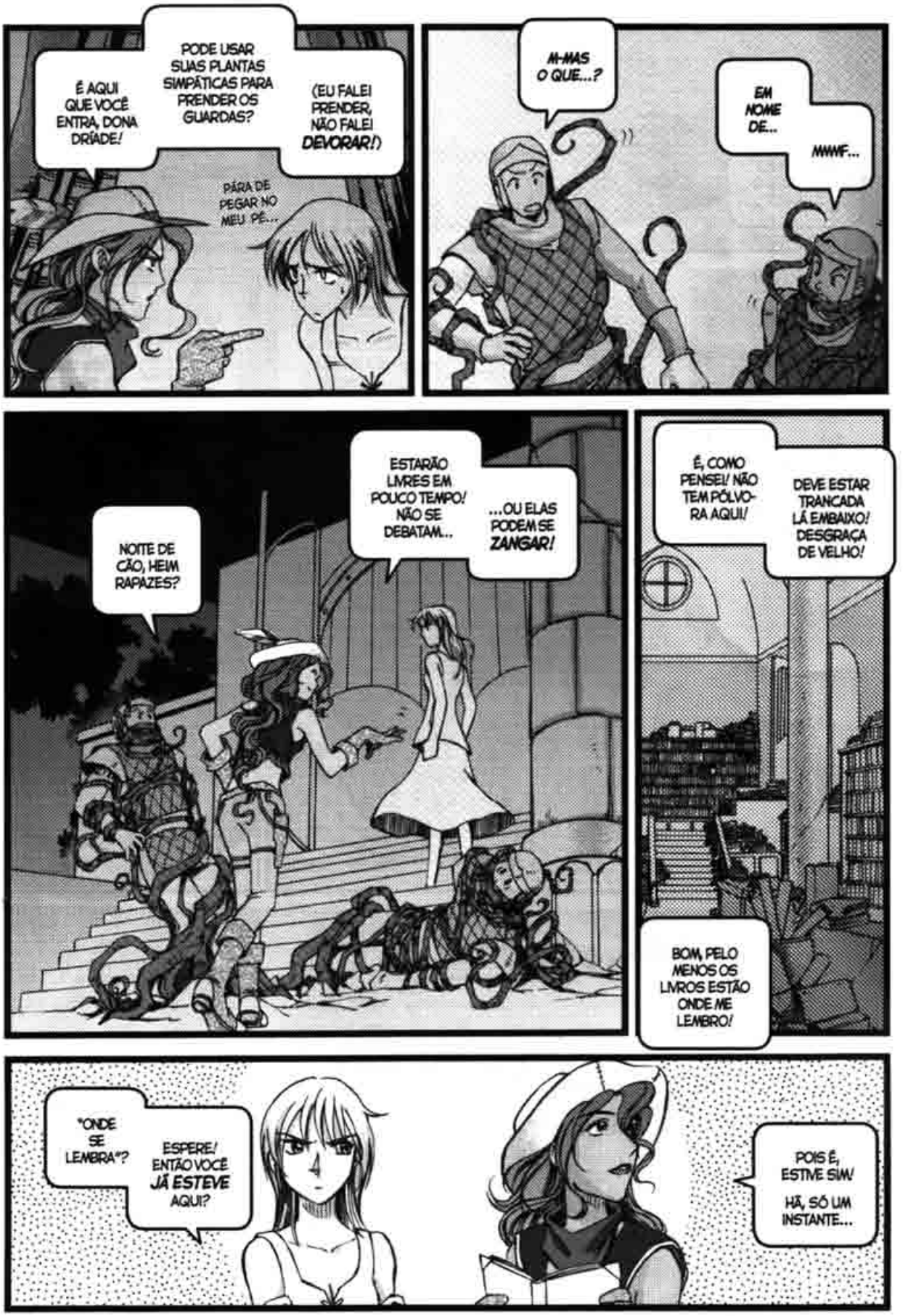
FOI UMA DAS PRIMEIRAS COISAS QUE PERGUNTEI A ELE!*
QUAL SEU INTERESSE NESSE ASSUNTO, SAVANNA?
WOA! CALMA! SEM PLANTAS CARNÍVORAS, TÁ?
SABE, O SANDRO QUE EU CONHECI TINHA MUITOS PLANOS! QUERIA SER UM GRANDE HERÓI!
* NOTA DO EDITOR-NINJA: FOI NA HOLY AVENGER 40, PÁGINA 30, QUADRO 1, BALÃO 3. **
CLOC!
** NOTA DA MANSAKA: PÁRA COM ISSO, SEU RETARDADO! ATÊ PARECE GIBI DA MARVEL!
L
ELE É UM HERÓI! VENCEU O PALADINO! SALVOU MINHA VIDA!
S
AH, EU SEI! MAS HERÓIS SÃO AVENTUREIROS, SABE? ELES CORREM O MUNDO!
NÃO VIVEM EM FLORESTAS QUE OUTROS CRIARAM PARA CUMPRIR SUAS PRÓPRIAS CONDENAÇÕES!
SANDRO VIVE COMIGO POR LIVRE VONTADE!
POR QUE FAZ ESSAS PERGUNTAS? O QUE DESEJA COM ELE?
POIS É, VIM CONVIDAR O RUIVO PARA UMA AVENTURA!
DO TIPO QUE ELE GOSTAVA ANTES!
MAS ELE RECUSOU! QUER SABER POR QUÊ?
PORQUE NÃO QUER SE DISTANCIAR DAQUI!
PORQUE NÃO PODE DEIXAR VOCÊ SOZINHA COM SEUS FILHOS!
SANDRO DESISTIU DE SER QUEM ELE REALMENTE É!
DESISTIU DE SER UM HERÓI AVENTUREIRO!
POR SUA CAUSA!

KAIO! DESAMARRA SUA IRMÃ DA ÁRVORE! MAS QUE...
KARINA! PÁRA DE MORDER O NARIZ DO SEU IRMÃO! Ô MENINA...
VOCÊ SEMPRE DESEJOU SER COMO SEU PAI!
SEMPRE FALOU SOBRE COMO GOSTARIA DE SER UM LADRÃO AVENTUREIRO COMO ELE!
VIVER AVENTURAS! CAÇAR TESOUROS!
ENTÃO, COMO PODE ESTAR FELIZ VIVENDO AQUI?
QUE... QUE CONVERSA É ESSA, LISANDRA?
SOU FELIZ AQUI PORQUE É *AQUI* QUE VOCÊ ESTÁ!
É *AQUI* QUE NOSSOS FILHOS ESTÃO!
MEU TEMPO RASTEJANDO EM MASMORRAS JÁ FOI!
E FOI TARDE!
AGORA A SEGURANÇA DE VOCÊS VEM EM PRIMEIRO LUGAR!
SEMPRE VOU ESTAR FELIZ SE VOCÊ TAMBÉM ESTIVER!
ENTÃO... É MESMO VERDADE?
VOCÊ DESISTIU DE SUAS AVENTURAS... POR MIM...?
SUA FELICIDADE DEPENDE... DA MINHA...?

BAM! BAM! BAM! BONC!
SANDRO, VOU LEVAR UM POUCO DE CHÁ PARA SAVANNA!
ELA NÃO QUIS JANTAR, E NÃO PODE PARTIR DE ESTÔMAGO VAZIO!
CERTO, LI! DIGA QUE JÁ SAIO PARA ME DESPEDIR!
YIKES! (MARTELEI O DEDO!)
OBRIGADA, LISANDRA, MAS NÃO BEBO NADA QUE NÃO ME DEIXE TONTA!
PRECISO CORRER! ACHAR ALGUÉM DISPOSTO A SEGUIR VIAGEM COMIGO!
VOCÊ... TINHA RAZÃO!
SANDRO DESISTIU DE SER QUEM ELE É... POR MIM...
É, EU SEI! MAS NÃO SOU CONSELHEIRA MATRIMONIAL!
TCHAU, LISANDRA! DÁ UM BEIJO NO RUIVO POR MIM!
ESPERE! NÃO PODE IR EMBORA ASSIM!
O QUE ESPERA QUE EU FAÇA COM ESSA VERDADE QUE ME OBRIGOU A BUSCAR?
O QUE DEVO FAZER?
VEM COMIGO!

POKITÓ!
POKITÓ!
POKITÓ!
LISAAANDRA!
ISTO... NÃO FAZ SENTIDO PARA MIM!
NÃO ERA A AJUDA DE SANDRO QUE VOCÊ QUERIA?
NÃO DEVERIA SER ELE A VIR COM VOCÊ?
NÃO ESTAMOS FAZENDO TUDO AO CONTRÁRIO?
POKITÓ!
POKITÓ!
POKITÓ!
POKITÓ!
POKITÓ!
POKITÓ!
É SIMPLES, LISANDRA! QUANDO MEU PROBLEMA FOR RESOLVIDO...
...NÃO HAVERÁ MAIS AVENTURA ALGUMA!
E SANDRO NÃO TERÁ MOTIVO NENHUM PARA FICAR FRUSTRADO, NÃO É?
NÃO TERÁ QUE DESISTIR DE NADA PARA FICAR COM VOCÊ, NÃO É?
N-NÃO SEI... MAS FAREMOS COMO DISSE!
VOCÊ PARECE CONHECER SANDRO MUITO BEM!
AH, SIM...
CONHEÇO MUITO BEM, MESMO...

S
OOOOA! MUITO BEM, BESTA! NÃO ESQUECEU O CAMINHO!
L
MAS... AQUI NÃO É O REINO DE COLLEN!
NÃO PODERÍAMOS CHEGAR EM APENAS UM DIA!
NÃO OUVIU NADA DO QUE EU DISSE SOBRE ODILON, DONA DRUIDA?
ELE NÃO ESCONDERIA SEUS TESOUROS NO PRÓPRIO REINO NATIVO, ONDE TODOS PODERIAM ENCONTRAR!
A ÚNICA COISA QUE PRESTA NO BODE VELHO É A INTELIGÊNCIA!
VÊ? PARECE UM TEMPLO, MAS É UMA BIBLIOTECA SECRETA!
ESCONDE OS MAIORES SEGREDOS SOBRE ALQUIMIA...
...INCLUINDO A FÓRMULA PARA FAZER PÓLVORA!
QUANDO EU CONSEGUIR, NÃO VOU PRECISAR COMPRAR DE MAIS NINGUÉM!


É AQUI QUE VOCÊ ENTRA, DONA DRÍADE!
PODE USAR SUAS PLANTAS SIMPÁTICAS PARA PRENDER OS GUARDAS?
(EU FALEI PRENDER, NÃO FALEI DEVORAR!)
PÁRA DE PEGAR NO MEU PÉ...
M-MAS O QUE...?
EM NOME DE...
MMMF...
NOITE DE CÃO, HEIM RAPAZES?
ESTARÃO LIVRES EM POUCO TEMPO! NÃO SE DEBATAM...
...OU ELAS PODEM SE ZANGAR!
É, COMO PENSEI! NÃO TEM PÓLVORA AQUI!
DEVE ESTAR TRANCADA LÁ EMBAIXO! DESGRAÇA DE VELHO!
BOM, PELO MENOS OS LIVROS ESTÃO ONDE ME LEMBRO!
"ONDE SE LEMBRA"?
ESPERE! ENTÃO VOCÊ JÁ ESTEVE AQUI?
POIS É, ESTIVE SIM!
HÁ, SÓ UM INSTANTE...

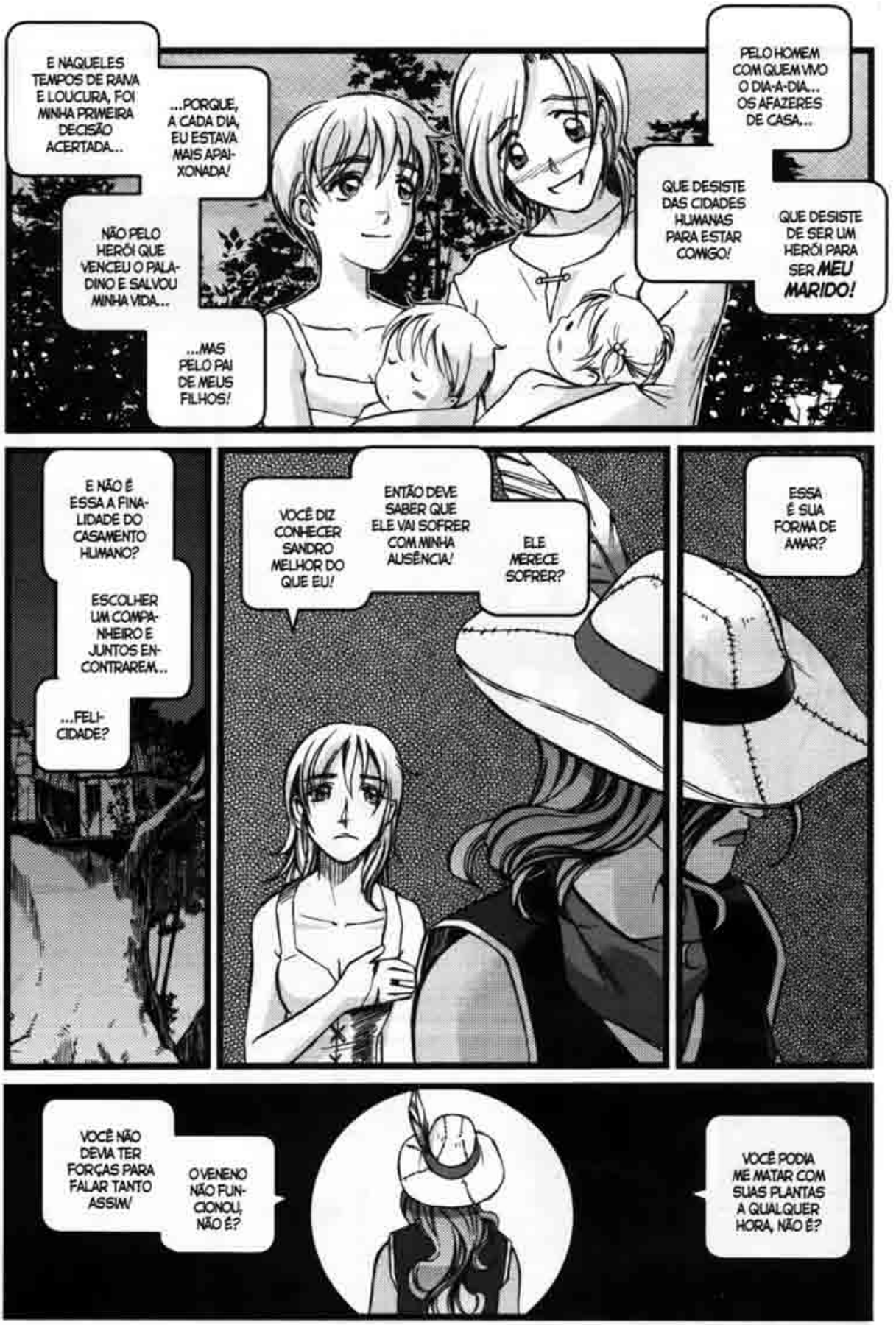
PARECE QUE O TERCEIRO GUARDA ESTÁ CHEGANDO!
OK, MOÇADA! TODO MUNDO VAI LARGAR AS ARMAS E SE ENTREGAR PIANINHO!
VOCÊ, DE CHAPÉU! VEM PARA A LUZ!
SAVANNA? É VOCÊ?
PUXA, FOI MAU PELA RECEPÇÃO! MAS VOCÊ SABE...
MESTRE ODILON NÃO GOSTA DE NINGUÉM MEXENDO EM SEUS LIVROS...
...ESPECIALMENTE A FILHA FUJONA DELE!
É, EU SEI, DEAN!
NADA PESSOAL MAS, NESTAS CIRCUNSTÂNCIAS...
...TENHO QUE TE MATAR!
O QUE VOCÊ FEZ?!
COMBINAMOS QUE NÃO HAVERIA MORTES!

ERRADO! COMBINAMOS QUE VOCÊ NÃO PRECISAVA MATAR NINGUÉM!
FICA CALMA, TÁ? O TIRO SÓ PEGOU DE RASPÃO NO ELMO!
QUANDO ACORDAR, VAI ESTAR SURDIM, SURDIM...
VOCÊ CONHECIA O GUARDA! DISSE SEU NOME!
E ELE DISSE QUE VOCÊ É FILHA DE ODILON!
POR QUE VOCÊ PRECISA DE MIM PARA ROUBAR SEU PRÓPRIO PAI?
EU NÃO PRECISO, LISANDRA!
VOCÊ ESTÁ AQUI POR OUTRO MOTIVO!
BANG!

SEI QUE UM MONSTRO COMO VOCÊ NÃO MORRE COM UMA SÓ BALA...
...MAS ESTA TINHA VENENO SUFICIENTE PARA MATAR UM TROLL!
DEVE SEGURAR VOCÊ AQUI ATÉ A TROCA DA GUARDA!
ENTÃO VOCÊ VAI SER LEVADA PELA MILÍCIA DE VALKARIA...
...E CONDENADA POR SAIR DE SEU BOSQUE!
S-SAVANNA... POR QUÊ...?
POR QUÊ?! VOCÊ PERGUNTA POR QUÊ?!
SEU "CASAMENTO" COM SANDRO É UM ABSURDO!
VOCÊ NÃO O AMA!

VOCÊ NÃO O CONHECE COMO EU!
NEM FAZ IDÉIA DE COMO ELE É! DO QUE ELE PRECISA!
O RAPAZ MAIS INGÊNUO E AMÁVEL QUE CONHEÇO DEIXOU PARA TRÁS SEUS SONHOS...
...PARA FICAR PRESO EM UM JARDIM DE PESSOAS MORTAS!
PESSOAS QUE VOCÊ MATOU!
VOCÊ NÃO SABIA NADA SOBRE SANDRO QUANDO CASOU COM ELE!
ESTIVERAM JUNTOS TRÊS VEZES! TRÊS VEZES, POR FAVOR!
TENHA DÓ! VOCÊS SE CASARAM NO CAMPO DE BATALHA!
FORAM REUNIDOS POR UM CLÉRIGO DA GUERRA!
COMO POSSO ACREDITAR EM UM AMOR ASSIM?
UM AMOR ENTRE ESTRANHOS, QUE NEM TEVE TEMPO PARA CRESCER?
E POR FALAR EM CRESCER...
QUANTOS OUTROS HUMANOS VOCÊ CONHECEU ANTES DE SAIR DE SUA ILHA DESERTA?
VOCÊ CRESCEU COM BICHOS! O QUE PODE SABER SOBRE SENTIMENTOS HUMANOS?
SEU CASAMENTO NÃO É UMA PROVA DE AMOR!
É UM ERRO A SER REPARADO!

ENTÃO ERA ISSO! UM PLANO PARA ME AFASTAR DE SANDRO!
VOCÊ ESTÁ CERTA SOBRE UMA COISA...
EU DEIXEI O BOSQUE SAGRADO! DESAFIEI MINHA PENITÊNCIA!
AGORA DEVO ME SUJEITAR AO CASTIGO!
MAS ANTES TENHO ALGO A DIZER...
VOCÊ ESTÁ CERTA QUANDO DIZ QUE NÃO ENTENDO OS COSTUMES HUMANOS!
UM RITUAL... UM CASAMENTO... NÃO TEM SIGNIFICADO PARA MIM!
ESPECIALMENTE UM QUE TENHA SIDO CELEBRADO POR MEU... PAI...
TAMBÉM TEM RAZÃO QUANDO DIZ QUE EU NÃO CONHECIA SANDRO O BASTANTE!
EU NÃO O AMAVA COMO ELE A MIM!
PRECISEI DO AMOR DELE PARA SER SALVA...
...MAS EU NÃO O MERECIA! SEI MUITO BEM DISSO!
ENTÃO... DESEJEI MERECER!


E NAQUELES TEMPOS DE RAIVA E LOUCURA, FOI MINHA PRIMEIRA DECISÃO ACERTADA...
...PORQUE, A CADA DIA, EU ESTAVA MAIS APAIXONADA!
NÃO PELO HERÓI QUE VENCEU O PALADINO E SALVOU MINHA VIDA...
...MAS PELO PAI DE MEUS FILHOS!
PELO HOMEM COM QUEM VIVO O DIA-A-DIA... OS AFAZERES DE CASA...
QUE DESISTE DAS CIDADES HUMANAS PARA ESTAR COMIGO!
QUE DESISTE DE SER UM HERÓI PARA SER MEU MARIDO!
E NÃO É ESSA A FINALIDADE DO CASAMENTO HUMANO?
ESCOLHER UM COMPANHEIRO E JUNTOS ENCONTRAREM...
...FELICIDADE?
VOCÊ DIZ CONHECER SANDRO MELHOR DO QUE EU!
ENTÃO DEVE SABER QUE ELE VAI SOFRER COM MINHA AUSÊNCIA!
ELE MERECE SOFRER?
ESSA É SUA FORMA DE AMAR?
VOCÊ NÃO DEVIA TER FORÇAS PARA FALAR TANTO ASSIM!
O VENENO NÃO FUNCIONOU, NÃO É?
VOCÊ PODIA ME MATAR COM SUAS PLANTAS A QUALQUER HORA, NÃO É?

ENTÃO O QUE TÁ ESPE-RANDO?

SOME DAQUI!

EU ME ENTENDO COM OS GUARDAS!

VOLTA PARA SUA "FAMÍLIA PERFEITA"!

VAI!

NÃO! NÃO!

Ô FILHOS DE UM BURRO! JÁ FALEI, NÃO PODEM BEBER LEITE DE NOITE!

DEPOIS FAZEM XIXI NA CAMA! VOCÊS NÃO TÊM DÓ DO PAPI...
...BOTANDO OS COLCHÕES PESADOS DE PALHA SECA PRA SECAR NO SOL?
AI, QUE A MÃE SEMPRE DÊXA, PAI!
AI, QUE NEM DÊXA, KAIO! MIM DÁ, ELE MINTIU, PAI!
ELA TEM RAZÃO, PAI! EU NUNCA DEIXO!
LISANDRA ONDE FOI QUE VOCÊ SE ENFIOU COM AQUELA DESMIOLADA DA SAVANNA, FICOU DOIDA? ME DEIXAR SOZINHO COM OS DOIS PRA FAZER NÃO SEI O QUE...
CALMA, MEU AMOR! OU VAI MORDER A LÍNGUA OUTRA VEZ!
SAVANNA PRECISAVA DE ALGUÉM PARA CONVERSAR! SÓ ISSO!
COISAS DE MULHER! NÃO SE PREOCUPE!
NENHUM PROBLEMA COMIGO OU VOCÊ! APENAS COM ELA!
EU ESPERO TER AJUDADO!
BURRO! DE BALA!?
VIU SUA BESTA, AGORA DI JEITU NINHUM QUI A GENTE TOMA LEITINHO!
BESTA É TU, TATU! VOCÊ É BOBA QUE NEM QUI O PAPI, ACREDITANO NA HISTÓRIA DA MÃE...

O Mal nunca triunfará...
enquanto o Bem puder pagar!
AKEMI

Mercenário$

Puck & Shen entrevistados pelas autoras Petra & Fran (ei, o fotógrafo será o Vulto Amarelo?)

Um bate-papo com os heróis (bom, "heróis" é modo de dizer...) de uma nova aventura no mundo de Arton

É isso. Com esta edição, termina definitivamente **Holy Avenger**, a primeira série em quadrinhos brasileira nos últimos anos a atingir — incluindo com estas duas últimas edições especiais — 42 números.

Foram cerca de três anos e meio contando com a perseverança e talento de uma equipe de produção não muito grande: Marcelo Cassaro (roteirista), Erica Awano (desenhista), André Vazzios (colorista de capas) e Rodrigo Reis & Ricardo Riamonde (coloristas de páginas internas). Uma equipe comprometida a todos os meses, fossem quais fossem as circunstâncias, levar às bancas uma história que saciaria o apetite voraz de uma nova geração de leitores — da qual você, leitor, faz parte. Cada qual cumprindo seu papel para que um mercado de quadrinhos, antes tímido e reticente, se abrisse cada vez mais.

Holy Avenger cumpriu seu papel com competência, não apenas abocanhando prêmios (incluindo o HQ Mix e o Angelo Agostini), como também apresentando novos talentos ao meio editorial. Nomes como Denise Akemi, Lydia Oide, Jae H. Woo, Eduardo Francisco (o Edu), Petra Leão e Fran Elles Briggs ganharam maior notoriedade com a chance de trabalhar com este título e mostrar o que podem fazer.

No entanto, foi dito desde o início por Odara — a centaura reponsável pela sessão de cartas de **Holy** —, a aventura precisava acabar. Esta é a prerrogativa de todas as boas histórias, principalmente no mangá, que está intrinsicamente ligado à filosofia oriental de que a vida move-se e renova-se através de ciclos. Para que uma outra história comece, é necessário que uma primeira termine. **Holy Avenger** poderá ser sempre lida e relida, e de vez em quando podemos voltar a falar de seus astros para relembrá-los, por que não? Mas apenas brevemente, para matar as saudades. Parte de uma história maior.

Uma história maior, sim senhores!

Holy Avenger abriu uma porta — não apenas para novos quadrinhos, mas também para outras mídias. **HA** apresentou aos leitores o universo de Arton, já conhecido pelo público da revista de RPG **Dragão Brasil** como o cenário de **Tormenta**, que tem sua própria revista especializada de RPG e também livros que descrevem seu mundo. **Holy** foi apenas uma de muitas histórias que este lugar comporta. Se **Holy Avenger** terminou, Arton continua.

Essas histórias já começaram. Marcelo Cassaro continua a contá-las em **Dungeon Crawlers**, da Mythos editora, arriscando um novo estilo na companhia de Daniel HDR, e com Erica Awano continuando a emprestar seu talento nas estórias curtas do título. **Dado Selvagem**, uma história mais despretensiosa, iniciada por Cassaro e Lúcia Nóbrega e agora continuada por Petra & Fran, também pode ser acompanhada nas páginas da **Dragão Brasil**, ilustrada por Lydia Oide. Eduardo Francisco também alcança seu sucesso com **Victory**, uma derivada de **Holy Avenger** desenvolvida por Cassaro e depois por Petra, agora redesenhada e lindamente colorida por André Vazzios — a primeira HQ de equipe totalmente brasileira a estrear nos EUA.

Novas histórias, novos personagens, novos conceitos. E a coisa não pára por aí.

Um novo segmento há muito planejado está a caminho.

Já ouviram falar de **MERCENÁRIO$**?

De Coadjuvantes a Astros

Se você leu (e esperamos que tenha lido!) todas as edições especiais de **Holy Avenger**, terá percebido que haviam novos personagens em suas páginas. Apesar de suas curtas aparições, ficaram na memória dos leitores. Não faltaram cartas pedindo pela volta do espadachim élfico Domenik Windslasher e seus gostos exóticos, ou da completamente insana "lobismina" Puck e seu estranho "pokébold" Kabof. E como esquecer também de Klauskinski, o inimigo número um da elfa mais peituda de Arton, que tornou-se o personagem que todos amam odiar?

Ele agora retornam em seu próprio título. A mini-série **MERCENÁRIOS**.

Projeto de longa data da dupla de roteiristas Petra Leão & Fran Elles Briggs, estes personagens apareceram primeiramente na sessão de cartas de **Holy Avenger**, respectivamente nas edições 7 e 10. Diante da oportunidade de escrever histórias especiais de **Holy**, elas não resistiram a incluir suas criações como figuras de fundo para as histórias de Sandro e Niele.

Embora ambas tenham projetos ligados a outros cenários além de Arton, pouco a pouco estes personagens foram se tornando cada vez mais importantes para as autoras, e cada vez mais desenvolvidos. Elas planejaram e esperaram a oportunidade de realizar um trabalho completo com eles — até mesmo a idéia de um fanzine virtual, no traço de Nani Yasha (desenhista da HQ **Sad Heaven**, publicada pela Camargo & Moraes) foi concebida, mas não levada adiante por compromissos profissionais de ambas as partes.

Agora, com o fim de **Holy** e a necessidade de novos projetos, a luz verde se acendeu na própria Editora Talismã. E é com muita alegria e ansiedade que elas preparam sua primeira minissérie com esses personagens e conceitos absolutamente seus.

A escolhida para dar corpo à empreitada foi a desenhista **Denise Akemi**, verdadeira madrinha dos fanzines nacionais, considerada uma das maiores desenhistas de mangá do nosso meio. Seu trabalho simplesmente fenomenal pode ser conferido nos especiais de **Niele** e **Petra Tpish**. Foi graças aos resultados obtidos nesses especiais, e sua dinâmica de trabalho aliada a seu inegável talento, que fizeram com que as autoras fizessem questão dela como a desenhista oficial do projeto. Quanta ansiedade!

Tá, mas o que tem de diferente?

A maior preocupação das autoras é oferecer uma história diferenciada para o público. Assim como **Dado Selvagem** e **Dungeon Crawlers** são propostas diferentes de roteiro, sem ligação direta e nem sequer podendo ser consideradas continuações de **Holy Avenger**, o mesmo deve ocorrer com **Mercenário$**.

O título já diz de que se trata. Nada de vingadores sagrados ou rastejantes de masmorras. A motivação de Puck, Domenik e seus amigos é mais simples: dinheiro. Mercenários são aventureiros que vendem seus préstimos e habilidades a quem melhor puder pagar. Para eles não importam os códigos morais, nem se estarão contra ou a favor da lei. Eles podem ser mocinhos ou vilões... tudo depende do preço!

Mercenários costumam agir isoladamente, mas o que temos aqui é um grupo, digamos, "especializado em atividades heróicas remuneradas". Eles estão unidos em uma pequena corporação que poderá oferecer ao cliente/contratador diversos profissionais para os mais diferentes serviços — desde grupos de busca, caça ao tesouro e proteção de indivíduos (como guarda-costas ou sentinelas) até espionagem, roubo, invasão, lutadores/matadores de aluguel...

Se **Holy Avenger** é sobre pessoas de bom coração e pouco poder unidas aos poucos em uma grande confusão, **Mercenário$** pode ser considerado o extremo oposto: indivíduos altamente especializados em ramos do submundo do crime que apesar de estarem juntos, querem apenas passar a perna uns nos outros para saírem no lucro — nem sempre se dando tão bem quanto gostariam. Se **Holy Avenger** encontra em "Slayers" seu equivalente em anime/mangá, a comparação mais próxima para **Mercenário$** seria um "Cowboy Bebop medieval".

E é claro que não faltarão surpresas aos fãs! Além daqueles já apresentados ao longo de **Holy**, o público conhecerá personagens novos (ei, um clérigo entre criminosos?!) e nada impede que conhecidos velhos da **Holy Avenger** venham a fazer participações especiais (afinal, eles agora estão desempregados...). Além disso, nas páginas de **Mercenário$** também podemos ter cenários de Arton ainda não vistos nas páginas de uma HQ.

Conversando com Mercen... Caçadores de Tesouros LTDA.

E com vocês, uma entrevista com os Mercenário$ (embora eles prefiram ser chamados de Caçadores de Tesouros LTDA.), realizada na Taverna do Dragão Cantante, regada a muito guaraná Jezzuss. As respostas de todos estão reproduzidas na íntegra — incluindo as de Kabof, o kobold, que é mudo.

É pau na máquina!

Puck & Domenik, ou Domi para os (muitos!) íntimos

"NÃO OLHA ASSIM PRA MIM, DOMI! NÃO VAI TER ROMANCE NENHUM!"

Primeiro gostaríamos de agradecer pelo tempo cedido para a entrevista.

Domenik: Oh, isso não se faz necessário...

Puck: Pô, vocês são nossas autoras, é o mínimo que nóis podíamos fazer, né?

Shen: Um bom homem deve saber dividir seu tempo entre si e aqueles que necessitam.

Max: Com guaraná Jezzuss de graça, até bicada de moock na testa. Vocês estão pagando as rodadas de guaraná Jezzuss, certo?

Hã... bem... vamos à nossa primeira pergunta. Porque vocês se chamam "Caçadores de Tesouros"?

Domi: Bem, a resposta é um tanto óbvia. Porque nós caçamos tesouros.

Puck: Se a gente fosse Caçadores da Arca Perdida a gente se chamava Indiana Jones!

Mas sabemos que vocês também prestam outros tipos de serviços além de "caçar tesouros", não?

Domi: Absolutamente. A questão é: o que você considera como um "tesouro"? A remoção de algumas pessoas podem trazer paz a um determinado indivíduo, o que se pode considerar um tesouro. Obter mais conhecimento a respeito de pessoas ou objetos que podemos intermediar também pode ser considerada uma dádiva tão grande quanto um tesouro.

Max: Pense em nós como pessoas que ajudam as outras a conseguirem o que desejam para sua felicidade!

Puck: E por um punhado de moedas, pela NOSSA FELICIDADE também!

Certo... mas gostaríamos de saber a opinião deste monge a esse respeito.

Você é um clérigo de Lin Wu? Shen, não é isso?

Shen: SEM COMENTÁRIOS! SEM COMENTÁRIOS!!

Uma curiosidade dos nossos leitores: srta. Puck, você tem algum parentesco com o Youko Kurama?

Puck: TÁ QUERENDO ME MORRER?! Eu lá tenho cara de raposa afrescalhada? Tá fumada, minha tia?

Mas na sua primeira aparição no especial de Sandro Galtran você tinha cabelo e cauda completamente brancas...

Puck: Foi engano de quem me coloriu errado!!! Eu sempre fui malhada... de corpo e de pêlo!

Domi: De fato... eu também apareci sem minhas marcas nos olhos, com pupilas normais (quando na verdade são exóticas como as de um felino) e sem minha mecha vermelha no cabelo... é no que dá fazer as coisas às pressas, a gente mal tem tempo de se arrumar direito...

"Digo apenas que elfo com cara de limão é a senhora sua mãe!"

Bem, e como vocês se sentem agora, ganhando um título só de vocês?

Domi: É uma honra, sem grande dúvida, conseguir um espaço em um mercado onde por anos apenas **Holy Avenger** tinha algum lugar. Mas não temos nenhuma garantia que vá dar certo — contamos apenas com nosso charme e carisma para conquistar o leitor em apenas três edições. É um grande risco. E eu ADORO correr riscos.

Puck: Eu acho mó batuta porque a gente vamos ganhar vários dinheiros!

Max: Mas é louca mesmo... onde já se viu quadrinho dar dinheiro no Brasil...

Shen: Se com isso conseguirmos trazer algo de bom para as bancas, nosso esforço já terá valido a pena.

A minissérie MERCENÁRIO$ terá alguma ligação com Holy Avenger?

Domi: A única coisa em comum será o mundo de Arton. A temática é diferente. Não ajudamos velhinhos, não damos esmolas — quero dizer, só o Shen — e não andamos com tiras de couro. Por enquanto não temos espaço pra mostrar encontros ou desencontros com outros personagens do público de **Holy.** Mas quem sabe futuramente?

Shen: Cinzas às cinzas, pó ao pó. A vida se move através de ciclos e por isso...

Puck: Pára com essa viadagem de ciclo que o povo já encheu com esse papo e vamos direto ao assunto. Esqueçam **Holy**, ela se foi.

Max: Holy Avenger foi nosso cartão de visita, mas temos negócios demais pra resolver pra ainda ficar tentando ser uma continuação dela!

Puck: Tu nunca apareceu em **Holy**, seu xarope! Tu tá aqui de bicão!

Então vocês se aproveitam deliberadamente do sucesso de Holy Avenger para se autopromover, é isso?

Shen: SEM COMENTÁRIOS!! SEM COMENTÁRIOS!!

E o que o público poderá esperar dessa minissérie?

Puck: Vai ter ação explosiva na telinha do seu quadrinho!

Shen: Crime... suspense... mistério...

Domi: ...Romance...

Max: PÁRA DE ME OLHAR DESSE JEITO, DOMI!!! DESAFASTA! Não vai ter

romance nenhum, NÃO VAI TER ROMANCE NENHUM!

Outros personagens irão aparecer? Você aí, o elfo moreno com cara de limão. Que acha?

Klaus: Recebi o convite, mas ainda estou pensando muito seriamente antes de tomar uma decisão. Sou boticário com pós-graduação em Poções, não aventureiro. E tenho muito trabalho pra fazer lá na loja antes de sair por aí rastejando pela primeira masmorra que aparecer.

Nem por dinheiro? Sabemos que você está devendo algumas prestações para o sr. Tpish, o necromante, já que estabeleceu a loja com empréstimo dele.

Klaus: Minha loja de poções vai bem o bastante para eu não precisar me valer desse tipo de atividade, obrigado! E tendo em vista a longevidade de Mestre Vladislav e o fato de eu ser de natureza élfica, podemos chegar à conclusão de que teremos bastante tempo para acertar nossas dívidas. Além do mais, o que você tem a ver com isso?

Domi: Ele não é uma pessoa adorável?

E quanto a outros personagens? Eles não poderão aparecer?

Klaus: Você está vendo mais alguém aqui, além de nós cinco? Eu sei lá se vai ter mais gente ou não! Eu nem sei porque EU fui chamado aqui, não faço parte desse bando, não sou guerreiro e nem ladrão!

Max: LADRÃO NÃO!! Esse termo é pra principiantes!! Eu sou espião, agente secreto! Provedor de bens materiais através de atividades ilícitas!

Puck: Eu sempre achei que você era um fresco, Max.

Max: E eu sempre achei que cachorros não falavam.

Domi: Em sua maioria não falam. Mordem.

Shen: Sem comentários!! Sem comentários!!!

Senhores, não briguem! Srta. Puck, largue o tornozelo do ladr... do provedor de bens materiais através de atividades ilícitas, por favor.

Max: VOCÊ É LOUCA!

Puck: Só você que num sabia disso, meu tio!

Domi: Meus caros, compostura, por favor!

Shen: Perdoai, Grande Lin Wu, eles não sabem o que fazem...

Bem... podemos ver que são pessoas muito distintas umas das outras. Como se dá o relacionamento profissional de vocês?

Domi: Minhas relações em geral são as melhores. Gosto deveras de me relacionar... você não?

Porém, devo dizer, no caso do nosso grupo, o relacionamento se dá tal qual se dão todos os relacionamentos onde permeia uma mente genial e uma força extrema: manda quem pode, obedece quem tem juízo!

Puck: Eu tenho a força!

Max: É... é isso mes... Eh!!

Klaus: As pessoas se dão muito bem comigo. Eu é que não me dou bem com elas.

E o senhor, seu monge?

Shen: Creio que é minha compaixão por esses corações perdidos nas trevas que me mantém convicto de fazê-los despertar para a luz interior que só o caminho do Bem pode prover.

Puck: Falows. E depois a pirada aqui sou eu.

Vocês tem alguma mensagem para os futuros leitores?

Domi: Vou lhes dar a escolha que não eu tive... unir-se aos Mercenário$... ou não.

Max: É nóis na fita aê, mano!

Puck: COLHEEERRRRRRRRR!!!!!!!!

Klaus: A verdade está lá fora. É por isso que eu não saio de casa.

Shen: Vida longa e próspera.

Vamos finalizar a entrevista com um tema que despertou a atenção de muitos leitores a respeito da postura de vocês em relação a um determinado assunto, que foi apenas sugerido nos especiais de Holy Avenger... SEXO!

Puck: COM QUEIJO!!

Max: Há muito tempo atrás, numa galáxia muito distante...

Shen: Eu... eu... hã... SEM COMENTÁRIOS!! SEM COMENTÁRIOS!!

Klaus: Primeiro a obrigação, depois a diversão. E como sou um elfo muito ocupado...

Domi: Agora não, obrigado.

PETRA LEÃO
colaboração de FRAN ELLES BRIGGS
agradecimentos especiais a DENISE AKEMI

Quem é Quem nessa Suruba

Aqui vai uma lista dos protagonistas de Mercenário$ e também de outros personagens criados por Petra & Fran, e que possivelmente aparecerão em prováveis futuras HQs (uai, qualquer oportunidade de divulgação tá valendo, oras!)

Domenik Windslasher

"Gostaria então de fazer uma aposta?"

Elfo de 275 anos com um passado demasiado complicado, particular e cheio de pecados para ser de conhecimento público.

Dono de uma excepcional habilidade com a sua mais fiel companheira (uma espada de 1,10m), sua inteligência, lábia, beleza e carisma — que ele aplica para encantar garotas... E rapazes! — são características apenas superadas por sua enorme prepotência, orgulho e ironia... O que torna muito raro expressar seus verdadeiros sentimentos.

Das poucas coisas que o elfo deixa claro ao seu respeito é o fato de não ter nascido em Arton (ele se apresenta como "o elfo que veio de Lah — seja "lah" o que isso signifique), o que lhe deixa extremamente orgulhoso (?!). Domi (para os íntimos) considera o continente artoniano extremamente bárbaro, deixando muitos se perguntando o porquê do elfo permanecer ali.

Primeira aparição: (primeira e única,que fique bem claro, pois o cachê dele é alto) Holy Especial 1, de Sandro Galtran.

Puck a Insana e Kabof o Kobold

"Kabof, eu escolho você!"

Uma humana meio garota-meio lobo, de apetite infinito, passado desconhecido e idade indefinida — assim como seu temperamento, que pode mudar da água pro vinho dependendo da lua. Às vezes amigável e engraçada, às vezes irritadiça e violenta, apesar de ser uma coisa aparentemente fofa é considerada uma louca perigosa por quem já conseguiu passar pelo menos 5 minutos em sua presença sem perder um braço a dentadas.

Puck está sempre acompanhada de Kabof (que ela considera seu "pokébold", ou "kobold de bolso"). Apesar de pequeno, gorducho e mudo (não que isso faça grande diferença pra um kobold...), é especializado em pequenos furtos e adora Puck como a sua vida — apesar de ser constantemente pisado, mordido, chutado... tudo com muito carinho, é claro.

Primeira aparição: com Domi, no mesmo Especial de Sandro Galtran, mastigando garfo.

Klauskinski

"Aventureiros não são conhecidos por ter vida longa."

Elfo do sexo masculino (embora muita gente duvide disso), é sobrevivente do massacre de Lenórienn. Admirador profundo da cultura e da magia, frequentou a Academia Arcana por recomendação de Vladislav Tpish, a quem serviu como mordomo por alguns anos, e formou-se, como ele próprio diz, como "Boticário e Pocionista", tendo aberto uma loja de poções de considerável clientela em Vectora.

Assumidamente pessimista, apesar de sua aparência amarga e fechada, Klaus por outro lado tem muita simpatia por crianças e pessoas que se dedicam ao estudo — e completa aversão à aventureiros de qualquer tipo, considerando-os todos loucos irresponsáveis ("já tive aventura o bastante em minha vida desde Lenórienn e vi que não serve pra nada, obrigado", diz ele). Mas sua má fama deve-se principalmente pelo fato de detestar uma certa maga peituda que foi sua colega na Academia....

Primeira aparição: Holy Especial 3, da Niele, resmungando e bebendo tequila.

Silena (Sil)

"Vai se lascar! Ainda estou em fase de crescimento!"

Uma pequena halfling (sim, isso foi redundante...) que foi muito amiga de Niele durante sua estadia na Academia Arcana. Dela sabemos por enquanto apenas que se formou em Magia Estética — talvez pelo fato de nunca ter se conformado com o fato de ser uma halfling, procurando sempre "melhorar" sua aparência gorducha e sardenta (e ocultar seus pés peludos...). Desde que saiu da Academia, perdeu o contato com os antigos colegas... por que será?

Primeira aparição: Especial de Niele, puxando o saco da mesma.

Savanna

"Eu mirei na vassoura. Se tivesse mirado em você, não seria uma tentativa."

Uma jovem assassina de 21 anos — embora prefira ser conhecida como "Removedora de Pessoas Indesejáveis" — a garota anda sempre na companhia de apenas duas preciosas pistolas construídas pelo seu pai (roubadas dele, melhor dizendo) e de seu melhor amigo: Besta, o cavalo que ganhou de sua mãe quando criança.

Savanna é uma jovem extremamente sincera, observadora e não muito dada a conversas frívolas. Apesar da frieza necessária para os serviços que presta, isso não impede que a jovem demonstre fidelidade e amor para com aqueles a quem preza... o que realmente se resume a um número desconhecido de pessoas.

Primeira aparição: Holy Avenger 42, no meio da noite e armada!

Neo Maxwell (Max) e Shen Yuu Tsung

Este jovem ladr... quero dizer, espião, e este monge ni-tamuriano você só vai conhecer lendo **Mercenário$.** Um tá louco pra aparecer — e o outro, pra DESAPARECER!

Primeira aparição: aqui, agora.

Você tem 12 pontos para gastar.

Escolhe ser um bárbaro das Montanhas Uivantes com Força 4, Habilidade 3, Resistência 2, Armadura 1 e Poder de Fogo 1.

Decide ter uma Arma Especial por 1 ponto, um Ataque Especial por 1 ponto, e a Maldição de ser louco por frango por –1 ponto.

Seu personagem está pronto!

Então você tinha ouvido falar que RPG é um jogo complicado, que precisa ler muitos livros caros e saber muitas regras? Alguns são assim mesmo. Mas 3D&T • DEFENSORES DE TÓQUIO 3ª EDIÇÃO é o RPG mais simples, acessível e fácil de aprender no mercado brasileiro. Este é um jogo de ação no estilo dos animes e videogames — ou seja, muito mais rápido. Você faz seu personagem em dois minutos e sai jogando!

Procure o MANUAL 3D&T nas bancas e livrarias, ou peça pelos fones (11) 3051-5826 ou 3051-3295

Talismã

Ela não é mutante, não é alienígena, não tem superpoderes e não combate o crime. Enfim, uma personagem original!

HOLY avenger

ESPECIAL 6

Já nas bancas!

www.holyavenger.com.br

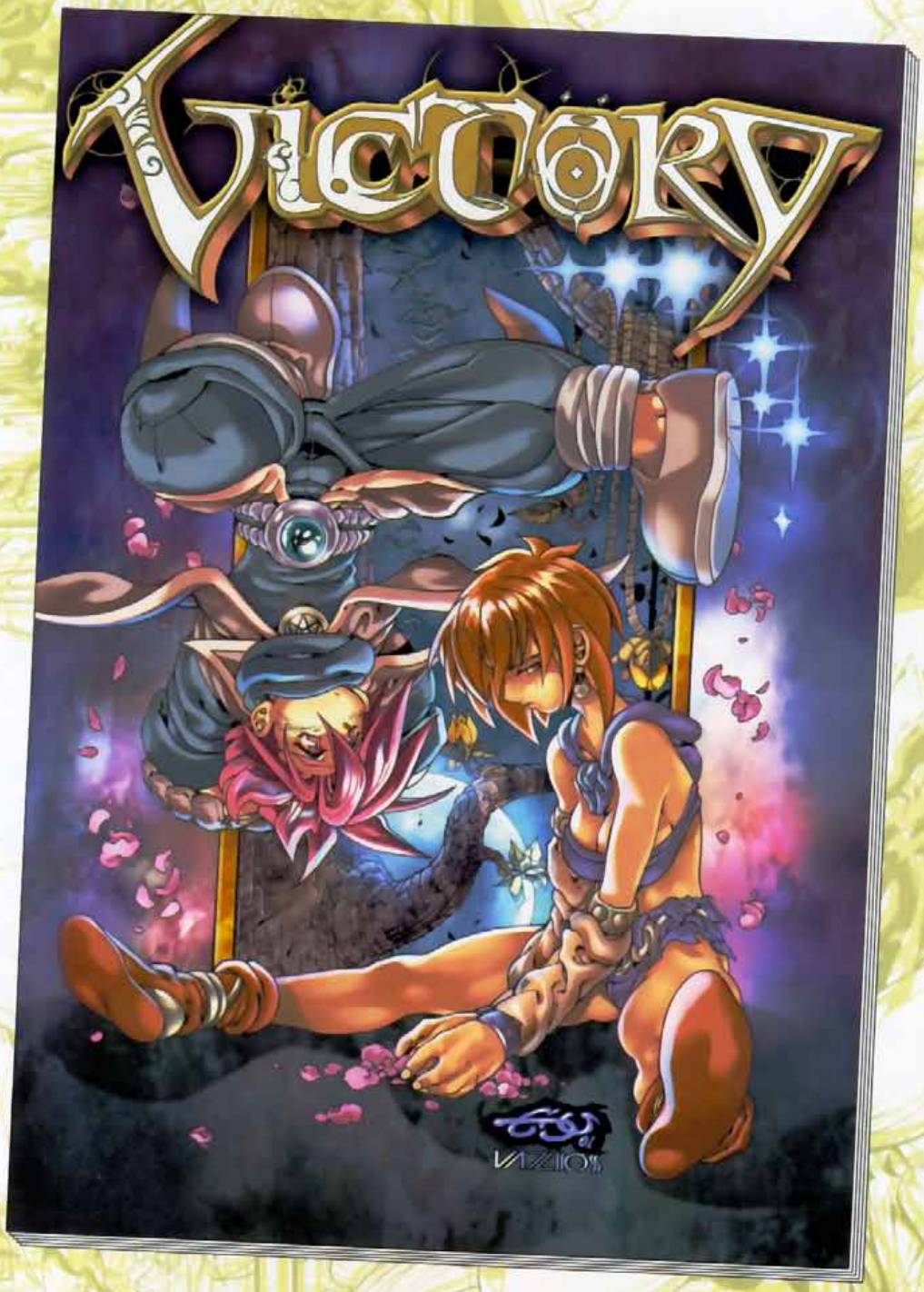
HOLY AVENGER

TRAMA

ESPECIAL

ANO 2 • ESPECIAL Nº 1 • R$ 2,50

É apenas sua imaginação...



Já nas bancas

TRAMA

PARTE 00

Uma Grande Roubada!!!

HOLY avenger

Criação
MARCELO CASSARO
ROGÉRIO SALADINO
J.M. TREVISAN

Roteiro
PETRA LEÃO "URAMESHI"
FRAN ELLES PAZ
MARCELO CASSARO

Arte e Capa
LYDIA MEGUMI OIDE

DIRETOR
Ruy Pereira

EDITOR
Marcelo Cassaro

PRODUTOR GRÁFICO
Roberto Avelino

CONTATO
Lourdes Maurício

SCANNER
Edilson Gedo • Wagner F. Nunes

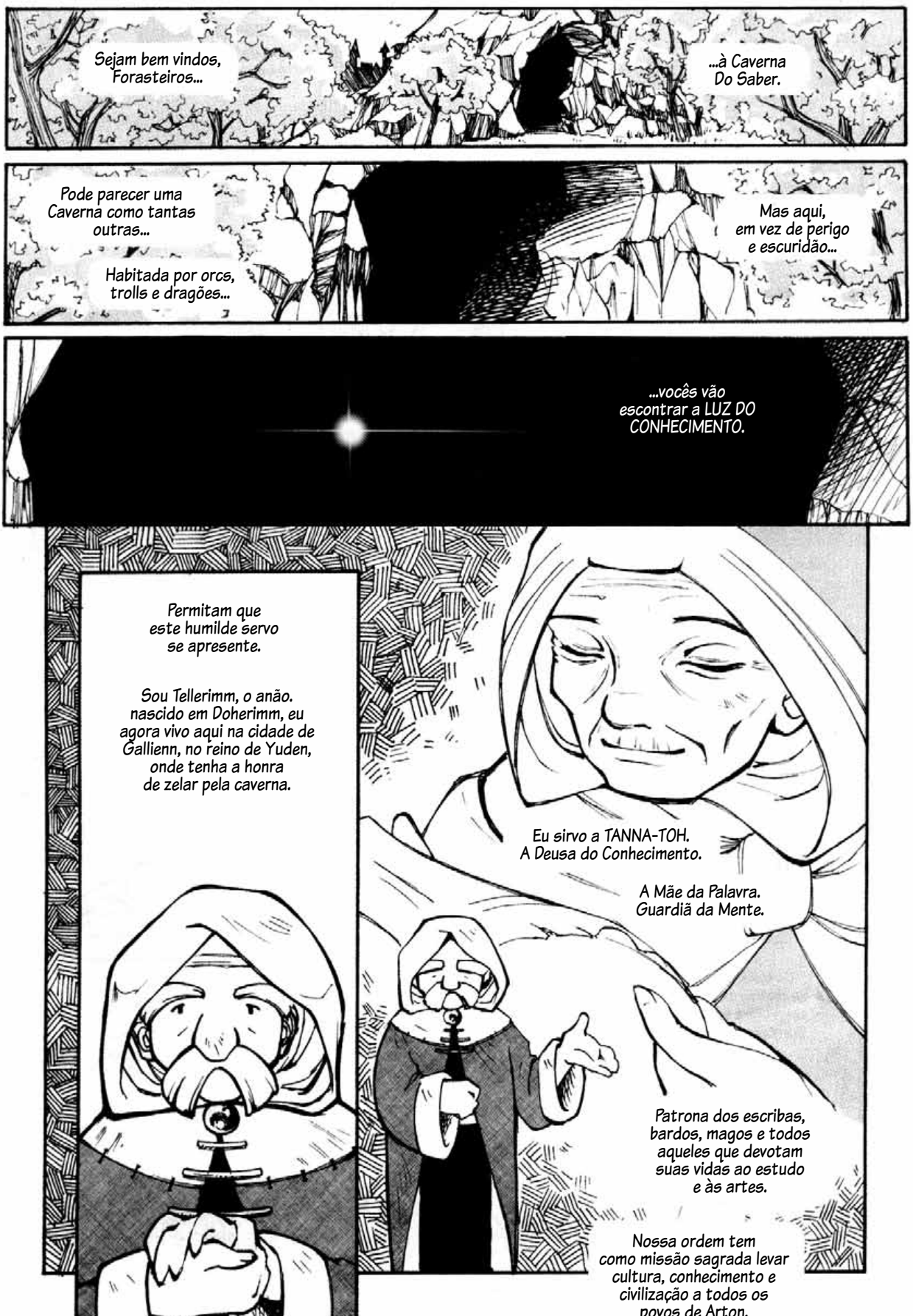
DIAGRAMAÇÃO
Dawis Roos • Márcia Braga

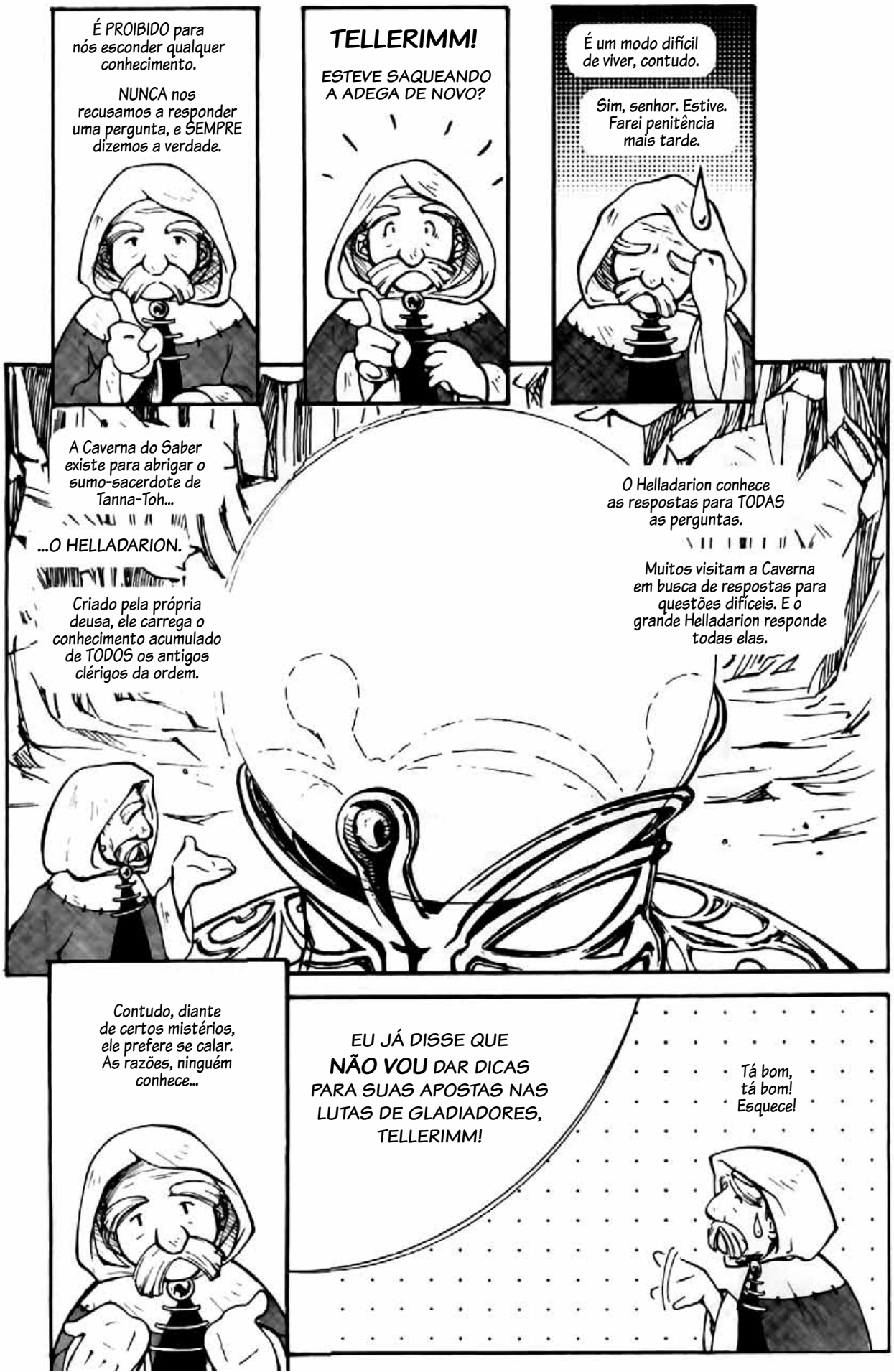
HOLY AVENGER é uma publicação
mensal da Trama Editorial Ltda.

Administração, redação, assinaturas e publicidade:
R. Comendador Miguel Calfat, 421, 04537-081,
SP/SP. Telefax (011) 3849-2266. dragaobrasil@uol.com.br

Distribuição exclusiva para todo o Brasil: Fernando Chinaglia S/A.

Eimpressão e acabamento: CUNHA/FACCHINI

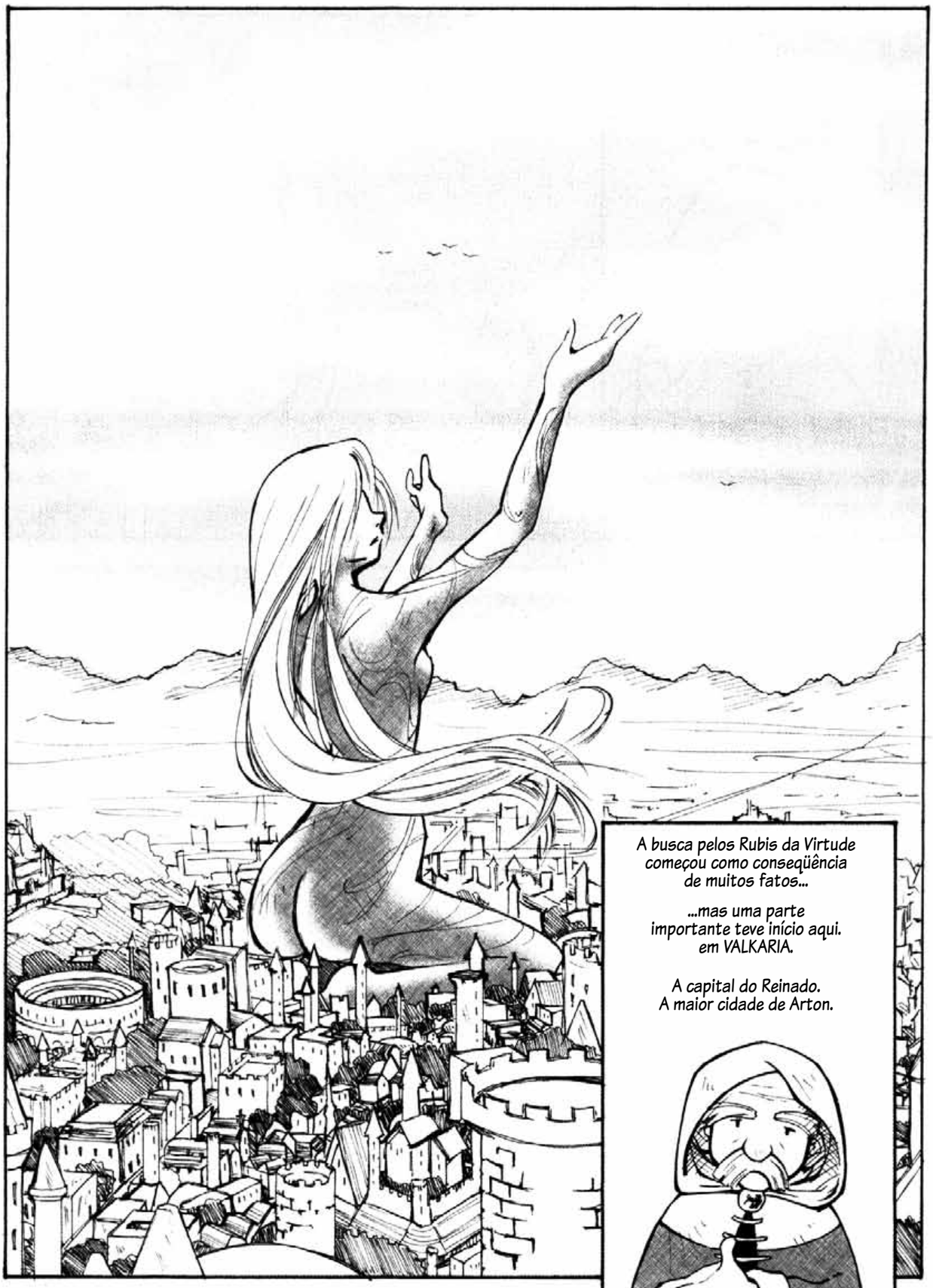

Sejam bem vindos, Forasteiros...
...à Caverna Do Saber.
Pode parecer uma Caverna como tantas outras...
Habitada por orcs, trolls e dragões...
Mas aqui, em vez de perigo e escuridão...
...vocês vão escontrar a LUZ DO CONHECIMENTO.
Permitam que este humilde servo se apresente.
Sou Tellerimm, o anão. nascido em Doherimm, eu agora vivo aqui na cidade de Gallienn, no reino de Yuden, onde tenha a honra de zelar pela caverna.
Eu sirvo a TANNA-TOH. A Deusa do Conhecimento.
A Mãe da Palavra. Guardiã da Mente.
Patrona dos escribas, bardos, magos e todos aqueles que devotam suas vidas ao estudo e às artes.
Nossa ordem tem como missão sagrada levar cultura, conhecimento e civilização a todos os povos de Arton.

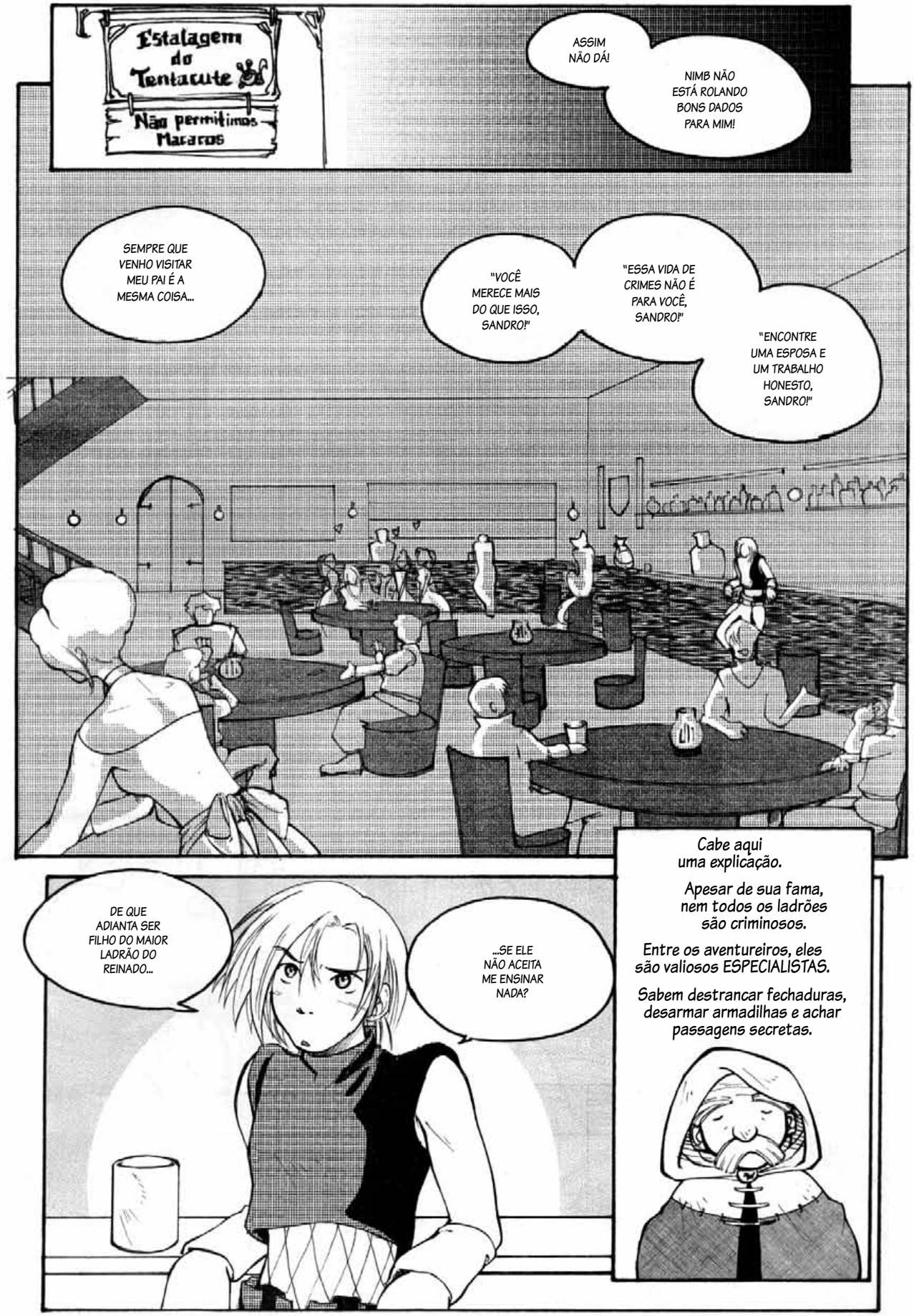

É PROIBIDO para nós esconder qualquer conhecimento.
NUNCA nos recusamos a responder uma pergunta, e SEMPRE dizemos a verdade.
TELLERIMM!
ESTEVE SAQUEANDO A ADEGA DE NOVO?
É um modo difícil de viver, contudo.
Sim, senhor. Estive. Farei penitência mais tarde.
A Caverna do Saber existe para abrigar o sumo-sacerdote de Tanna-Toh...
...O HELLADARION.
Criado pela própria deusa, ele carrega o conhecimento acumulado de TODOS os antigos clérigos da ordem.
O Helladarion conhece as respostas para TODAS as perguntas.
Muitos visitam a Caverna em busca de respostas para questões difíceis. E o grande Helladarion responde todas elas.
Contudo, diante de certos mistérios, ele prefere se calar. As razões, ninguém conhece...
EU JÁ DISSE QUE NÃO VOU DAR DICAS PARA SUAS APOSTAS NAS LUTAS DE GLADIADORES, TELLERIMM!
Tá bom, tá bom! Esquece!

Hoje vamos falar sobre como começou uma das maiores aventuras da história...
A busca pelos RUBIS DA VIRTUDE.
Uma missão que, espantosamente, decidirá o destino de Arton...
...mas está sendo realizada por aventureiros jovens e inexperientes.
Tork, o troglodita anão...
Lisandra, a atormentada druida...
Sandro Galtran, o ladrão...
...e Niele, a linda maga elfa.

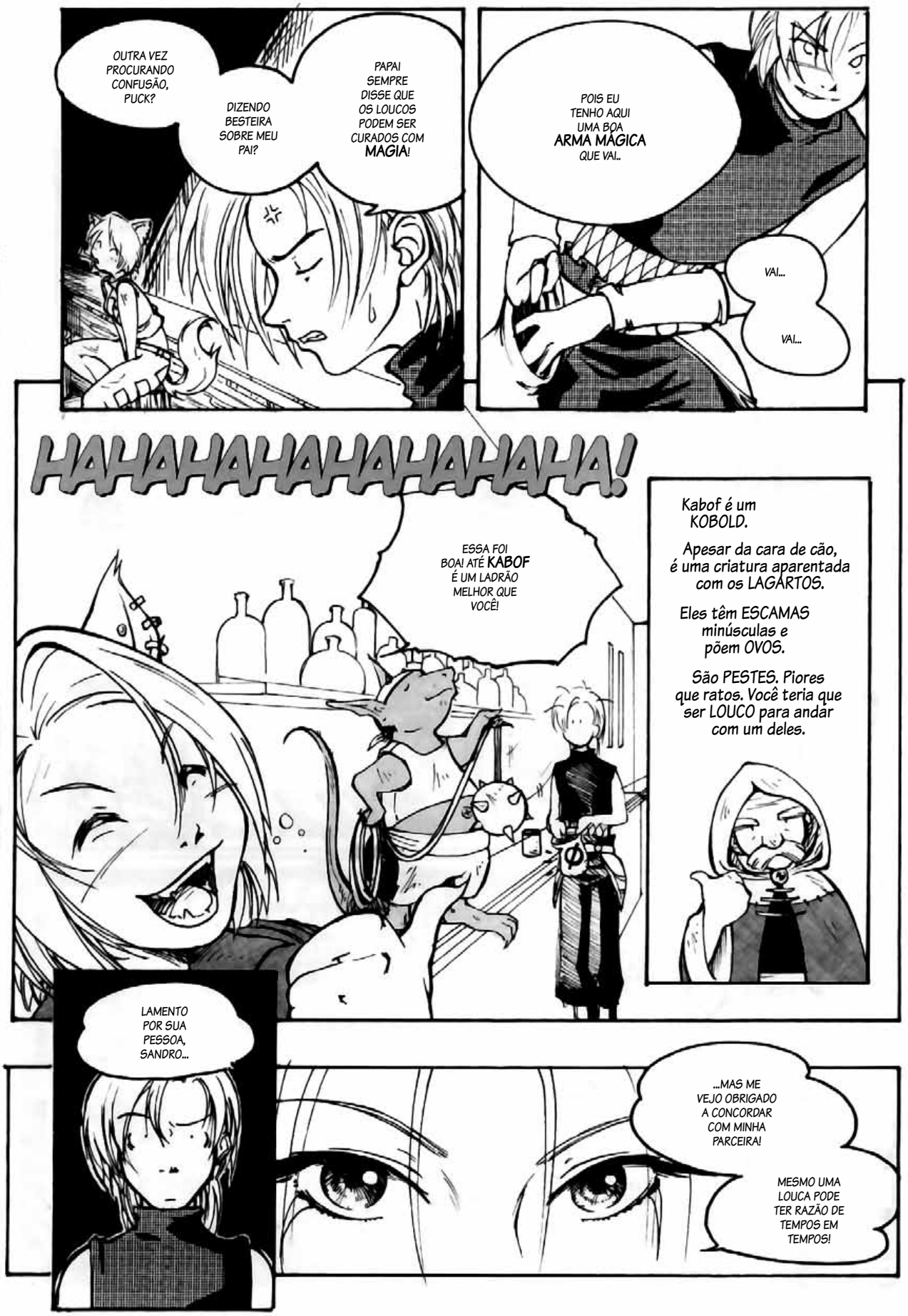
TELLERIMM!
JÁ REMOVEU DA PAREDE DE SEU QUARTO AQUELE RETRATO INDECENTE DE NIELE?
Ainda não, senhor.
Farei penitência mais tarde.

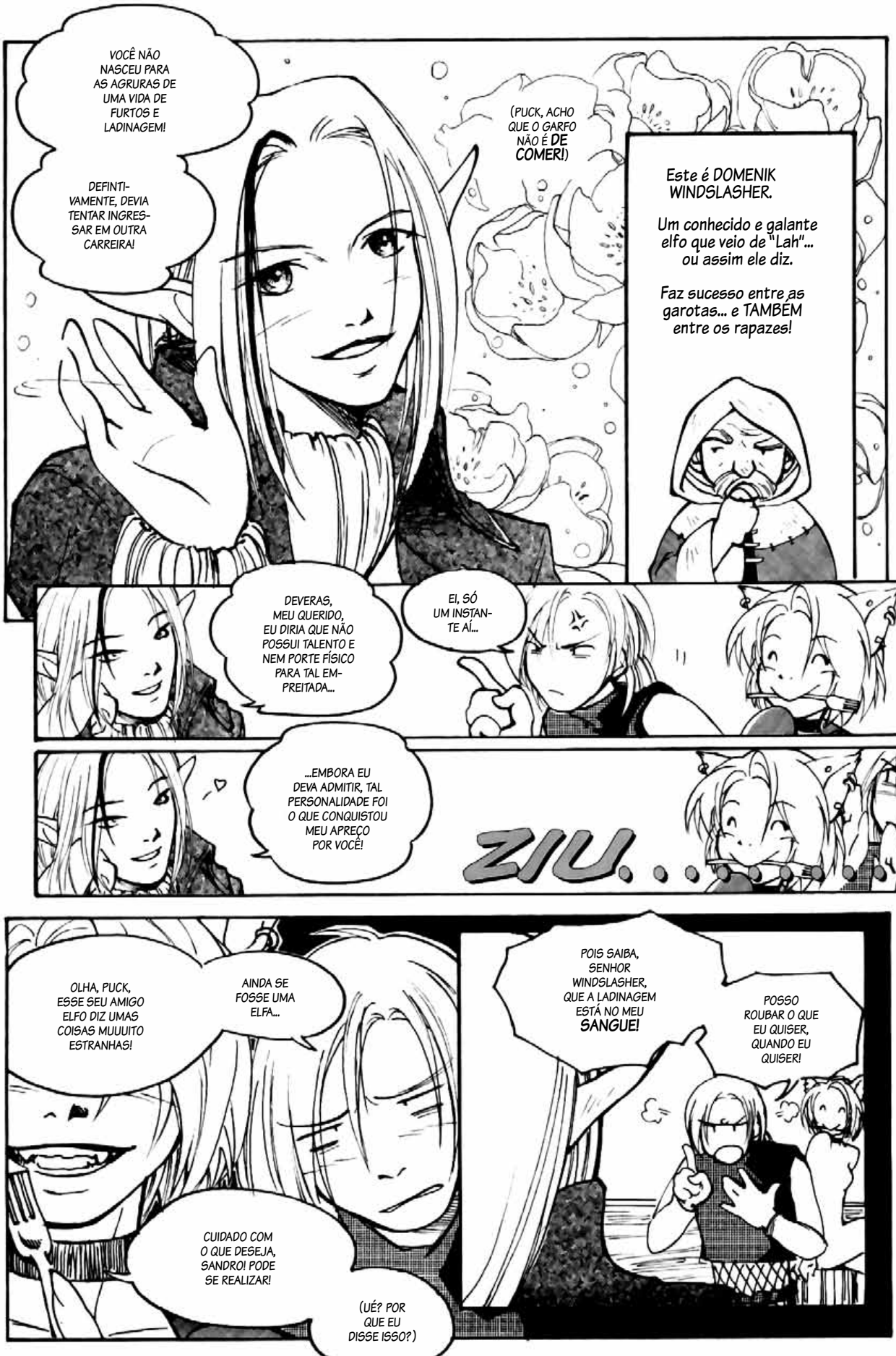
Antes de começarmos, contudo, o Helladarion deve nos responder uma pergunta.
Diga, grande sumo-sacerdote: quem é o maior ladrão aventureiro de Arton?
O MAIOR, MAIS HABILIDOSO E EXPERIENTE LADRÃO DE ARTON É LEON GALTRAN...
...E NÃO AQUELE FILHO PANACA DELE!
POF!

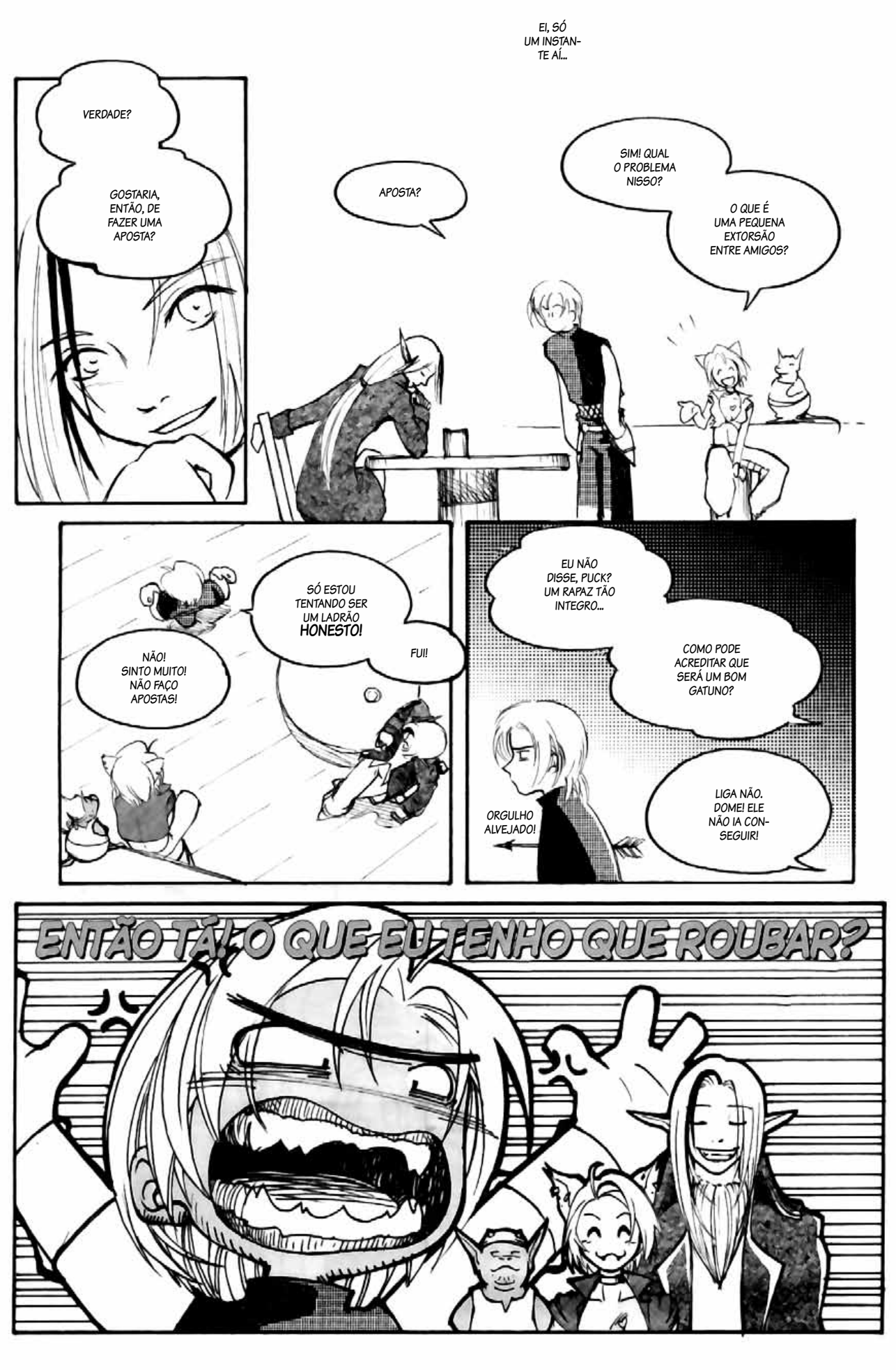

A busca pelos Rubis da Virtude começou como conseqüência de muitos fatos...
...mas uma parte importante teve início aqui. em VALKARIA.
A capital do Reinado. A maior cidade de Arton.

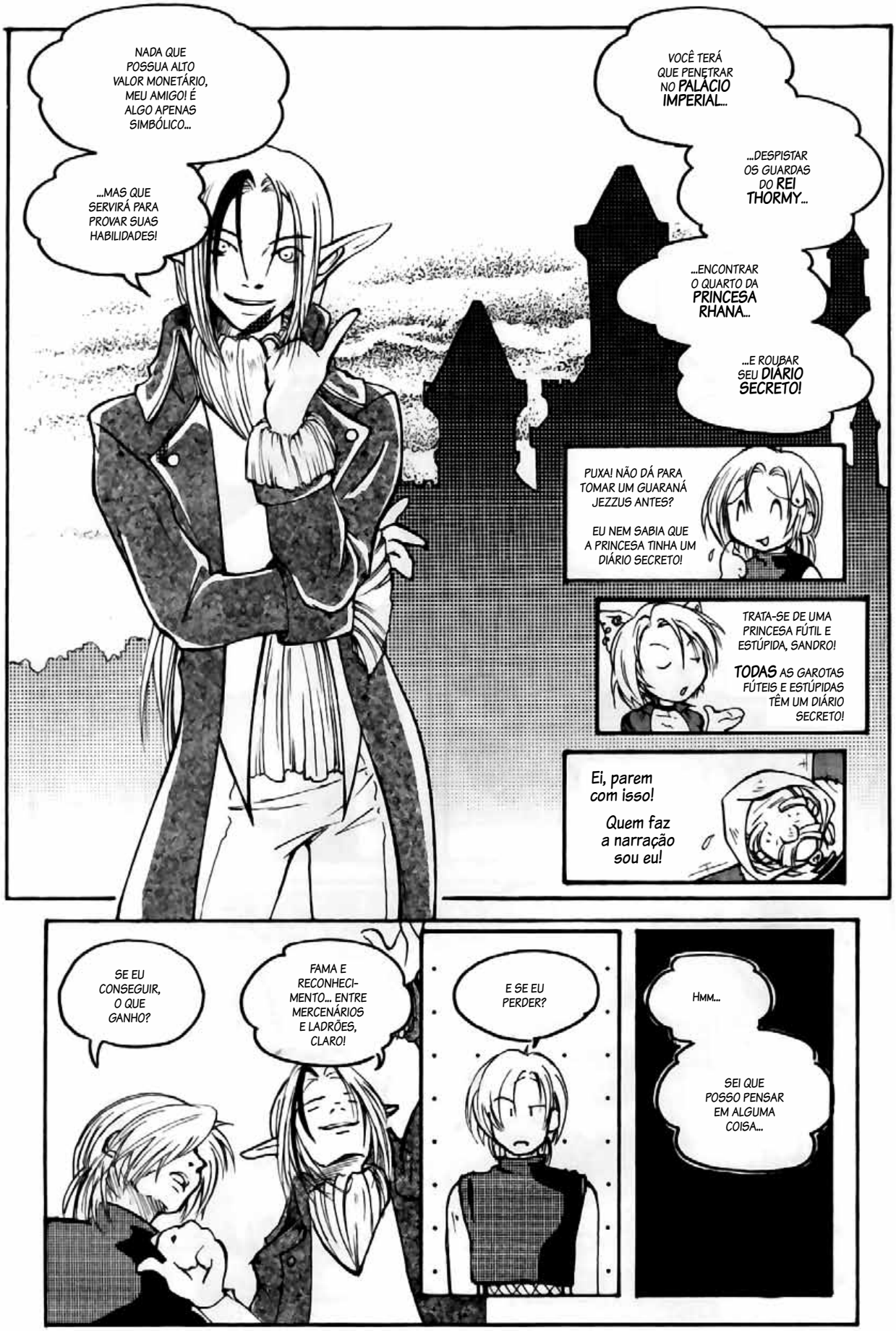

Estalagem do Tentacute
Não permitimos Macacos
ASSIM NÃO DÁ!
NIMB NÃO ESTÁ ROLANDO BONS DADOS PARA MIM!
SEMPRE QUE VENHO VISITAR MEU PAI É A MESMA COISA...
"VOCÊ MERECE MAIS DO QUE ISSO, SANDRO!"
"ESSA VIDA DE CRIMES NÃO É PARA VOCÊ, SANDRO!"
"ENCONTRE UMA ESPOSA E UM TRABALHO HONESTO, SANDRO!"
DE QUE ADIANTA SER FILHO DO MAIOR LADRÃO DO REINADO...
...SE ELE NÃO ACEITA ME ENSINAR NADA?
Cabe aqui uma explicação.
Apesar de sua fama, nem todos os ladrões são criminosos.
Entre os aventureiros, eles são valiosos ESPECIALISTAS.
Sabem destrancar fechaduras, desarmar armadilhas e achar passagens secretas.

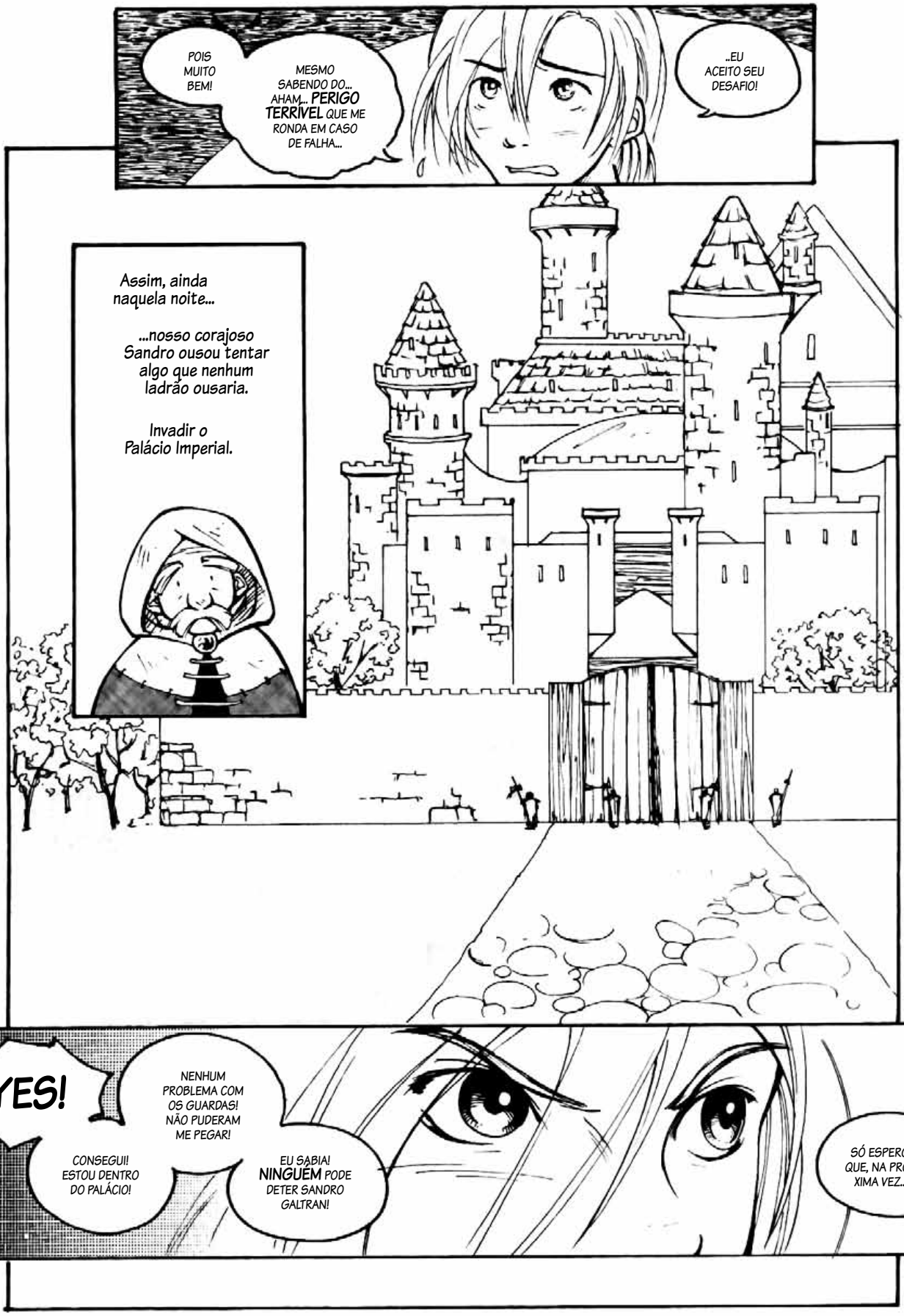
Ainda que essa "atividade" não seja muito bem vista pelas autoridades...
...alguns ladrões se tornam grandes e famosos HERÓIS.
Este é o tipo de ladrão que Sandro deseja se tornar.
EU POSSO SER LADRÃO! SÓ PRECISO DE UMA CHANCE PARA PROVAR!
EU TENHO TALENTO! TENHO VOCAÇÃO!
EEEEH!
DE LADRÃO, VOCÊ SÓ TEM O SOBRENOME!
E TODO MUNDO SABE QUE VOCÊ ESTÁ MAIS PARA SANDRO QUE PARA GALTRAN, NÉ?
A garotinha com apetite de avestruz é PUCK, A INSANA.
Como qualquer um pode notar, ela não é totalmente humana.
Puck pertence a um tipo específico de licantropo...
...ou LOBISOMEM para os leigos.
SE É QUE ESSE SEU "PAPAI INVISÍVEL" EXISTE MESMO!
MESMO COM AQUELA BAITA RECOMPENSA, NINGUÉM NUNCA VIU ELE, NÃO É VERDADE?


OUTRA VEZ PROCURANDO CONFUSÃO, PUCK?
DIZENDO BESTEIRA SOBRE MEU PAI?
PAPAI SEMPRE DISSE QUE OS LOUCOS PODEM SER CURADOS COM MAGIA!
POIS EU TENHO AQUI UMA BOA ARMA MÁGICA QUE VAI..
VAI...
VAI...
HAHAHAHAHAHAHAHA!
ESSA FOI BOA! ATÉ KABOF É UM LADRÃO MELHOR QUE VOCÊ!
Kabof é um KOBOLD.
Apesar da cara de cão, é uma criatura aparentada com os LAGARTOS.
Eles têm ESCAMAS minúsculas e põem OVOS.
São PESTES. Piores que ratos. Você teria que ser LOUCO para andar com um deles.
LAMENTO POR SUA PESSOA, SANDRO...
...MAS ME VEJO OBRIGADO A CONCORDAR COM MINHA PARCEIRA!
MESMO UMA LOUCA PODE TER RAZÃO DE TEMPOS EM TEMPOS!

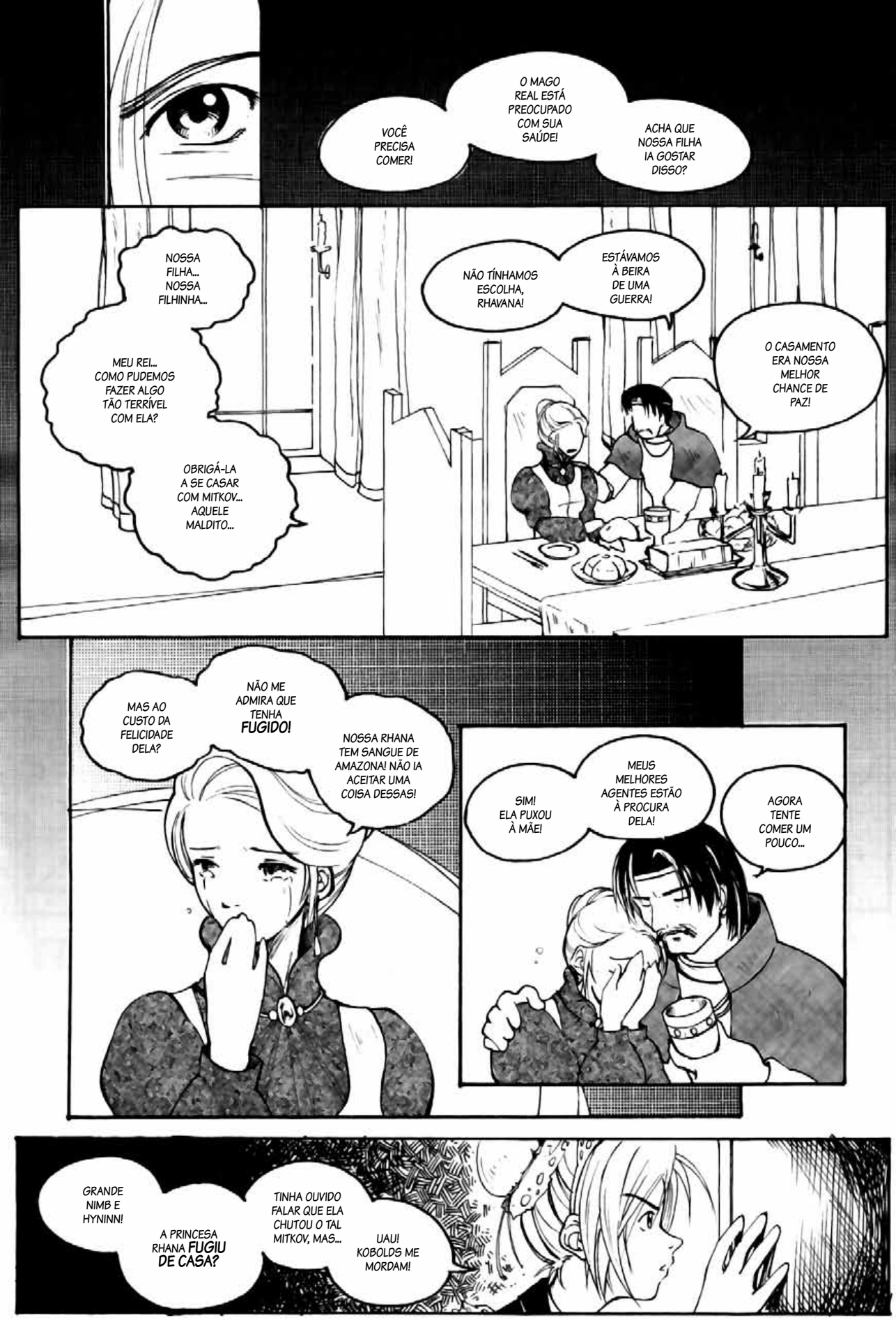

VOCÊ NÃO NASCEU PARA AS AGRURAS DE UMA VIDA DE FURTOS E LADINAGEM!
DEFINTI-VAMENTE, DEVIA TENTAR INGRES-SAR EM OUTRA CARREIRA!
(PUCK, ACHO QUE O GARFO NÃO É DE COMER!)
Este é DOMENIK WINDSLASHER.
Um conhecido e galante elfo que veio de "Lah"... ou assim ele diz.
Faz sucesso entre as garotas... e TAMBÉM entre os rapazes!
DEVERAS, MEU QUERIDO, EU DIRIA QUE NÃO POSSUI TALENTO E NEM PORTE FÍSICO PARA TAL EM-PREITADA...
EI, SÓ UM INSTAN-TE AÍ...
...EMBORA EU DEVA ADMITIR, TAL PERSONALIDADE FOI O QUE CONQUISTOU MEU APREÇO POR VOCÊ!
ZIU...
OLHA, PUCK, ESSE SEU AMIGO ELFO DIZ UMAS COISAS MUUUITO ESTRANHAS!
AINDA SE FOSSE UMA ELFA...
CUIDADO COM O QUE DESEJA, SANDRO! PODE SE REALIZAR!
(UÉ? POR QUE EU DISSE ISSO?)
POIS SAIBA, SENHOR WINDSLASHER, QUE A LADINAGEM ESTÁ NO MEU SANGUE!
POSSO ROUBAR O QUE EU QUISER, QUANDO EU QUISER!

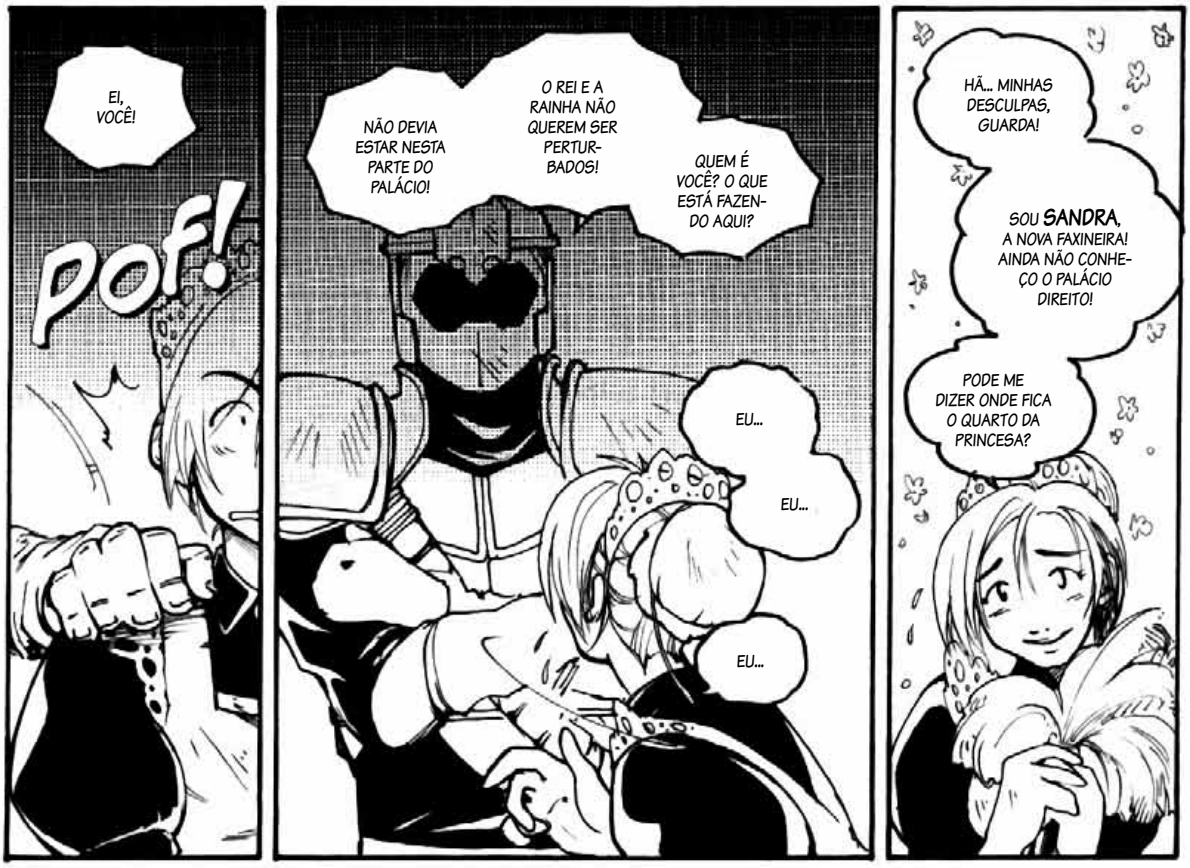

EI, SÓ UM INSTANTE AÍ...
VERDADE?
GOSTARIA, ENTÃO, DE FAZER UMA APOSTA?
APOSTA?
SIM! QUAL O PROBLEMA NISSO?
O QUE É UMA PEQUENA EXTORSÃO ENTRE AMIGOS?
SÓ ESTOU TENTANDO SER UM LADRÃO HONESTO!
FUI!
NÃO! SINTO MUITO! NÃO FAÇO APOSTAS!
EU NÃO DISSE, PUCK? UM RAPAZ TÃO INTEGRO...
COMO PODE ACREDITAR QUE SERÁ UM BOM GATUNO?
LIGA NÃO. DOME! ELE NÃO IA CONSEGUIR!
ORGULHO ALVEJADO!
ENTÃO TÁ! O QUE EU TENHO QUE ROUBAR?


NADA QUE POSSUA ALTO VALOR MONETÁRIO, MEU AMIGO! É ALGO APENAS SIMBÓLICO...
...MAS QUE SERVIRÁ PARA PROVAR SUAS HABILIDADES!
VOCÊ TERÁ QUE PENETRAR NO PALÁCIO IMPERIAL...
...DESPISTAR OS GUARDAS DO REI THORMY...
...ENCONTRAR O QUARTO DA PRINCESA RHANA...
...E ROUBAR SEU DIÁRIO SECRETO!
PUXA! NÃO DÁ PARA TOMAR UM GUARANÁ JEZZUS ANTES?
EU NEM SABIA QUE A PRINCESA TINHA UM DIÁRIO SECRETO!
TRATA-SE DE UMA PRINCESA FÚTIL E ESTÚPIDA, SANDRO!
TODAS AS GAROTAS FÚTEIS E ESTÚPIDAS TÊM UM DIÁRIO SECRETO!
Ei, parem com isso!
Quem faz a narração sou eu!
SE EU CONSEGUIR, O QUE GANHO?
FAMA E RECONHECI-MENTO... ENTRE MERCENÁRIOS E LADRÕES, CLARO!
E SE EU PERDER?
HMM...
SEI QUE POSSO PENSAR EM ALGUMA COISA...

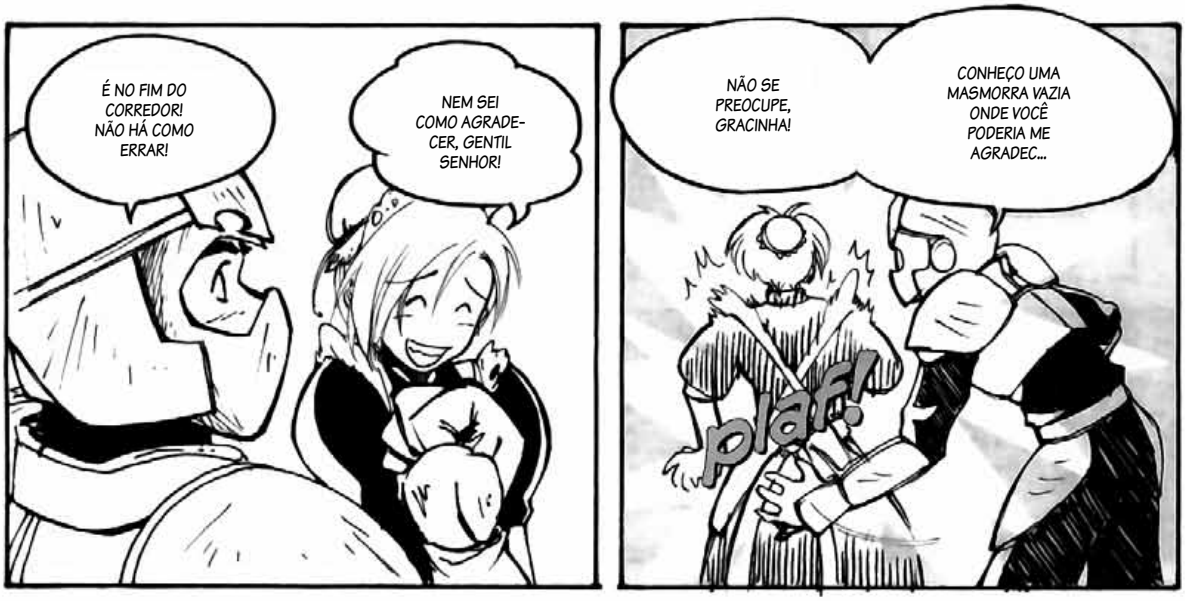

..EU ACEITO SEU DESAFIO!
MESMO SABENDO DO... AHAM... PERIGO TERRÍVEL QUE ME RONDA EM CASO DE FALHA...
POIS MUITO BEM!
Assim, ainda naquela noite...
...nosso corajoso Sandro ousou tentar algo que nenhum ladrão ousaria.
Invadir o Palácio Imperial.
SÓ ESPERO QUE, NA PRÓXIMA VEZ..
EU SABIA! NINGUÉM PODE DETER SANDRO GALTRAN!
CONSEGUI! ESTOU DENTRO DO PALÁCIO!
NENHUM PROBLEMA COM OS GUARDAS! NÃO PUDERAM ME PEGAR!
YES!

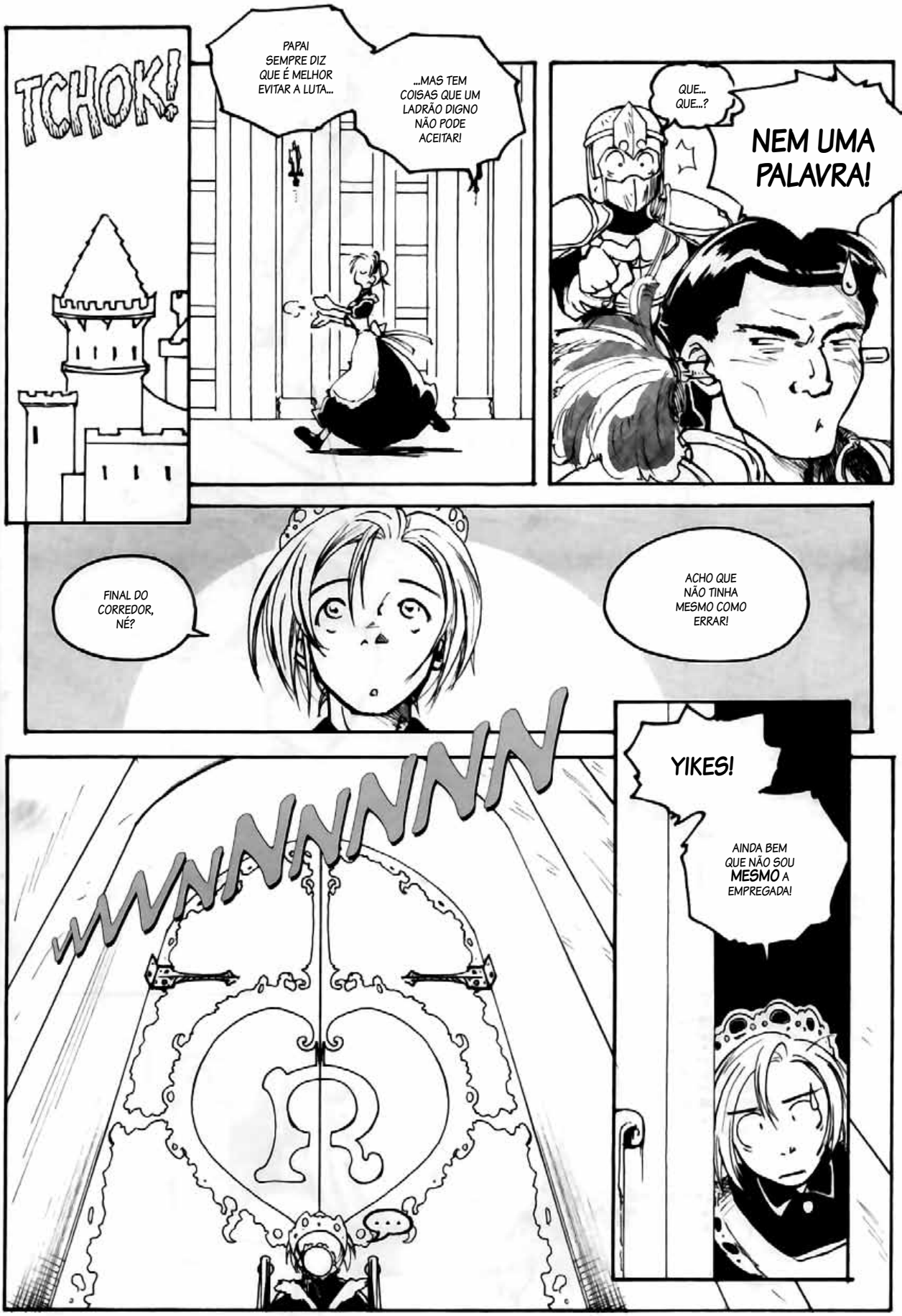
...EU CONSIGA ISSO **SEM** O DISFARCE DE EMPREGADINHA!
KOBOLDS ME MORDAM! COMO TEM PORTA NESTE LUGAR!
ONDE SERÁ O QUARTO DA PRINCESA?
A QUE HORAS VOCÊ LARGA, LINDONA?
VAI TE CATAR!
ACALME-SE, MINHA RAINHA!
YIKES?
ASSIM NÃO CHEGO A PARTE ALGUMA!
VOU USAR MEU **OUVIDO AGUÇADO DE LADRÃO** PARA...

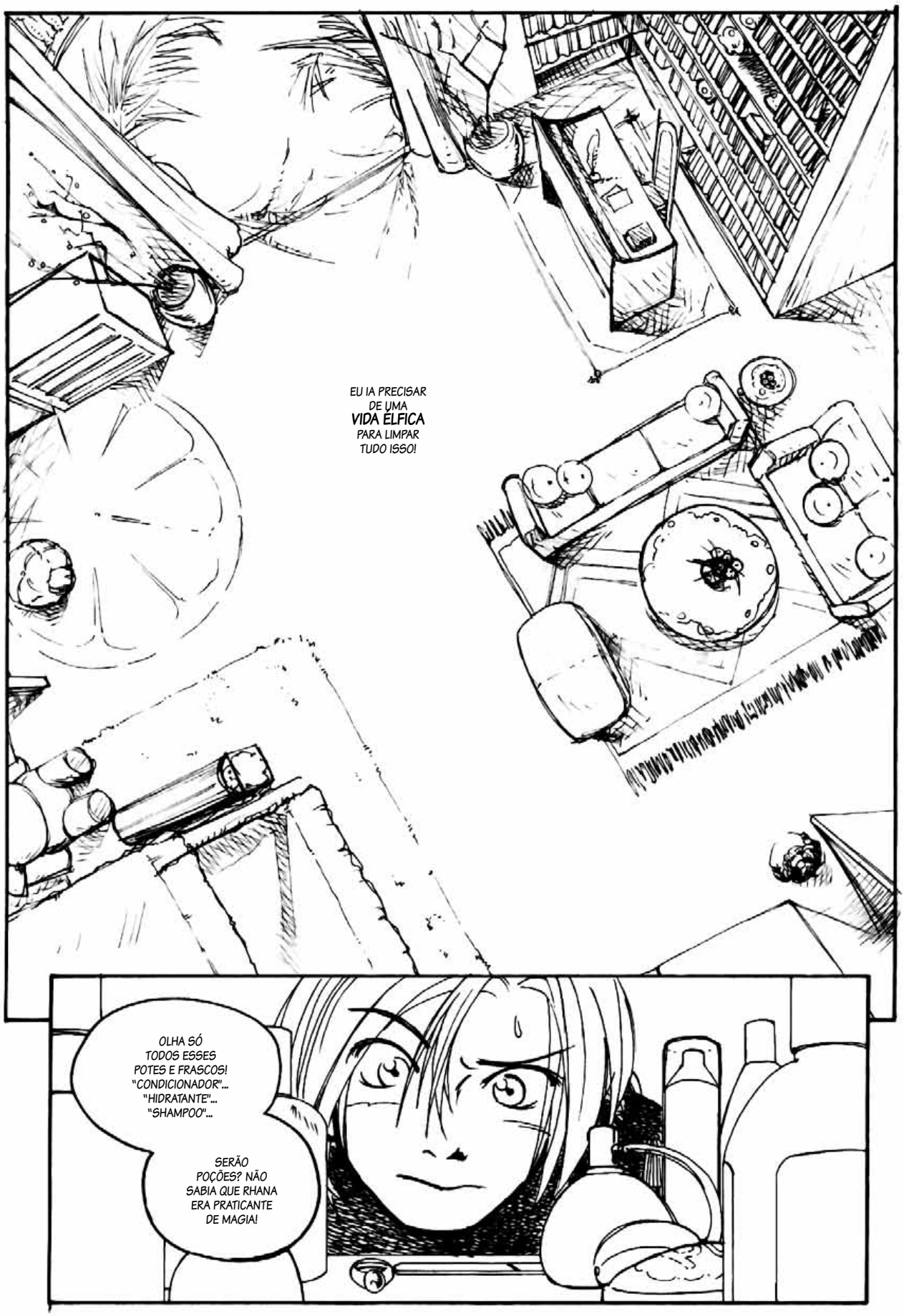

VOCÊ PRECISA COMER!
O MAGO REAL ESTÁ PREOCUPADO COM SUA SAÚDE!
ACHA QUE NOSSA FILHA IA GOSTAR DISSO?
NOSSA FILHA... NOSSA FILHINHA...
MEU REI... COMO PUDEMOS FAZER ALGO TÃO TERRÍVEL COM ELA?
OBRIGÁ-LA A SE CASAR COM MITKOV... AQUELE MALDITO...
NÃO TÍNHAMOS ESCOLHA, RHAVANA!
ESTÁVAMOS À BEIRA DE UMA GUERRA!
O CASAMENTO ERA NOSSA MELHOR CHANCE DE PAZ!
MAS AO CUSTO DA FELICIDADE DELA?
NÃO ME ADMIRA QUE TENHA FUGIDO!
NOSSA RHANA TEM SANGUE DE AMAZONA! NÃO IA ACEITAR UMA COISA DESSAS!
SIM! ELA PUXOU À MÃE!
MEUS MELHORES AGENTES ESTÃO À PROCURA DELA!
AGORA TENTE COMER UM POUCO...
GRANDE NIMB E HYNINN!
A PRINCESA RHANA FUGIU DE CASA?
TINHA OUVIDO FALAR QUE ELA CHUTOU O TAL MITKOV, MAS...
UAU! KOBOLDS ME MORDAM!

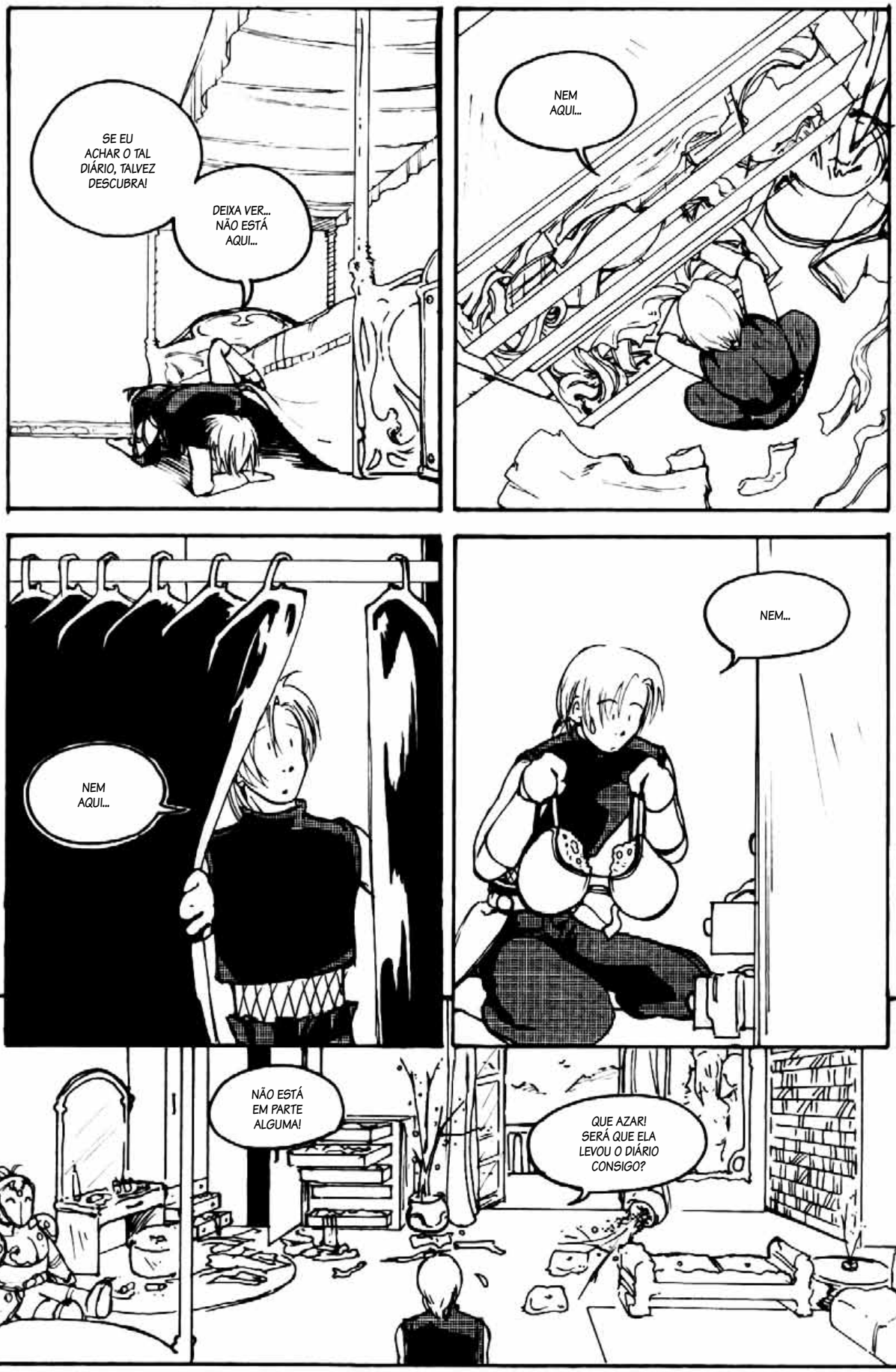

EI, VOCÊ!
POF!
NÃO DEVIA ESTAR NESTA PARTE DO PALÁCIO!
O REI E A RAINHA NÃO QUEREM SER PERTURBADOS!
QUEM É VOCÊ? O QUE ESTÁ FAZENDO AQUI?
EU...
EU...
EU...
HÃ... MINHAS DESCULPAS, GUARDA!
SOU SANDRA, A NOVA FAXINEIRA! AINDA NÃO CONHEÇO O PALÁCIO DIREITO!
PODE ME DIZER ONDE FICA O QUARTO DA PRINCESA?

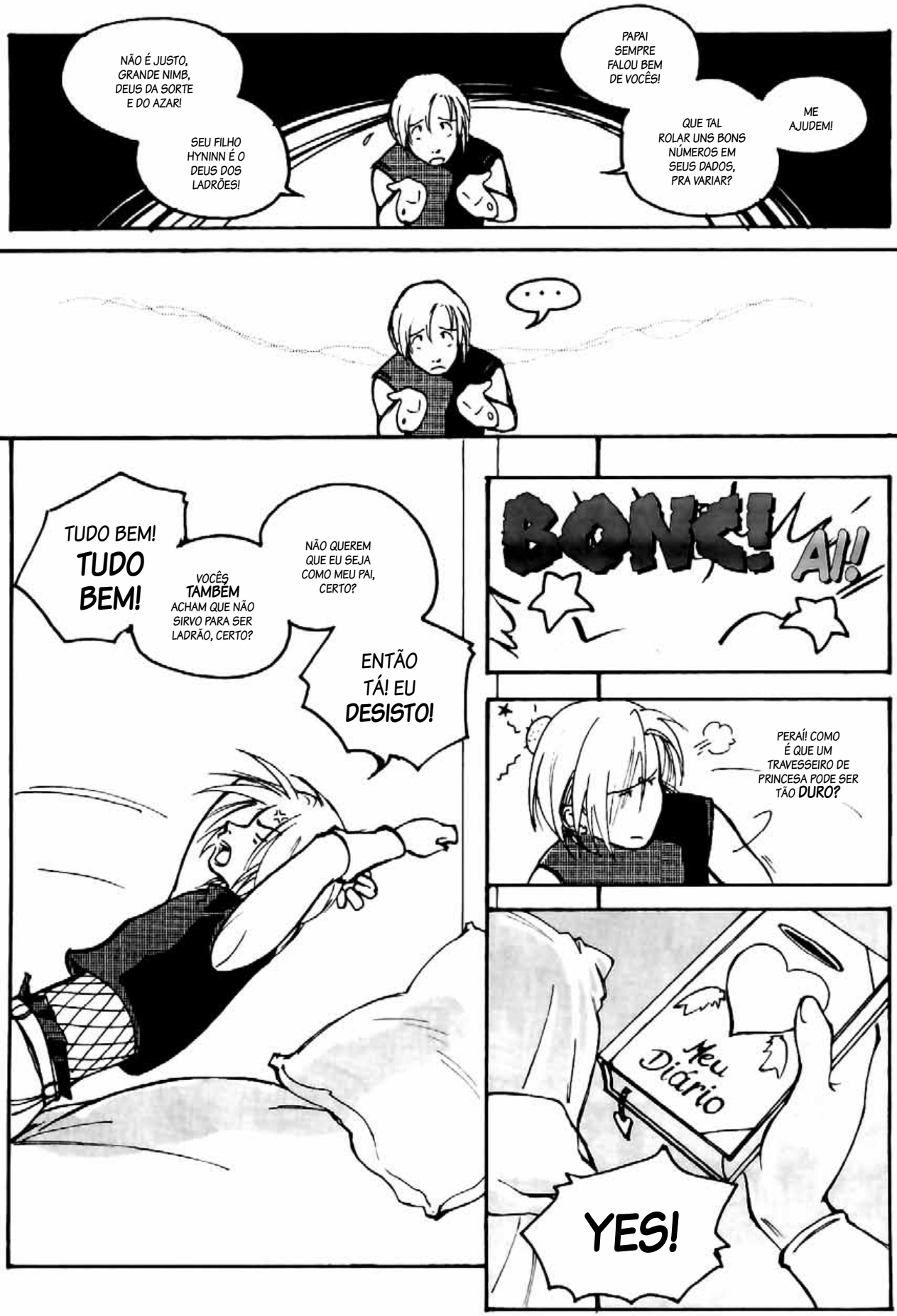
POR QUE A PRESSA? NUNCA TIVEMOS UMA FAXINEIRA TÃO BONITA!
A PRÓPRIA DEUSA VALKARIA TERIA CIÚMES!
HIHIHI! APOSTO QUE DIZ ISSO PARA TODAS!
Illaaaaaarrrgh!
VOCÊ VAI LIMPAR ISSO!


É NO FIM DO CORREDOR! NÃO HÁ COMO ERRAR!
NEM SEI COMO AGRADECER, GENTIL SENHOR!
NÃO SE PREOCUPE, GRACINHA!
CONHEÇO UMA MASMORRA VAZIA ONDE VOCÊ PODERIA ME AGRADEC...
plaf!


TCHOK!
PAPAI SEMPRE DIZ QUE É MELHOR EVITAR A LUTA...
...MAS TEM COISAS QUE UM LADRÃO DIGNO NÃO PODE ACEITAR!
QUE... QUE...?
NEM UMA PALAVRA!
FINAL DO CORREDOR, NÉ?
ACHO QUE NÃO TINHA MESMO COMO ERRAR!
WWNNNNNN
YIKES!
AINDA BEM QUE NÃO SOU MESMO A EMPREGADA!


EU IA PRECISAR DE UMA VIDA ÉLFICA PARA LIMPAR TUDO ISSO!
OLHA SÓ TODOS ESSES POTES E FRASCOS! "CONDICIONADOR"... "HIDRATANTE"... "SHAMPOO"...
SERÃO POÇÕES? NÃO SABIA QUE RHANA ERA PRATICANTE DE MAGIA!


SE EU ACHAR O TAL DIÁRIO, TALVEZ DESCUBRA!
DEIXA VER... NÃO ESTÁ AQUI...
NEM AQUI...
NEM AQUI...
NEM...
NÃO ESTÁ EM PARTE ALGUMA!
QUE AZAR! SERÁ QUE ELA LEVOU O DIÁRIO CONSIGO?

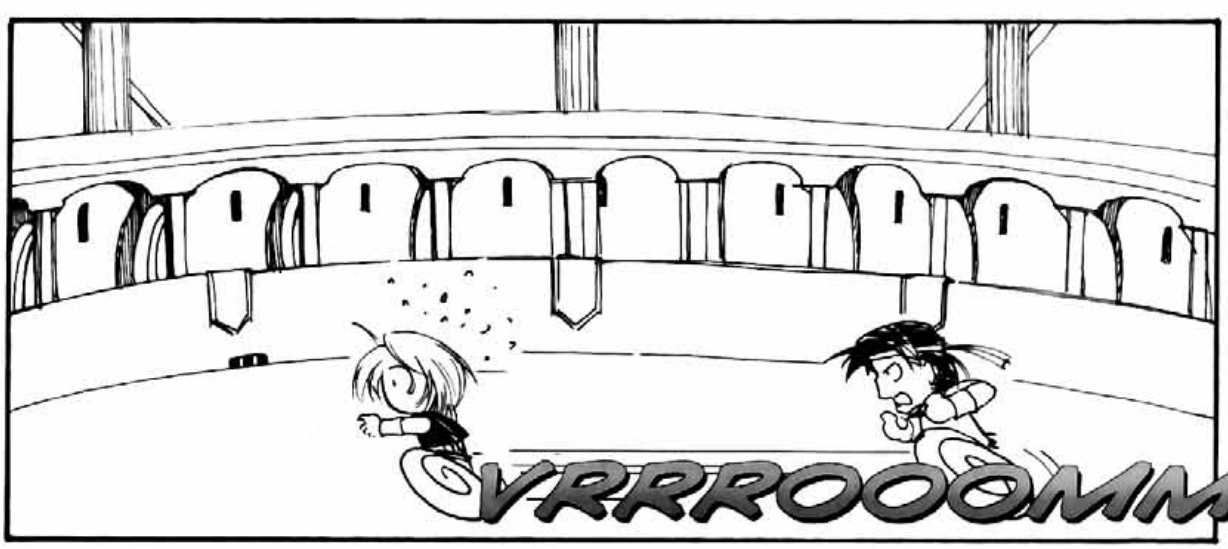

NÃO É JUSTO, GRANDE NIMB, DEUS DA SORTE E DO AZAR!
SEU FILHO HYNINN É O DEUS DOS LADRÕES!
PAPAI SEMPRE FALOU BEM DE VOCÊS!
QUE TAL ROLAR UNS BONS NÚMEROS EM SEUS DADOS, PRA VARIAR?
ME AJUDEM!
TUDO BEM! TUDO BEM!
VOCÊS TAMBÉM ACHAM QUE NÃO SIRVO PARA SER LADRÃO, CERTO?
NÃO QUEREM QUE EU SEJA COMO MEU PAI, CERTO?
ENTÃO TÁ! EU DESISTO!
BONK!
AI!
PERAÍ! COMO É QUE UM TRAVESSEIRO DE PRINCESA PODE SER TÃO DURO?
Meu Diário
YES!

AINDA BEM QUE PAPAI NÃO ESTÁ ME VENDO AGORA!
FLOMP!
YES!
SUCESSO!
TENHO O DIÁRIO, ESCAPEI DO PALÁCIO...
...E NINGUÉM ME PEGOU!
bjk!
YIKES!
PAPAI DIZ: EM BOCA FECHADA NÃO ENTRA FADA!
POF!
MESMO? O TIO LEON AINDA DIZ ESSAS COISAS?
COM MIL MILHÕES DE KOBOLDS!
PRIMO KATABROK?
Conheçam KATABROK, O BÁRBARO.
Guerreiro, mercenário, aventureiro, viajante...
...e um TRAPALHÃO ainda maior que seu primo Sandro.
Se você precisar de sua ajuda, então estará REALMENTE desesperado.

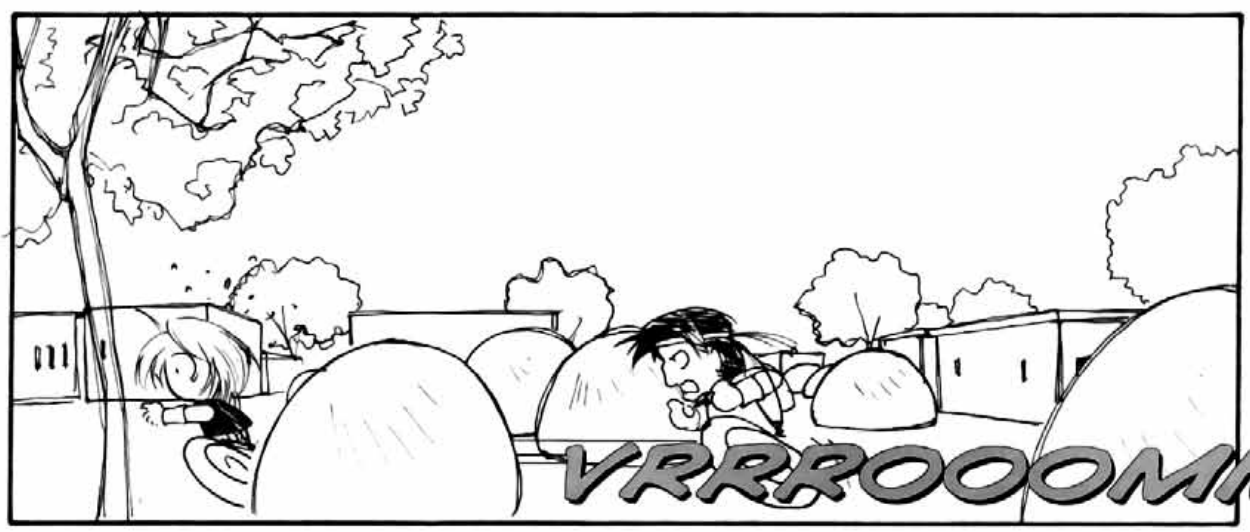
É ISSO AÍ, PRIMÃO!
KATABROK, O VIGILANTE, RESOLVEU TRAMPAR PARA O REI POR UNS TEMPOS!
REFORÇANDO A SEGURANÇA, SABE?
E SE ALGUM PILANTRA ACHA QUE PODE INVADIR O PALÁCIO...
...VAI TER QUE ENFRENTAR KATABROK, O IMPIEDOSO!
HE, HE! SOSSEGA! NINGUÉM SERIA TÃO BURRO ASSIM!
TCHAU, PRIMO! EU VOU ATÉ ALI... HÃ...
VOU ATÉ ALI! TCHAU!
TCHAU, PRIMÃO! FIQUE LONGE DOS KOBOLDS!
ESSE SANDRO É UMA FIGURA!
O QUE ELE QUERIA SER, MESMO?
LADRÃO!

SAAAAAAAAANDRO!
VOLTA AQUI! DEVOLVE O QUE VOCÊ ROUBOU!
AINDA NÃO DESISTIU DESSA PALHAÇADA DE SER LADRÃO?
DECIDIDAMENTE, MINHA FAMÍLIA NÃO APROVA MINHA ESCOLHA PROFISSIONAL!

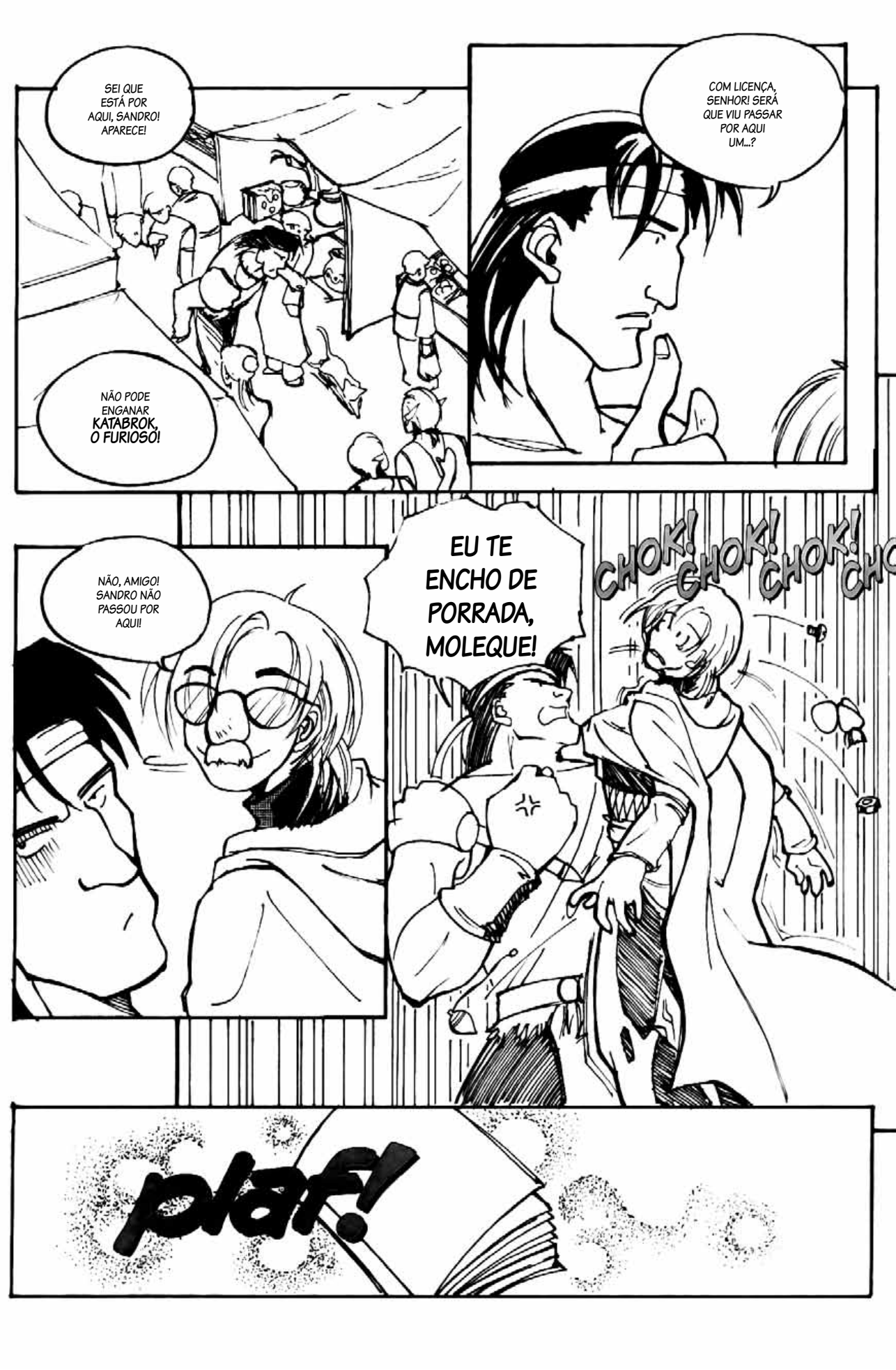
VRRROOOMM


VRRROOOMM

VRRROOOMMM


VRRROOOMM

VRRROOOMMM


SEI QUE ESTÁ POR AQUI, SANDRO! APARECE!
NÃO PODE ENGANAR KATABROK, O FURIOSO!
COM LICENÇA, SENHOR! SERÁ QUE VIU PASSAR POR AQUI UM...?
NÃO, AMIGO! SANDRO NÃO PASSOU POR AQUI!
EU TE ENCHO DE PORRADA, MOLEQUE!
CHOK! CHOK! CHOK!
plaf!

ENTÃO, FOI ISTO QUE VOCÊ ROUBOU!
QUE VERGONHA, SANDRO! TITIO NÃO QUER VER VOCÊ FAZENDO ESSAS COISAS!
VOCÊ NÃO IMAGINA O QUANTO MINHA DIGNIDADE DEPENDIA DISSO...
AGORA SUMA DAQUI ANTES QUE KATABROK, O PIEDOSO, ESQUEÇA QUE É SEU PRIMO...
...E TE JOGUE NA MASMORRA!
VUM!
ESSE SANDRO! ELE NÃO É UM CARA DO MAL...
...SÓ UM POUQUINHO CONFUSO!
NÃO TEM O SENSO DE HONRA DE KATABROK, O JUSTO!
MUITO BEM, VAMOS DEVOLVER ISTO AO PALÁCIO!
O QUE SERÁ?
PORCARIAS INISTER-RUPTAS!
QUERIA SABER LER!

Estalagem do Tentacute
Não permitimos Macacos
FOI PORRETA!
E ASSIM, DEPOIS DE DESPISTAR O GRANDE KATABROK...
...CONSEGUI RETORNAR COM O PRODUTO DE MEU ROUBO BEM SUCEDIDO!
VENCI SEU DESAFIO, WINDSLASHER! SOU UM LADRÃO!
EU DIRIA QUE AINDA HÁ CONTROVÉRSIAS SOBRE ISSO, SANDRO QUERIDO!
É UM FRÁGIL DIÁRIO DE PRINCESA, ORA BOLAS!
QUE CULPA TENHO SE ELE LASCOU-SE TODO DURANTE A CORRERIA?
POIS VOCÊ DEVERIA SE ENVERGONHAR DE TAL DESEMPENHO!
POR UM "TRABALHO" DESSES, QUALQUER OUTRO IA TE RECOMPENSAR COM UMA BIFA!
NÃO! ISSO NÃO É JUSTO!
FIZ TUDO DIREITO! ENTREI NO PALÁCIO! PEGUEI O DIÁRIO!
NÃO É JUSTO...
OH, ESTÁ BEM! NÃO FIQUE ASSIM!
EU ADMITO! VOCÊ CUMPRIU OS OBJETIVOS! VENCEU A APOSTA!

MAS, DE QUALQUER FORMA...
...AINDA ACHO QUE TENHO DIREITO A MEU PRÊMIO!
FUI!
VOCÊ FEZ DE NOVO, DOMI!
SIM, EU SEI!
TÃO TÍMIDO... E TÃO ADORÁVEL!
AQUELE ELFO DIZ MESMO COISAS MUUUITO ESTRANHAS!
MAS TAMBÉM DISSE COISAS QUE PODEM SER VERDADE...
MEU DESEMPENHO COMO LADRÃO DEIXA A DESEJAR!
NÃO FOSSE PELOS DADOS DE NIMB, AGORA EU ESTARIA NA CADEIA!
PERDÃO, GRANDE NIMB! PERDÃO, HYNINN!
AGRADEÇO PELA AJUDA QUE TIVE DE VOCÊS HOJE...
...MAS PAPAI ESTÁ CERTO! ESSA VIDA NÃO É PARA MIM!
VOU PROCURAR UM TRABALHO HONESTO E UMA...

UMA...?
VOCÊ O MATOU!
DESGRAÇADO! VOCÊ MATOU MEU PRIMO!
FICA LONGE DE MIM! ME SOLTA!
SILÊNCIO, BRUXA!
VOCÊS, LEVEM MEU COLEGA AOS CLÉRIGOS!
A MENINA-DEMÔNIO VAI PARA A MASMORRA!
N-NÃO...
ISSO NÃO DEVIA TER ACONTECIDO!
EU NÃO QUERIA MACHUCAR NINGUÉM!
PRECISO ACHAR GALTRAN! PRECISO DA AJUDA DELE!
SIM, SIM, VOCÊ JÁ DISSE!
PROCURANDO GALTRAN! DEVE SER MESMO LOUCA!
NÃO...
POR FAVOR... NÃO...

NÃO ME AFASTE DE MINHA MISSÃO...
ELE VAI MORRER...
EU PRECISO DO MAIOR LADRÃO DO REINADO...
PRECISO DE GALTRAN... PRECISO MUITO...

ARRROO
AAAAAAARRRRRRRRRROOOOOOWWWW
OBRIGADO, NIMB!
OBRIGADO, HYNINN!
ESTA É A CHANCE QUE EU QUERIA!
A CHANCE DE PROVAR MEU TALENTO LADINO!
ENTÃO VOCÊ QUER A AJUDA DE GALTRAN, MOÇA?
POIS VOCÊ VAI TER!

LEGAL! MINHA PRIMEIRA **FUGA DE CADEIA!**

E NEM PRECISEI SER **PRESO!**

E assim teve início a aventura...

Sandro não apenas tirou Lisandra da prisão...

...como também ajudou-a na conquista do primeiro Rubi da Virtude...

...uma das gemas mágicas necessárias para restaurar o grande Paladino.

Mas essa é uma longa história. E não serei eu a contá-la.

Por hoje, meus encargos como clérigo de Tanna-Toh estão encerrados.

TELLERIMM!

NÃO ESTÁ ESQUECENDO DE NADA?

Não, senhor.

Limpar a sujeira e fazer penitência mais tarde.

(Eu devia ter sido clérigo de Nimb...)

FUI!

BERSERK!
www.holyavenger.com.br
Os poderes de Lisandra ficam cada vez maiores e mais perigosos. E as novas vítimas de sua raiva são os gladiadores da Arena Imperial!
HOLY avenger
Todos os meses nas bancas

HOLY avenger

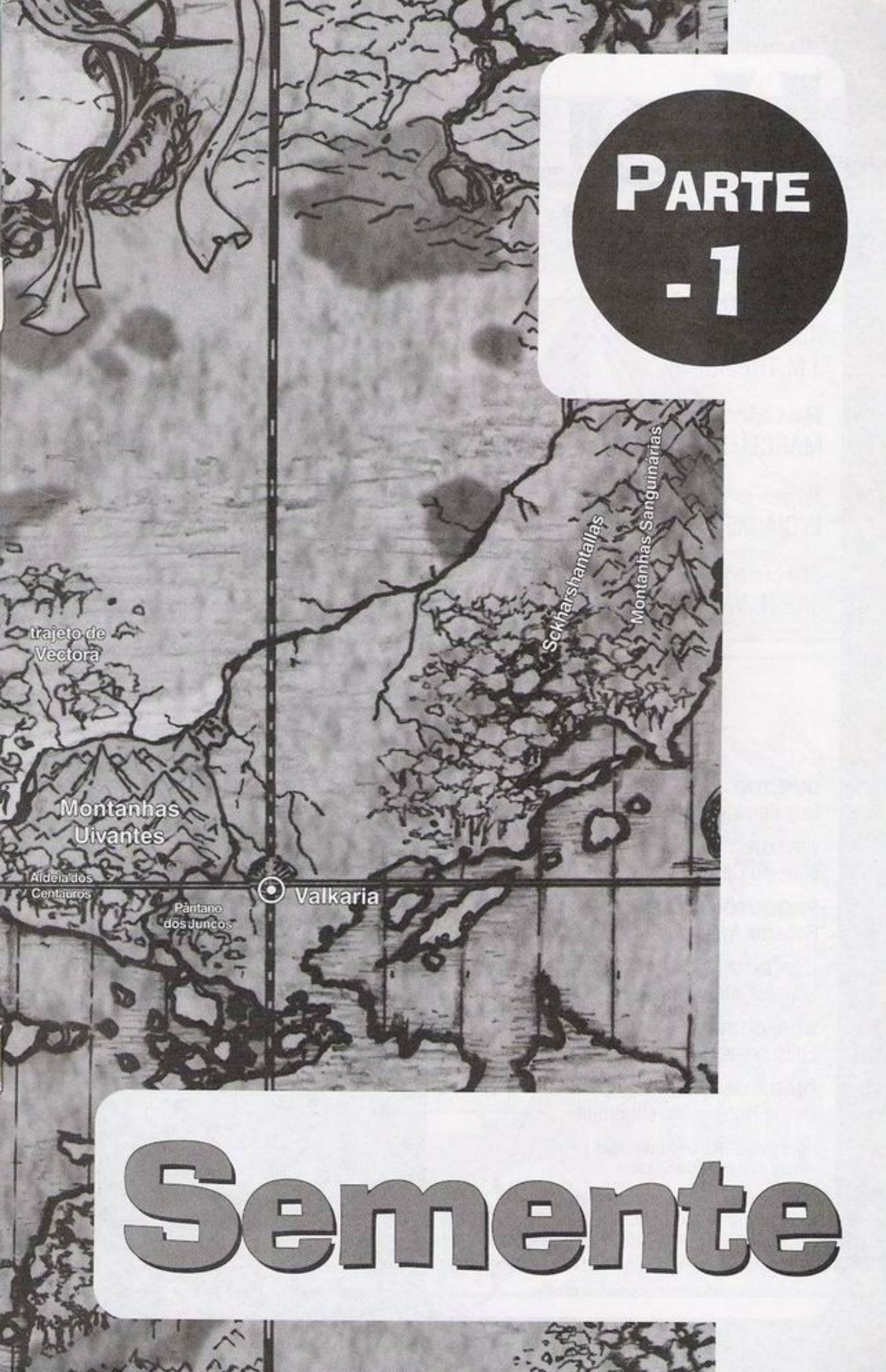
TRAMA

ESPECIAL

ANO 3 • ESPECIAL Nº 2 • R$ 2,50

7 897780 508795

Imprópria para menores de 12 anos



PARTE -1

Semente

HOLY avenger

Criação
MARCELO CASSARO
ROGÉRIO SALADINO
J.M.TREVISAN

Roteiro
MARCELO CASSARO

Arte e Capa
LYDIA MEGUMI OIDE

Retículas
JAE H. WOO

DIRETOR
Ruy Pereira

EDITOR
Marcelo Cassaro

PRODUTOR GRÁFICO
Roberto Avelino

CONTATO
Lourdes Maurício

SCANNER
Edilson Gedo • Wagner F. Nunes

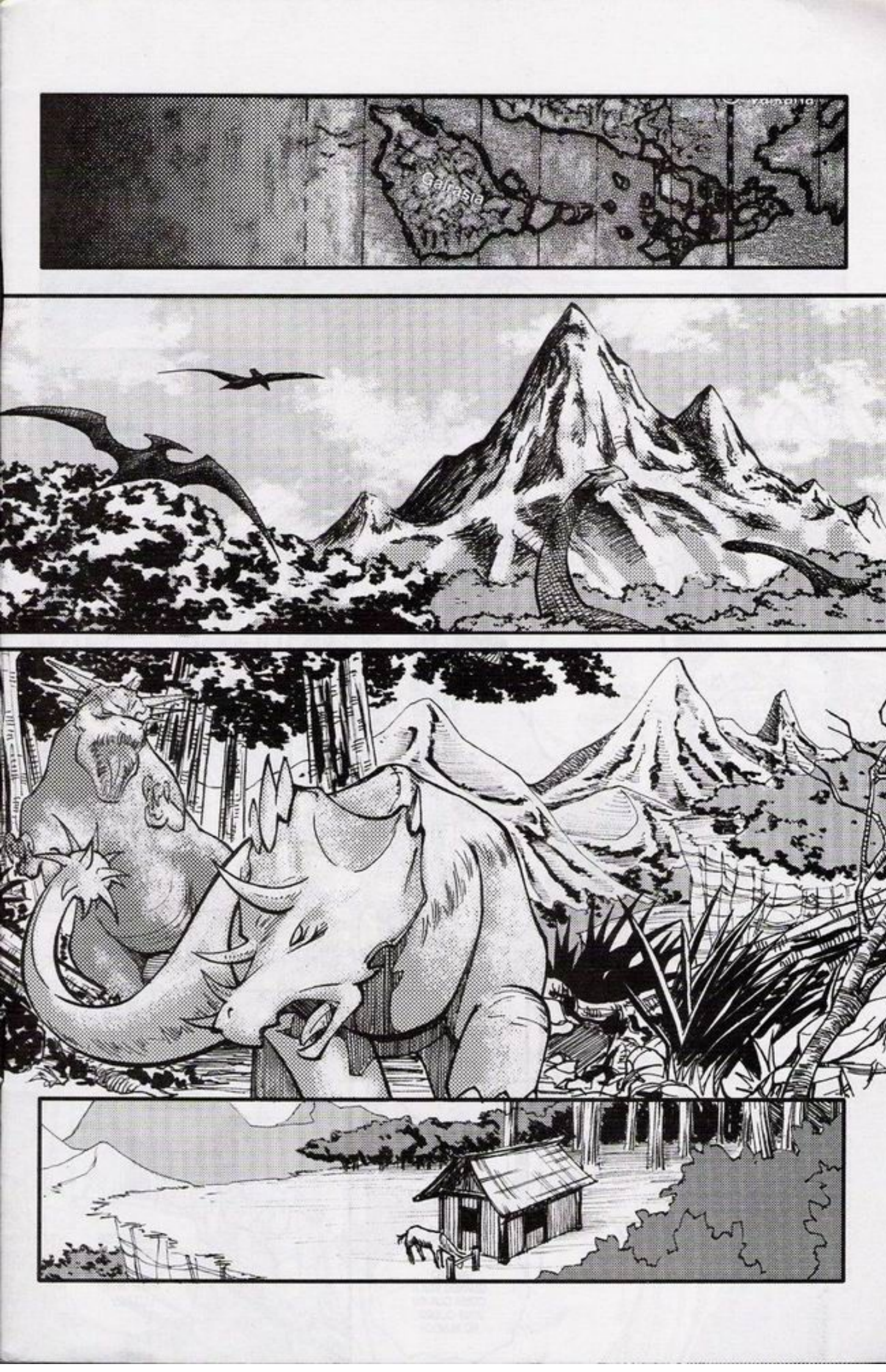
DIAGRAMAÇÃO
Dawis Roos • Márcia Braga

HOLY AVENGER é uma publicação mensal da Trama Editorial Ltda.

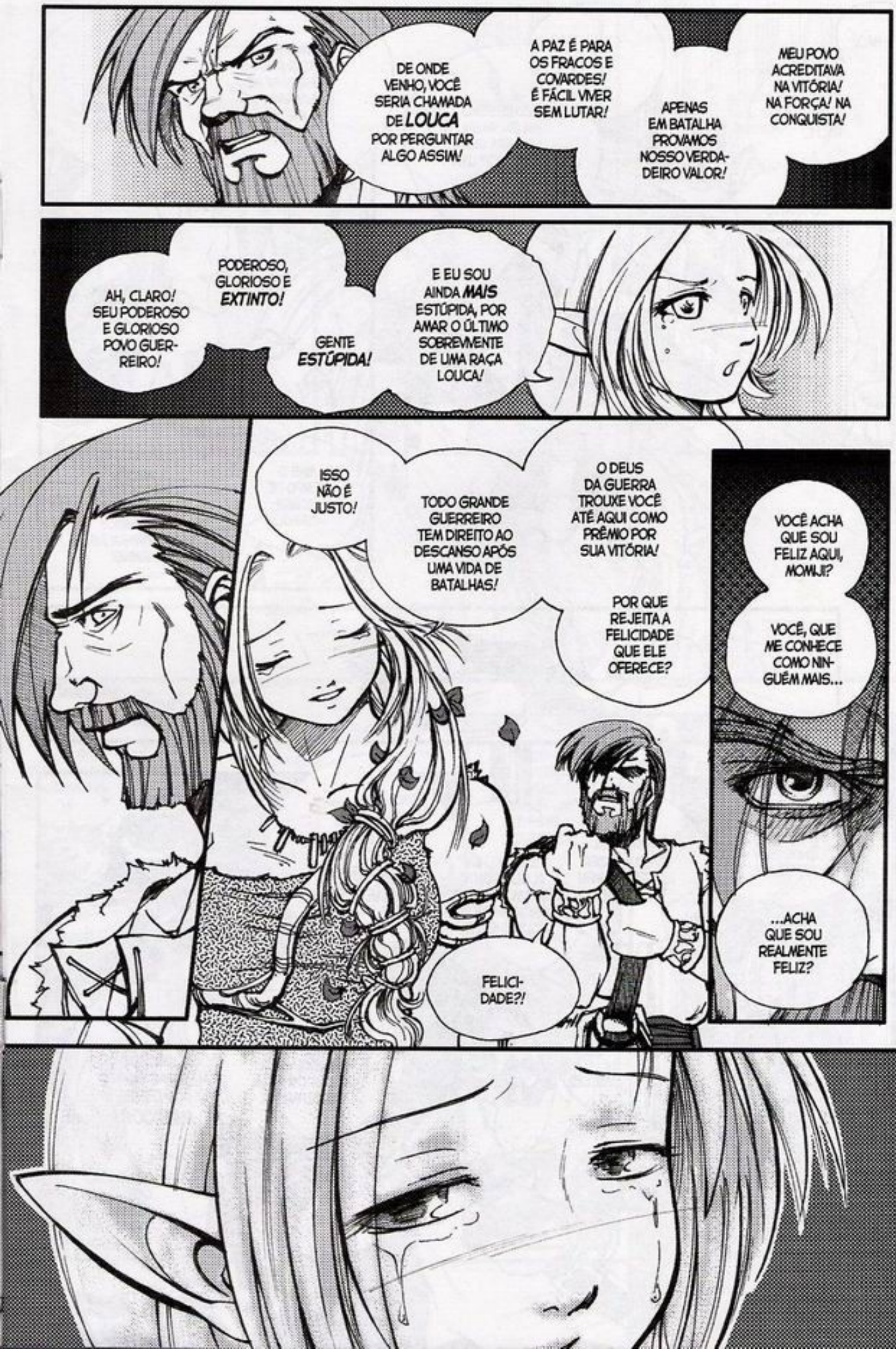
Administração, redação, assinaturas e publicidade:
R. Comendador Miguel Calfat, 421, 04537-081,
SP/SP. Telefax (011) 3849-2266. dragaobrasil@uol.com.br

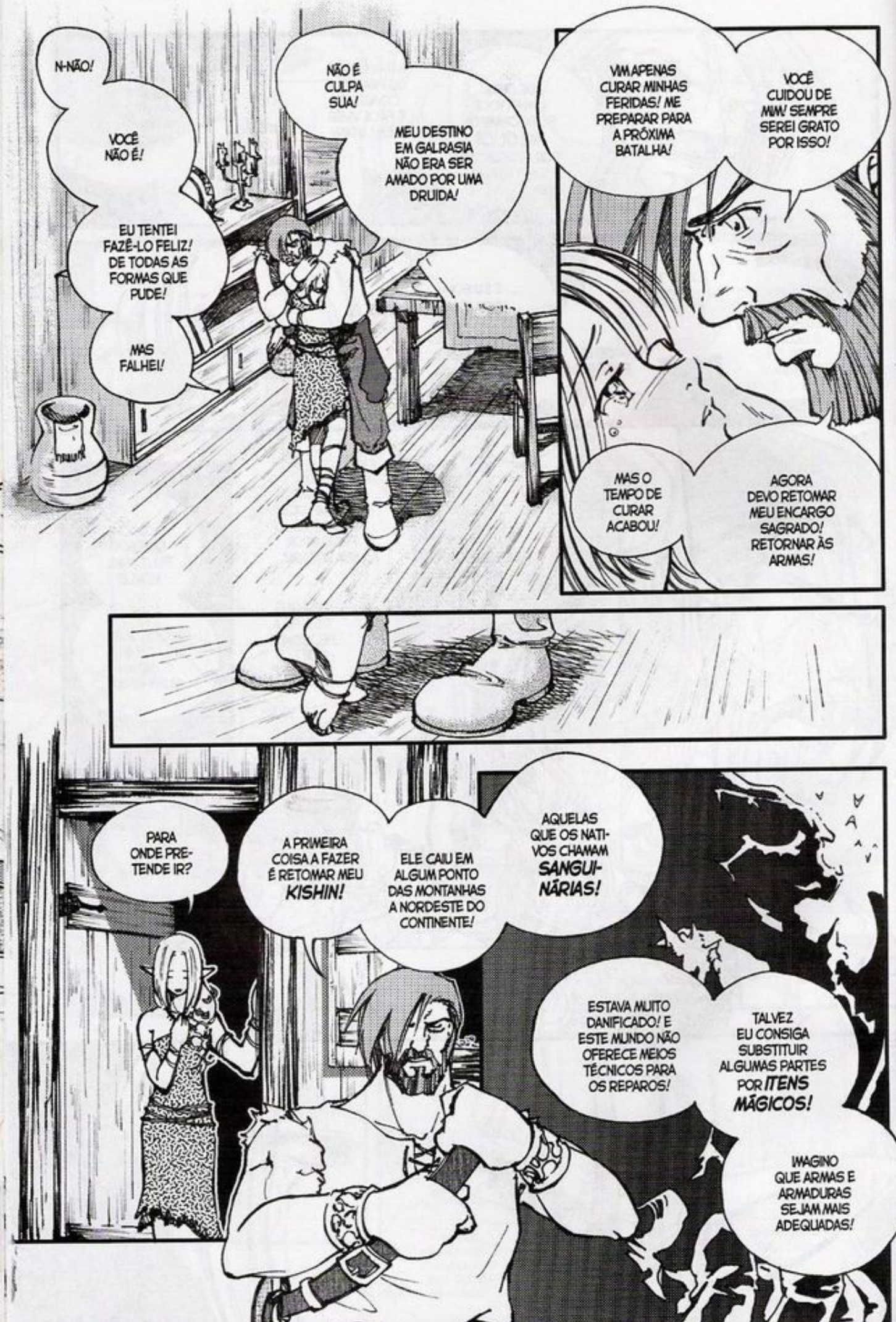
Distribuição exclusiva para todo o Brasil: Fernando Chinaglia S/A.

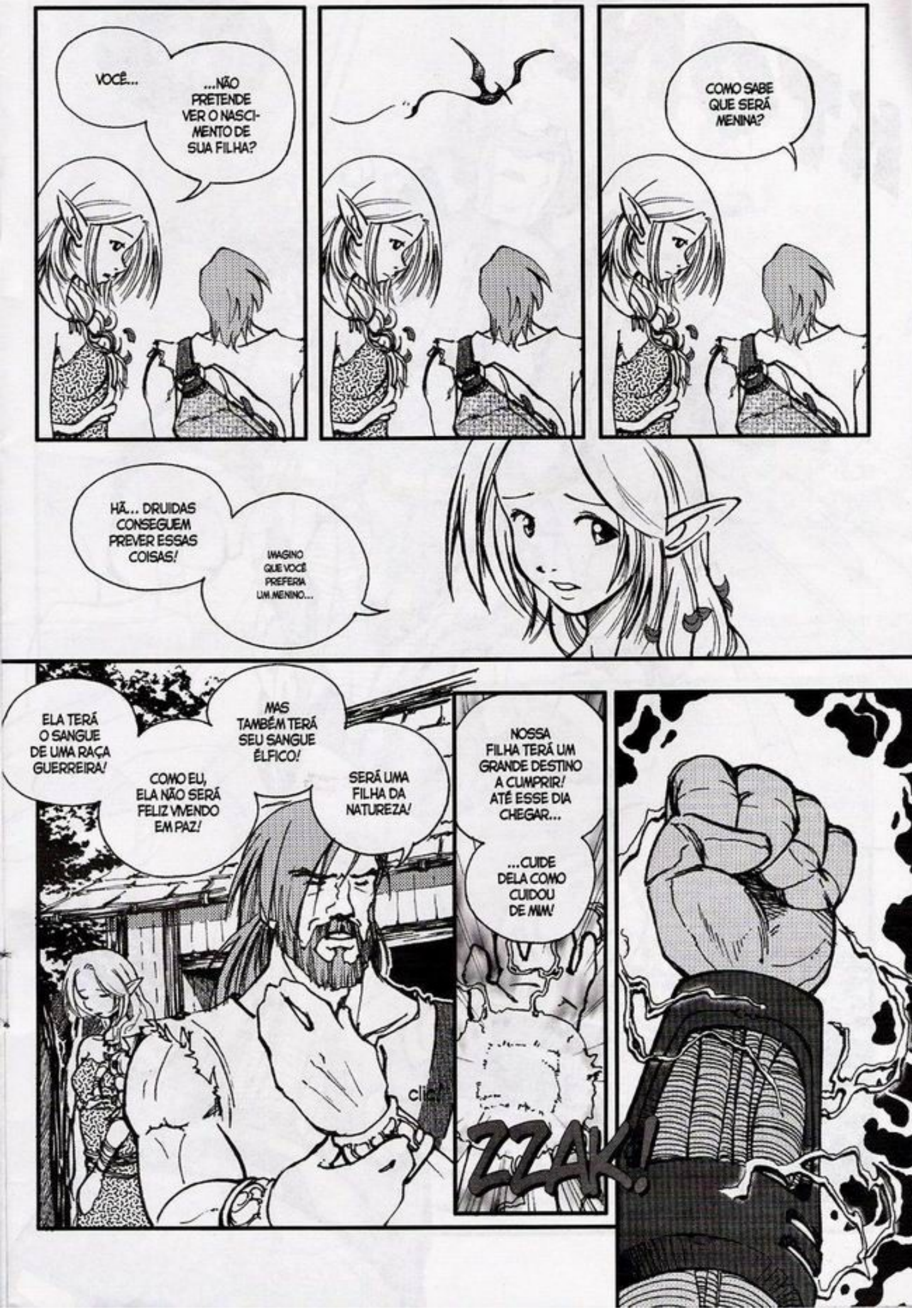
Impressão e acabamento: **CUNHA-FACCHINI**

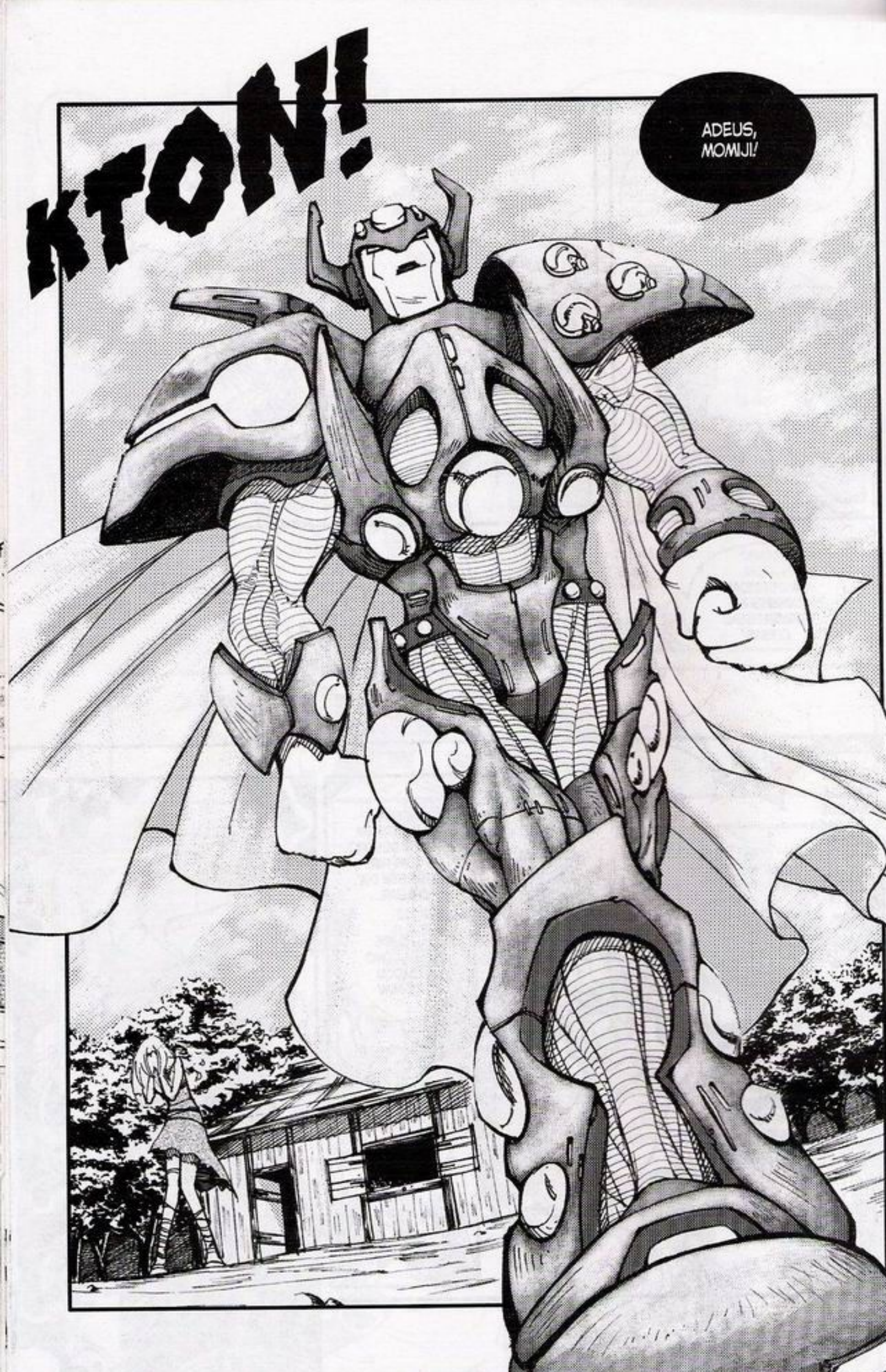

Safrasia

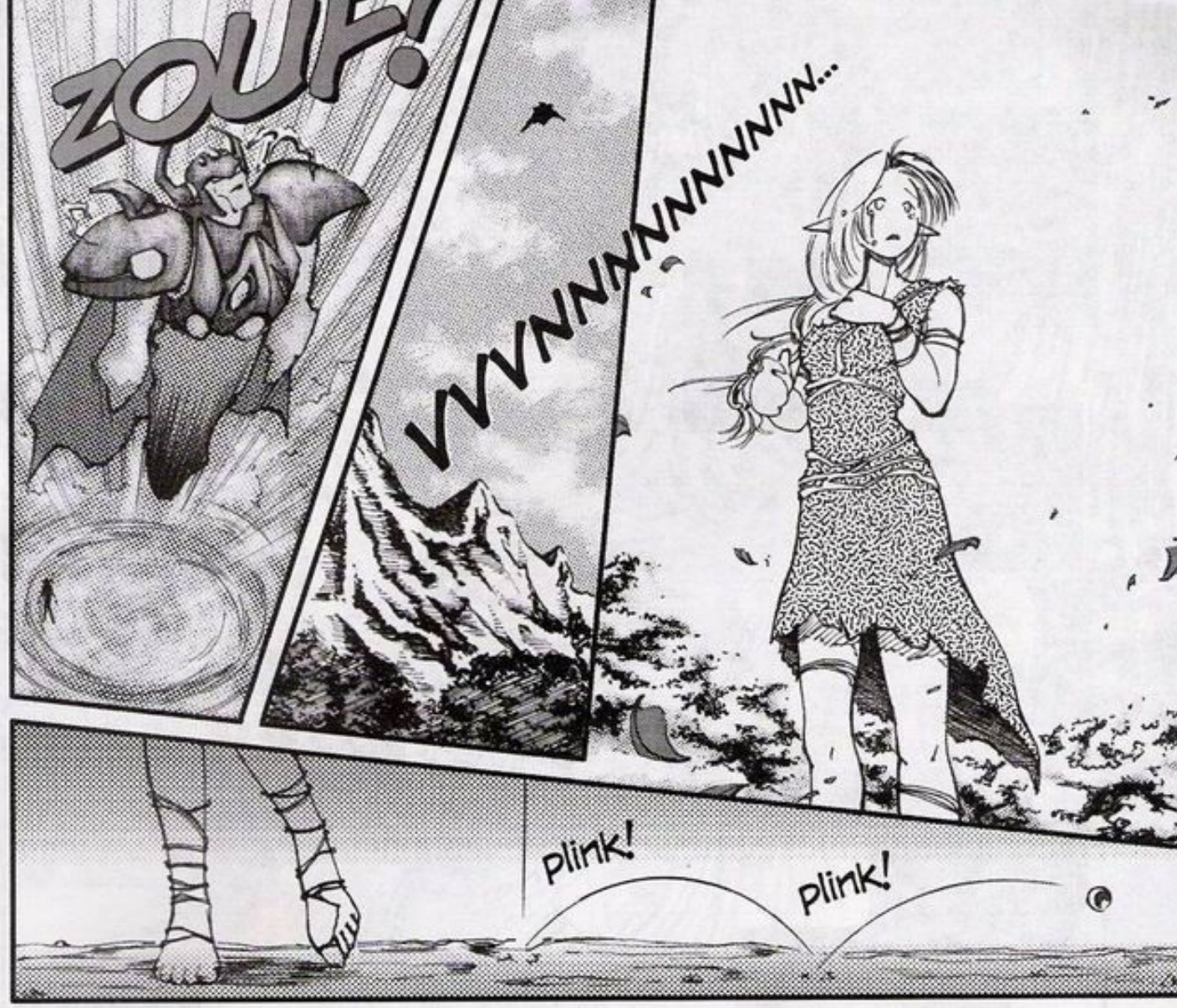
ENTÃO?
QUANDO PRETENDIA ME DIZER?
EU NÃO PRETENDIA!
NÃO ACHEI QUE FOSSE NECESSÁRIO!
NÃO ACHOU NECESSÁRIO?!
EU AMO VOCÊ! SALVEI SUA VIDA!
AGORA VOCÊ DECIDE PARTIR, E NÃO ACHA NECESSÁRIO ME DIZER?
NÃO!
VOCÊ SEMPRE SOUBE QUE ESTE DIA CHEGARIA!
SEMPRE A PREVENI SOBRE ISSO!
VERDADE! VOCÊ NUNCA MENTIU PARA MIM!
MESMO QUANDO ERA A COISA QUE EU MAIS QUERIA NO MUNDO!
POR MAIS QUE EU O AME.. POR MAIS VEZES QUE TENHA ME EXPLICADO...
...NUNCA CONSEGUI ENTENDER!
O QUE PODE HAVER DE TÃO ERRADO EM VIVER SEM LUTAR?

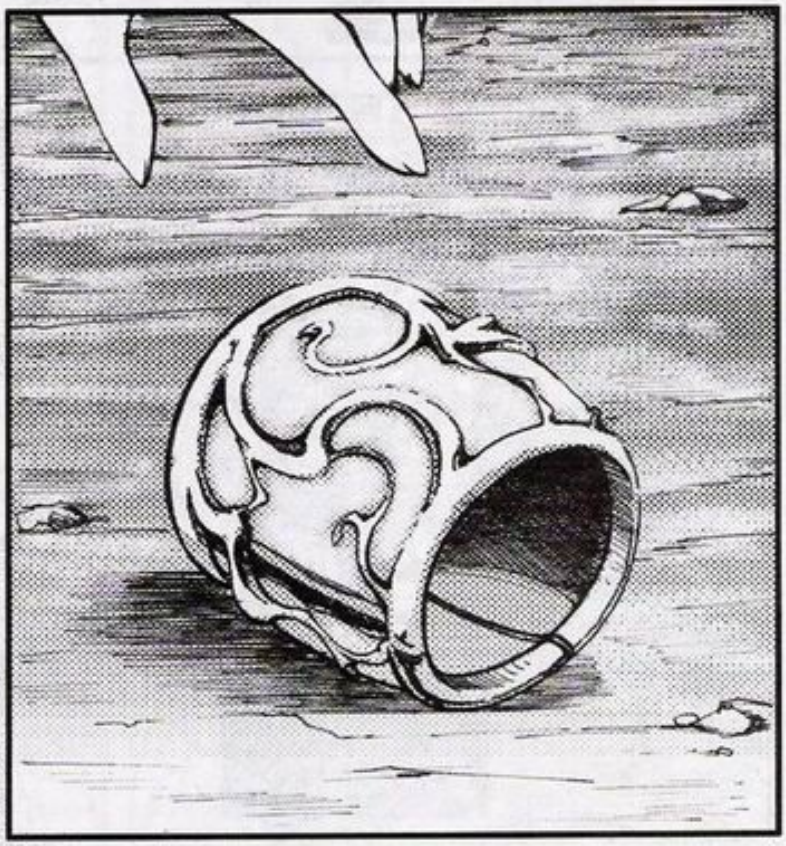

DE ONDE VENHO, VOCÊ SERIA CHAMADA DE LOUCA POR PERGUNTAR ALGO ASSIM!
A PAZ É PARA OS FRACOS E COVARDES! É FÁCIL VIVER SEM LUTAR!
APENAS EM BATALHA PROVAMOS NOSSO VERDADEIRO VALOR!
MEU POVO ACREDITAVA NA VITÓRIA! NA FORÇA! NA CONQUISTA!
AH, CLARO! SEU PODEROSO E GLORIOSO POVO GUERREIRO!
PODEROSO, GLORIOSO E EXTINTO!
GENTE ESTÚPIDA!
E EU SOU AINDA MAIS ESTÚPIDA, POR AMAR O ÚLTIMO SOBREVIVENTE DE UMA RAÇA LOUCA!
ISSO NÃO É JUSTO!
TODO GRANDE GUERREIRO TEM DIREITO AO DESCANSO APÓS UMA VIDA DE BATALHAS!
O DEUS DA GUERRA TROUXE VOCÊ ATÉ AQUI COMO PRÊMIO POR SUA VITÓRIA!
POR QUE REJEITA A FELICIDADE QUE ELE OFERECE?
VOCÊ ACHA QUE SOU FELIZ AQUI, MOMIJI?
VOCÊ, QUE ME CONHECE COMO NINGUÉM MAIS...
...ACHA QUE SOU REALMENTE FELIZ?
FELICIDADE?!

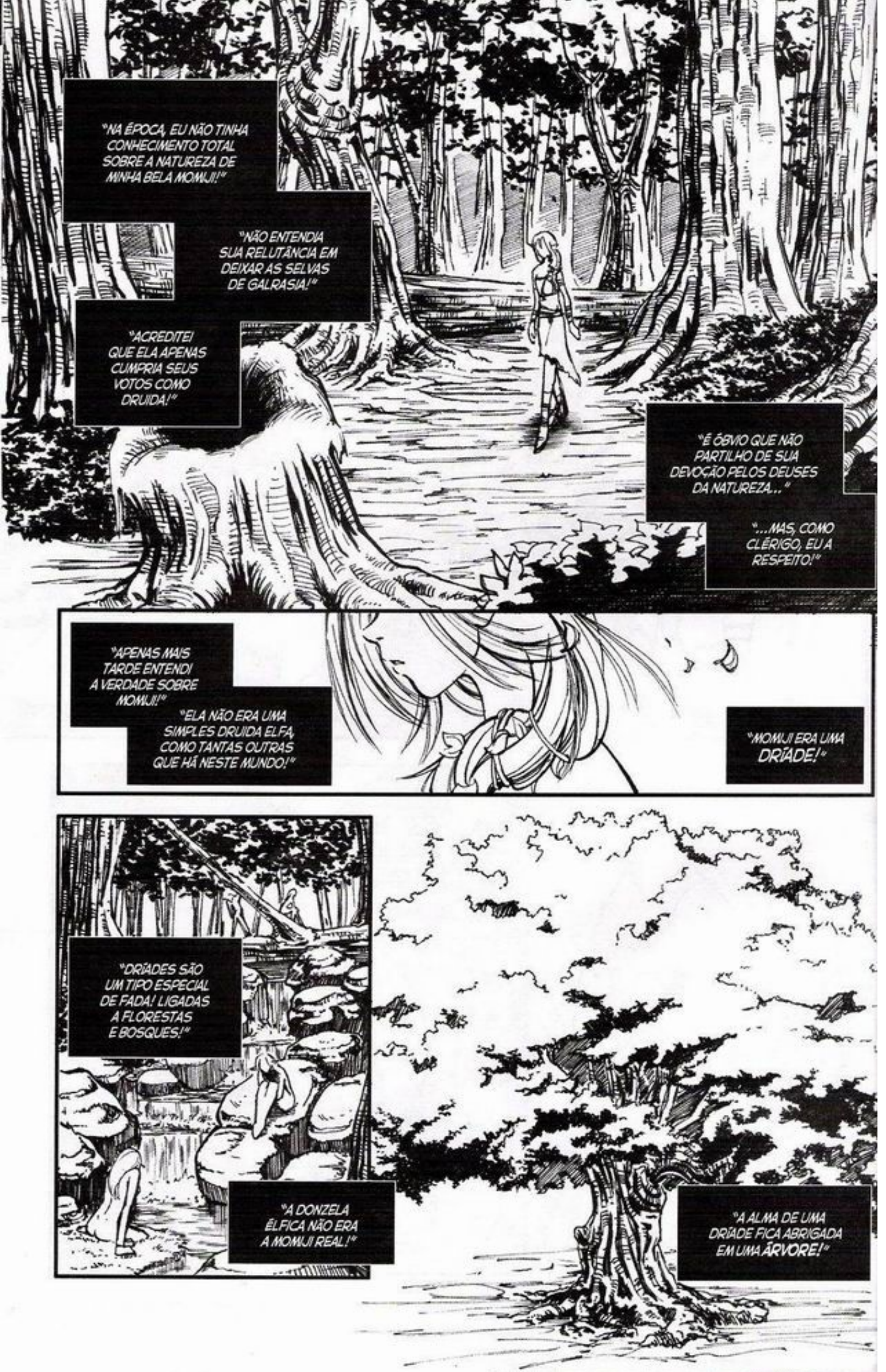

N-NÃO!
VOCÊ NÃO É!
EU TENTEI FAZÊ-LO FELIZ! DE TODAS AS FORMAS QUE PUDE!
MAS FALHEI!
NÃO É CULPA SUA!
MEU DESTINO EM GALRASIA NÃO ERA SER AMADO POR UMA DRUIDA!
VIM APENAS CURAR MINHAS FERIDAS! ME PREPARAR PARA A PRÓXIMA BATALHA!
VOCÊ CUIDOU DE MIM! SEMPRE SEREI GRATO POR ISSO!
MAS O TEMPO DE CURAR ACABOU!
AGORA DEVO RETOMAR MEU ENCARGO SAGRADO! RETORNAR ÀS ARMAS!
PARA ONDE PRETENDE IR?
A PRIMEIRA COISA A FAZER É RETOMAR MEU KISHIN!
ELE CAIU EM ALGUM PONTO DAS MONTANHAS A NORDESTE DO CONTINENTE!
AQUELAS QUE OS NATIVOS CHAMAM SANGUINÁRIAS!
ESTAVA MUITO DANIFICADO! E ESTE MUNDO NÃO OFERECE MEIOS TÉCNICOS PARA OS REPAROS!
TALVEZ EU CONSIGA SUBSTITUIR ALGUMAS PARTES POR ITENS MÁGICOS!
IMAGINO QUE ARMAS E ARMADURAS SEJAM MAIS ADEQUADAS!

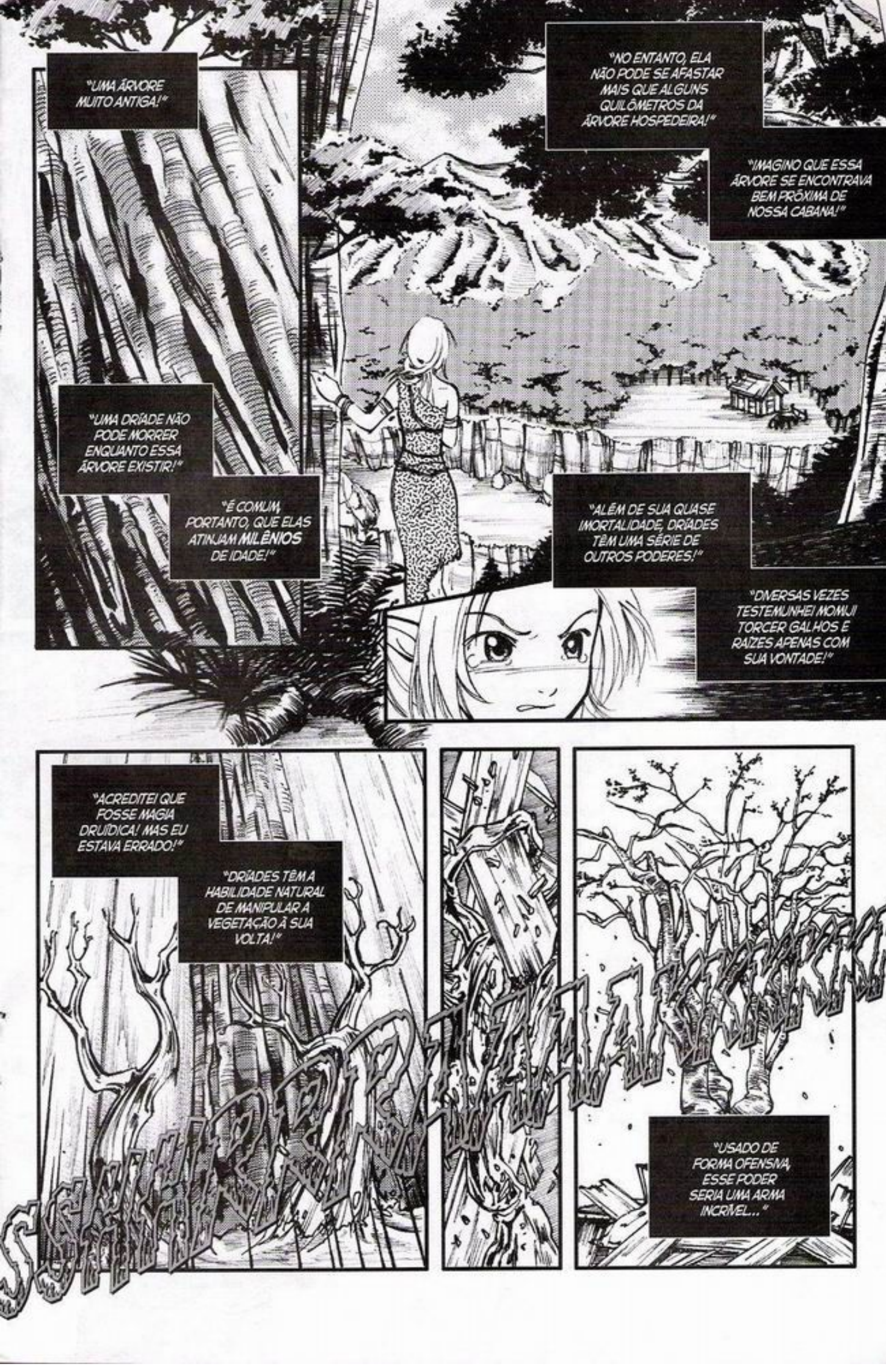

VOCÊ...
...NÃO PRETENDE VER O NASCIMENTO DE SUA FILHA?
COMO SABE QUE SERÁ MENINA?
HÃ... DRUIDAS CONSEGUEM PREVER ESSAS COISAS!
IMAGINO QUE VOCÊ PREFERIA UM MENINO...
ELA TERÁ O SANGUE DE UMA RAÇA GUERREIRA!
COMO EU, ELA NÃO SERÁ FELIZ VIVENDO EM PAZ!
MAS TAMBÉM TERÁ SEU SANGUE ÉLFICO!
SERÁ UMA FILHA DA NATUREZA!
clic!
NOSSA FILHA TERÁ UM GRANDE DESTINO A CUMPRIR! ATÉ ESSE DIA CHEGAR...
...CUIDE DELA COMO CUIDOU DE MIM!
ZZAK!

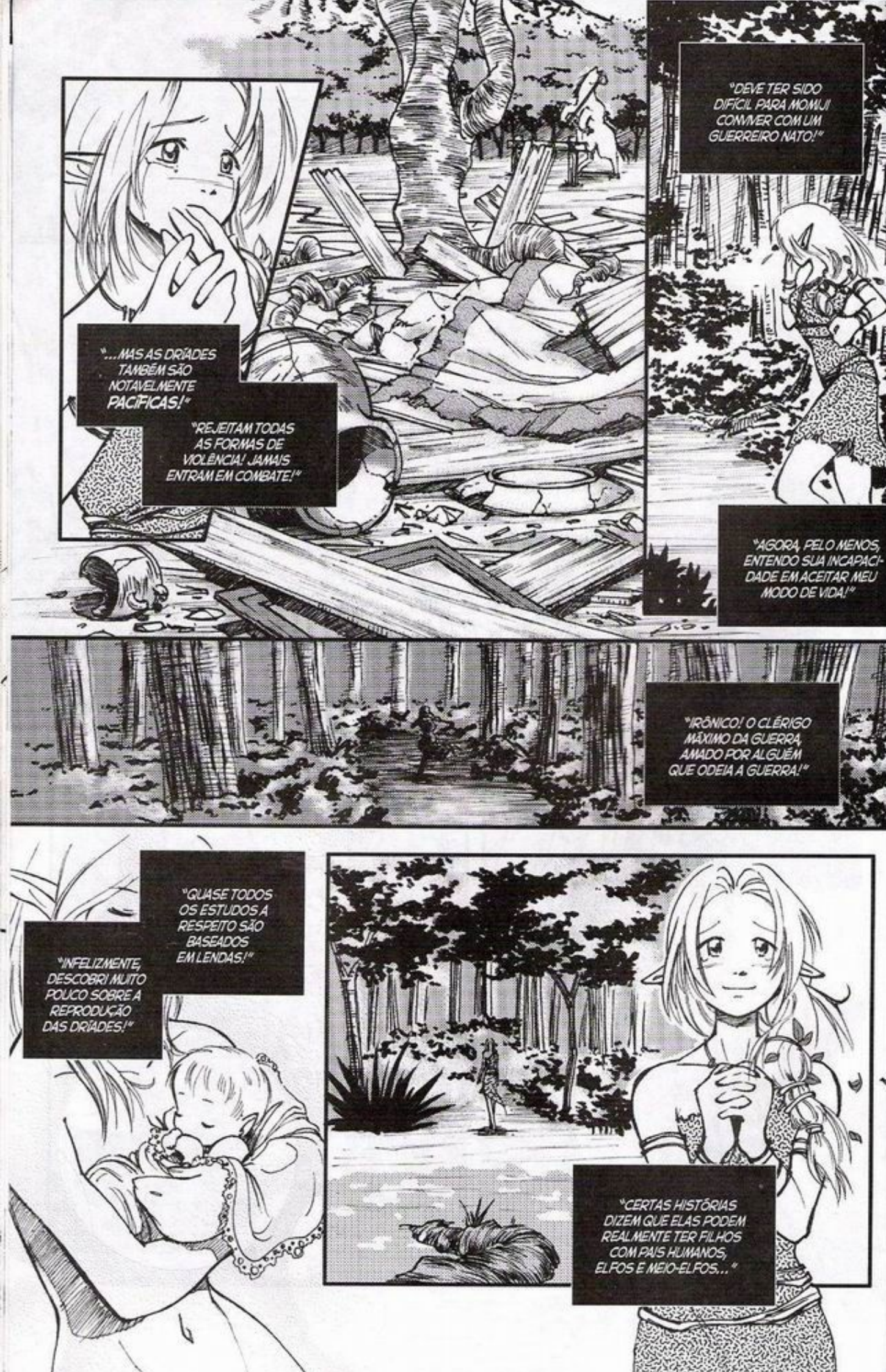

KTON!
ADEUS, MOMIJI!

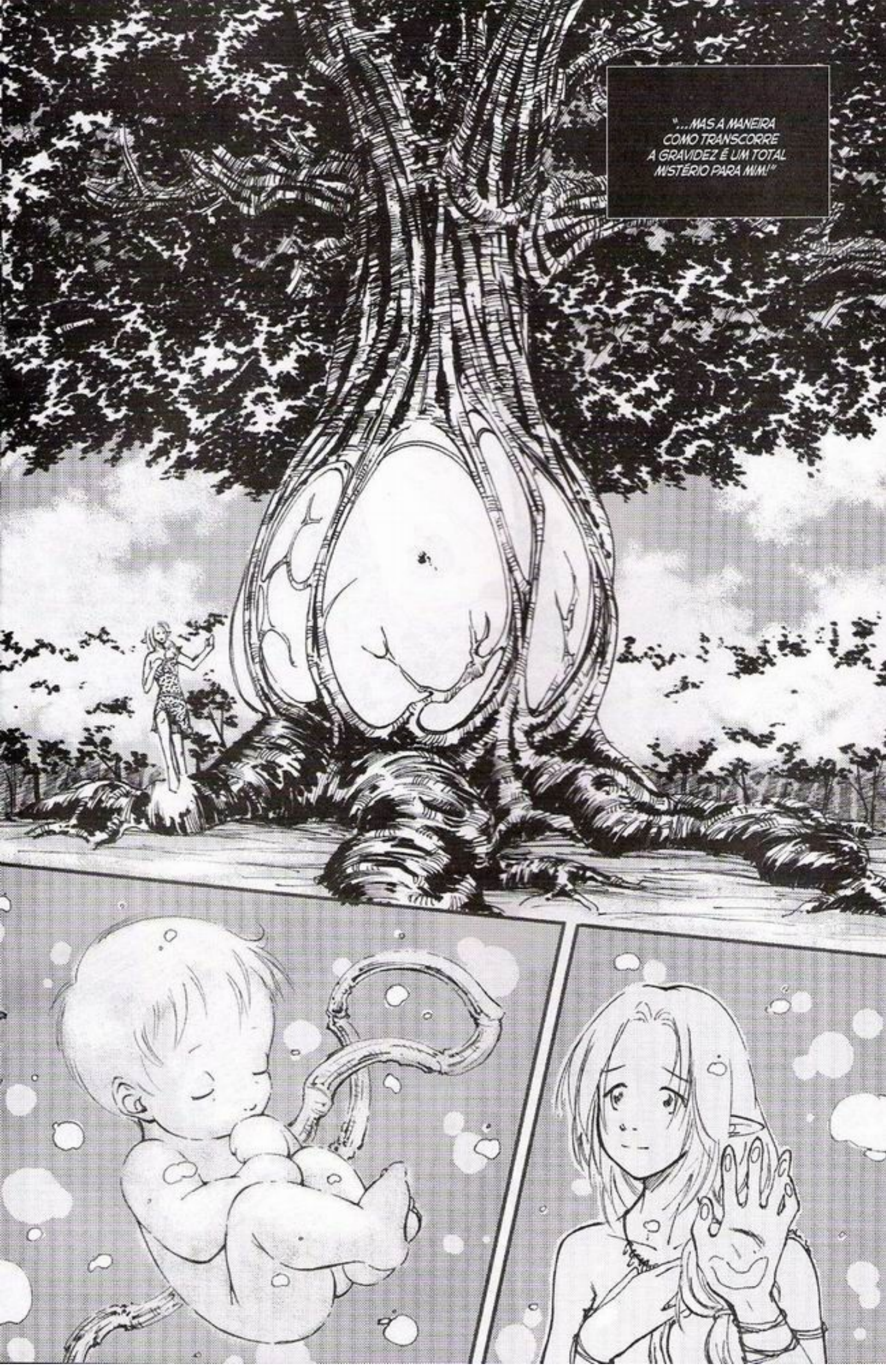

ZOUF!
VVVNNNNNNNNNN...
plink!
plink!




"NA ÉPOCA, EU NÃO TINHA CONHECIMENTO TOTAL SOBRE A NATUREZA DE MINHA BELA MOMUJI!"
"NÃO ENTENDIA SUA RELUTÂNCIA EM DEIXAR AS SELVAS DE GALRASIA!"
"ACREDITEI QUE ELA APENAS CUMPRIA SEUS VOTOS COMO DRUIDA!"
"É ÓBVIO QUE NÃO PARTILHO DE SUA DEVOÇÃO PELOS DEUSES DA NATUREZA..."
"...MAS, COMO CLÉRIGO, EU A RESPEITO!"
"APENAS MAIS TARDE ENTENDI A VERDADE SOBRE MOMUJI!"
"ELA NÃO ERA UMA SIMPLES DRUIDA ELFA, COMO TANTAS OUTRAS QUE HÁ NESTE MUNDO!"
"MOMUJI ERA UMA DRÍADE!"
"DRÍADES SÃO UM TIPO ESPECIAL DE FADA! LIGADAS A FLORESTAS E BOSQUES!"
"A DONZELA ÉLFICA NÃO ERA A MOMUJI REAL!"
"A ALMA DE UMA DRÍADE FICA ABRIGADA EM UMA ÁRVORE!"


"UMA ÁRVORE MUITO ANTIGA!"
"NO ENTANTO, ELA NÃO PODE SE AFASTAR MAIS QUE ALGUNS QUILÔMETROS DA ÁRVORE HOSPEDEIRA!"
"IMAGINO QUE ESSA ÁRVORE SE ENCONTRAVA BEM PRÓXIMA DE NOSSA CABANA!"
"UMA DRÍADE NÃO PODE MORRER ENQUANTO ESSA ÁRVORE EXISTIR!"
"É COMUM, PORTANTO, QUE ELAS ATINJAM MILÊNIOS DE IDADE!"
"ALÉM DE SUA QUASE IMORTALIDADE, DRÍADES TÊM UMA SÉRIE DE OUTROS PODERES!"
"DIVERSAS VEZES TESTEMUNHEI MOMIJI TORCER GALHOS E RAIZES APENAS COM SUA VONTADE!"
"ACREDITEI QUE FOSSE MAGIA DRUÍDICA! MAS EU ESTAVA ERRADO!"
"DRÍADES TÊM A HABILIDADE NATURAL DE MANIPULAR A VEGETAÇÃO À SUA VOLTA!"
"USADO DE FORMA OFENSIVA, ESSE PODER SERIA UMA ARMA INCRÍVEL..."

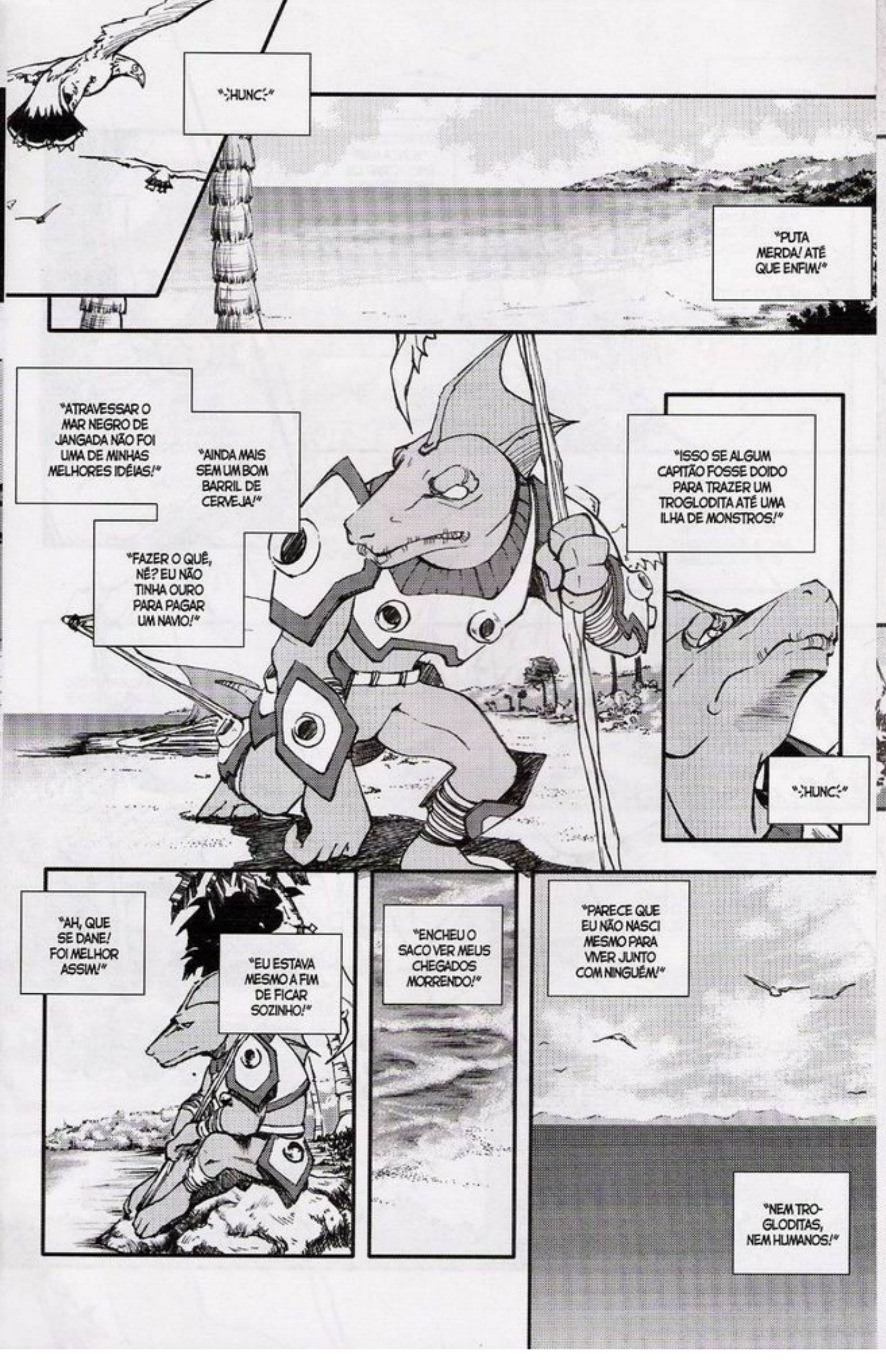

"DEVE TER SIDO DIFÍCIL PARA MOMIJI CONVIVER COM UM GUERREIRO NATO!"
"...MAS AS DRÍADES TAMBÉM SÃO NOTAVELMENTE PACÍFICAS!"
"REJEITAM TODAS AS FORMAS DE VIOLÊNCIA! JAMAIS ENTRAM EM COMBATE!"
"AGORA, PELO MENOS, ENTENDO SUA INCAPACIDADE EM ACEITAR MEU MODO DE VIDA!"
"IRÔNICO! O CLÉRIGO MÁXIMO DA GUERRA, AMADO POR ALGUÉM QUE ODEIA A GUERRA!"
"QUASE TODOS OS ESTUDOS A RESPEITO SÃO BASEADOS EM LENDAS!"
"INFELIZMENTE, DESCOBRI MUITO POUCO SOBRE A REPRODUÇÃO DAS DRÍADES!"
"CERTAS HISTÓRIAS DIZEM QUE ELAS PODEM REALMENTE TER FILHOS COM PAIS HUMANOS, ELFOS E MEIO-ELFOS..."


"...MAS A MANEIRA COMO TRANSCORRE A GRAVIDEZ É UM TOTAL MISTÉRIO PARA MIM!"

"SOBRE COMO SERÁ NOSSA FILHA, POSSO APENAS ESPECULAR!"
"FILHOS DE DRÍADES NASCEM HUMANOS, ELFOS OU MEIO-ELFOS QUASE NORMAIS!"
"MUITO POUCOS ENTRE ELES MANIFESTAM OS PODERES NATURAIS DE UMA DRÍADE!"
"POR HERDAR AFINIDADE COM A NATUREZA, QUASE TODOS SE TORNAM DRUIDAS!"
"NO ENTANTO, PELOS PADRÕES LOCAIS, NÃO POSSO DIZER QUE SOU EXATAMENTE HUMANO!"
"PERTENÇO A UMA RAÇA GUERREIRA! A VIOLÊNCIA ESTÁ EM NOSSO SANGUE!"
"COISA INCOMPATÍVEL COM O PACIFISMO DAS DRÍADES!"
"RECEIO QUE ISSO TRAGA COMPLICAÇÕES!"

BLOOM!

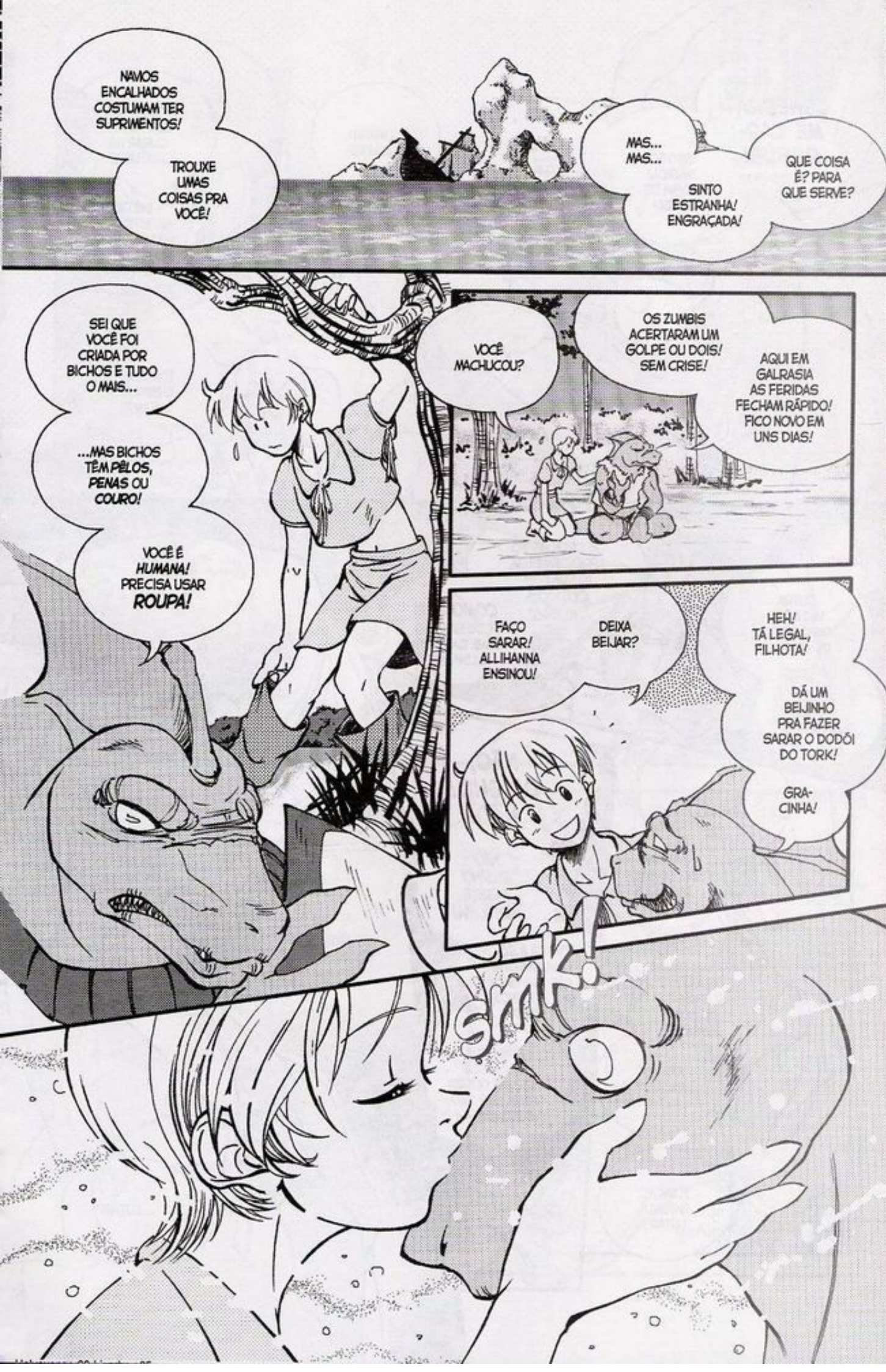
"MAS LISANDRA SERÁ MINHA FILHA!"
"FILHA DO MAIS PODEROSO GUERREIRO DESTE E DE OUTROS MUNDOS!"
"ELA VAI VIVER!"
"VIVER PARA RECEBER O NOME QUE DEIXEI EM SEU BRACELETE!"
"VIVER PARA SER UMA GUERREIRA FORTE E TEMIDA!"
"VIVER PARA REALIZAR UMA GRANDE MISSÃO!"
"TALVEZ ELA SALVE ESTE MUNDO!"
"TALVEZ ELA ATÉ MESMO SE OPONHA A MIM EM COMBATE!"
"TALVEZ ELA O DESTRUA!"
"EU FICARIA ORGULHOSO!"


"HUNC."
"PUTA MERDA! ATÉ QUE ENFIM!"
"ATRAVESSAR O MAR NEGRO DE JANGADA NÃO FOI UMA DE MINHAS MELHORES IDÉIAS!"
"AINDA MAIS SEM UM BOM BARRIL DE CERVEJA!"
"FAZER O QUÊ, NÉ? EU NÃO TINHA OURO PARA PAGAR UM NAVIO!"
"ISSO SE ALGUM CAPITÃO FOSSE DOIDO PARA TRAZER UM TROGLODITA ATÉ UMA ILHA DE MONSTROS!"
"HUNC."
"AH, QUE SE DANE! FOI MELHOR ASSIM!"
"EU ESTAVA MESMO A FIM DE FICAR SOZINHO!"
"ENCHEU O SACO VER MEUS CHEGADOS MORRENDO!"
"PARECE QUE EU NÃO NASCI MESMO PARA VIVER JUNTO COM NINGUÉM!"
"NEM TROGLODITAS, NEM HUMANOS!"

"ENTÃO VOU FICAR POR AQUI! NO MEIO DOS MONSTROS!"
"NUNCA MAIS ENCONTRAR UM SER HUMANO!"
"DO JEITO QUE TENEBRA QUER!"
";HUNC;"
TENEEEEEEEEEEBRA!
TÁ DE SACANAGEM COMIGO, NÉ?

HMM... LI-SAN-DRA!
LISANDRA
PELO MENOS SEU NOME EU JÁ SEI!
MAS, DE RESTO, VOCÊ É UM BAITA PACOTINHO DE MISTÉRIOS!
ATÉ QUE FOI UMA BOA EU TER APRENDIDO A LER!
:HUNC:
NÃO SABE DIZER UMA PALAVRA, NEM ANDAR EM DUAS PERNAS!
?
ENTÃO TINHA MENOS DE UM ANO DE IDADE QUANDO SE PERDEU DOS PAIS!
MAS BEBÊS HUMANOS NÃO COSTUMAM SOBREVIVER EM SELVAS CHEIAS DE DINOSSAUROS!
MUITO MENOS CHEGAM AOS QUATORZE OU QUINZE!
PELO JEITO, VOCÊ TEVE UMA FORCINHA DOS LOBOS!
PARECE QUE ELES NÃO GOSTAM MUITO DO MEU CHEIRO!
AINDA BEM! ASSIM NÃO PRECISO MATAR SUA FAMÍLIA ADOTIVA!
:HUNC:
QUE BOSTA, FILHOTA!
O QUE EU FAÇO COM VOCÊ?

Q...
B...
T...
EI! TÁ TENTANDO FALAR?
ISSO! VOCÊ CONSEGUE! FORÇA, FILHOTA!
Q...
B...
T...
QUE BOSTA!
PUXA! É VERDADE O QUE DIZEM SOBRE OS HUMANOS!
O QUE NÃO PRESTA, ELES APRENDEM RAPIDINHO!
BOSTA! BOSTA! BOSTA!
CHEGA! CALA-BOCA!
MERCENÁRIOS FEDORENTOS PODEM FALAR PALAVRÃO! LOURINHAS NÃO PODEM, TÁ?
TÁ!
CERTO! PARECE QUE VOCÊ APRENDE RÁPIDO!
:HUNC:
VAMOS TENTAR OUTRAS COISAS!
:HUNC:
TÁ!
NÃO FAZ ISSO!


NAVIOS ENCALHADOS COSTUMAM TER SUPRIMENTOS!
TROUXE UMAS COISAS PRA VOCÊ!
MAS... MAS...
SINTO ESTRANHA! ENGRAÇADA!
QUE COISA É? PARA QUE SERVE?
SEI QUE VOCÊ FOI CRIADA POR BICHOS E TUDO O MAIS...
...MAS BICHOS TÊM PÊLOS, PENAS OU COURO!
VOCÊ É HUMANA! PRECISA USAR ROUPA!
VOCÊ MACHUCOU?
OS ZUMBIS ACERTARAM UM GOLPE OU DOIS! SEM CRISE!
AQUI EM GALRASIA AS FERIDAS FECHAM RÁPIDO! FICO NOVO EM UNS DIAS!
FAÇO SARAR! ALLIHANNA ENSINOU!
DEIXA BEIJAR?
HEH! TÁ LEGAL, FILHOTA!
DÁ UM BEIJINHO PRA FAZER SARAR O DODÓI DO TORK!
GRA-CINHA!
SMK!

TENEBRA ME CAR-REGUE!
ISSO FOI MÁGICA! MAGIA DE CURA!
COMO FEZ ISSO?
ALLIHANNA ENSINOU!
A DEUSA DIZ QUE POSSO CURAR AS CRIATURAS!
DIZ QUE EXISTO PARA CURAR POR ELA E LUTAR POR ELA!
TORK ME ENSINA A LUTAR?
:HUNC:
OUTRA VEZ ESSE PAPO BESTA DE DRUIDA?
NUNCA ENSINEI NADA DISSO!
OS DRUIDAS SÓ APRENDEM ESSA MERDA COM OUTROS DRUIDAS!
COMO VOCÊ PODE SABER O NOME DA DEUSA ALLIHANNA?
ALLIHANNA ENSINOU!
A DEUSA DIZ COISAS! DIZ O QUE FAZER!
ELA DIZ QUE NASCI DE SUA SEMENTE!
DIZ QUE EXISTO PARA LUTAR!
TORK ME ENSINA A LUTAR?
NÃO, DIACHO! NÃO!
NÃO ENSINO MERDA NENHUMA!
VOCÊ É SÓ UMA GAROTA! NÃO TEM NADA QUE APRENDER A LUTAR!
ESSA SUA DEUSA QUE ARRUME OUTRO PARA SER SEU SOLDADINHO!
NÃO PRECISO...
...LUTAR?

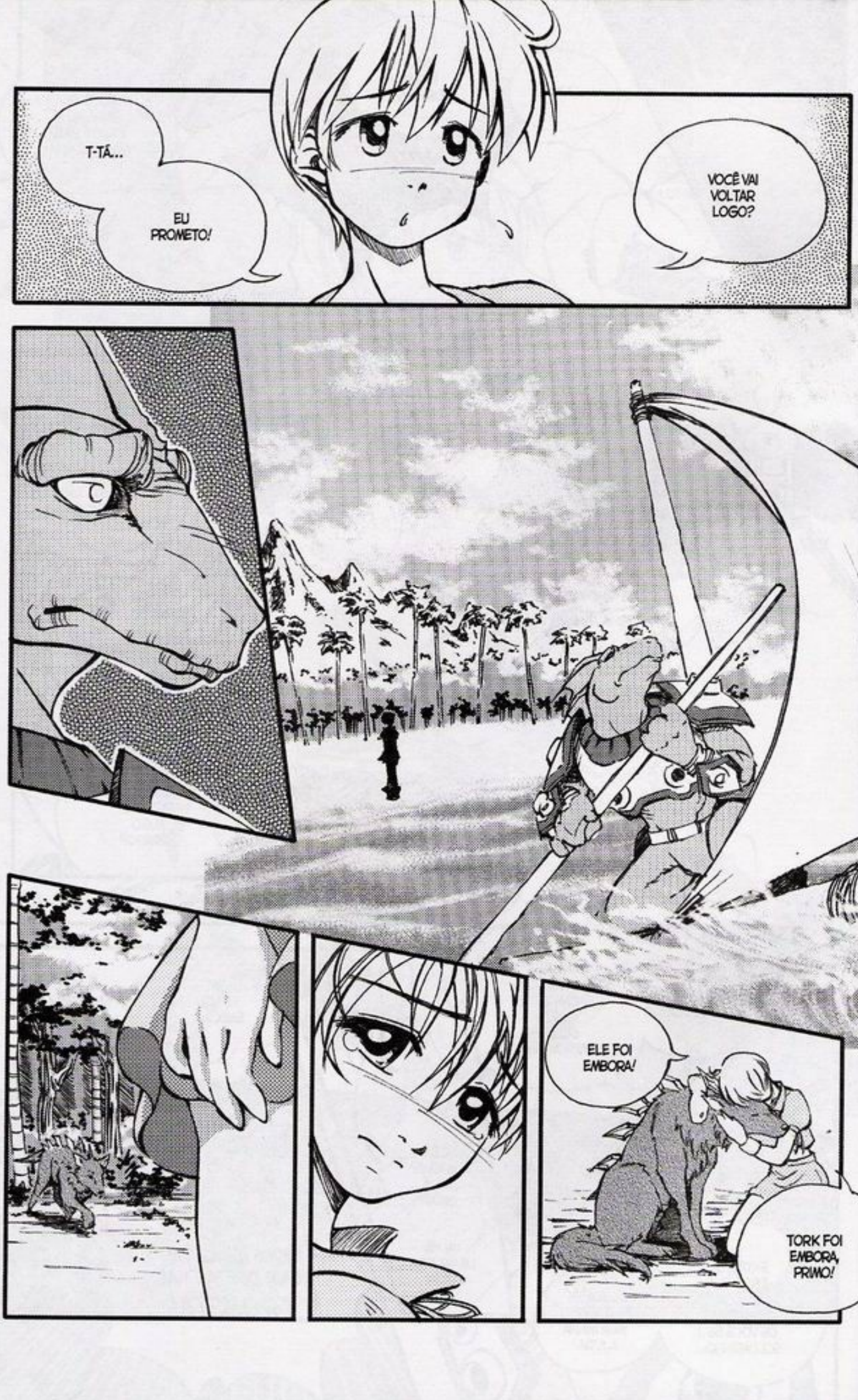
DEUSA!
TORK DIZ QUE NÃO TENHO QUE LUTAR!
Lisandra.
Filha.
Infelizmente, isso não é verdade.
MAS TORK ESTÁ ZANGADO COMIGO!
NÃO QUER ENSINAR A LUTAR!
Não, filha. Tork não está zangado com você.
Ele está zangado comigo.
Também está assustado com a descoberta de seu poder.
TORK NÃO QUER QUE EU LUTE PORQUE ME AMA?
ENTÃO LUTAR É RUIM?
MAS A DEUSA DIZ QUE EU DEVO LUTAR POR ELA!
Tork ama você. Não quer que seja uma guerreira.
Não quer que tenha uma vida violenta, como ele teve.
Tork está certo. Lutar não é bom.
Mas é algo que devemos fazer às vezes.
Lutar em defesa da natureza é a missão de todo druida.

DRUIDA!
A DEUSA DIZ QUE SOU DRUIDA! TORK DIZ QUE NÃO SOU!
TORK TAMBÉM DIZ QUE NÃO NASCI DE SEMENTE! ELE DIZ QUE HUMANOS NÃO NASCEM ASSIM!
Tork não sabe que você é meio-dríade.
Todas as dríades são minhas filhas. Nascidas de minha semente.
Você é nascida de minha semente.
Você me pertence.
Então desejo que você seja minha druida.
No entanto, você também pertence a outro deus.
Um dia ele virá reclamar sua filha. Você vai me deixar.
E eu nada poderei fazer para impedir.
NÃO!
EU NUNCA VOU DEIXAR A DEUSA! NUNCA!
A DEUSA ME DEU VIDA! EU DOU MINHA VIDA EM TROCA!
Não falemos mais nisso, filha.
Hoje você deve conquistar as Armas e a Armadura de Allihanna.
Para isso, deve entoar uma prece. Ouça com atenção...

TENEBRA...
ACHO QUE NUNCA REZEI PARA VOCÊ ANTES!
:HUNC:
DEVE SER PORQUE MINHA VIDA É UMA MERDA E NUNCA TIVE NADA PARA AGRADECER!
(PUTZ! ACHO QUE NÃO TÔ FAZENDO ISSO DIREITO...)
BOM... DIZEM QUE VOCÊ CRIOU OS TROGLODITAS E OS ANÕES!
EU SOU AS DUAS COISAS! ENTÃO QUEBRA ESSE GALHO PRA MIM, TÁ?
ESSA GURIA... LISANDRA...
SOU MALUCO POR ELA! NEM PRECISO DIZER!
É A PESSOA MAIS IMPORTANTE DA MINHA VIDA!
AGORA VEM ESSA DEUSA DOS BICHOS E QUER FAZER DELA UMA DRUIDA!
TÁ CERTO... ACHO QUE SER DRUIDA TEM TUDO A VER COM LISANDRA...
:HUNC:
...MAS ELA NÃO PRECISA LUTAR, USAR ARMAS OU NADA ASSIM!
MINHA FAMÍLIA!
EU SÓ QUERO QUE ELA CONTINUE SENDO MINHA FILHOTA!
PROMETO CUIDAR DELA! JURO POR TODOS OS DEUSES!
ALÉM DISSO, COMO ELA VAI LUTAR COM ALGUÉM?
A MENINA MAL CONSEGUE SE EQUILIBRAR NAS DUAS PERNAS!
E ELA TAMBÉM NÃO TEM ARMAS!
ARMAS?
EU TENHO ARMAS!

TORK ME ENSINA A LUTAR?
VALEEEU, TENEBRA!
VACA!

:HUNC:
ISSO É UMA ESPADA!
VOCÊ SEGURA PELO CABO E BATE COM A LÂMINA!
? ? ?
E ISSO É TUDO QUE VOU ENSINAR!
TCHAU, PILHOTA!
TORK?
VOCÊ... ESTÁ ZANGADO?
ESTOU FAZENDO ALGO ERRADO?
É ESSE O PROBLEMA, FILHOTA!
VOCÊ NÃO FEZ NADA ERRADO!
NÃO TEM CULPA PELAS SACANAGENS QUE OS DEUSES APRONTAM!
ENTÃO, SE ESSA SUA DEUSA QUER FAZER DE VOCÊ SEU SOLDADINHO...
...ELA VAI FAZER ISSO SEM MINHA AJUDA!
VOCÊ VAI EMBORA? PARA ONDE?
VAI ME LEVAR COM VOCÊ?
SIM, EU VOU EMBORA!
E VOCÊ VAI FICAR! PARA SEMPRE!
VOCÊ NUNCA VAI SAIR DESTA ILHA! PROMETA!


T-TÁ...
EU PROMETO!
VOCÊ VAI VOLTAR LOGO?
ELE FOI EMBORA!
TORK FOI EMBORA, PRIMO!

"DALI EM DIANTE, LISANDRA TERIA MUITOS SONHOS ENVOLVENDO MONSTROS, LUTAS, MORTE..."
"...E ESPECIALMENTE, O PALADINO DE ARTON!"
"OS SONHOS NÃO APENAS VÃO ORIENTÁ-LA NO CAMINHO ESCOLHIDO..."
"...MAS TAMBÉM TREINÁ-LA NAS ARTES DO COMBATE!"
"PREPARAR SEU ESPÍRITO PARA O DESAFIO QUE VIRÁ!"
"CEDO OU TARDE ELA VAI ABANDONAR O PACIFISMO TOLO DOS DRUIDAS..."
"...E ABRAÇAR A FORÇA DE KEENN, O GRANDE DEUS DA GUERRA!"
"SUA MAGIA DRÍADE VAI CRESCER LADO A LADO COM SUA FÚRIA GUERREIRA!"
"VAI CHEGAR O DIA EM QUE SEU PODER SERÁ SUPERIOR AO MEU!"
"ENTÃO ELA ESTARÁ PRONTA PARA A MAIOR DE TODAS AS BATALHAS!"
"POSSO DIZER QUE ESTOU ORGULHOSO!"

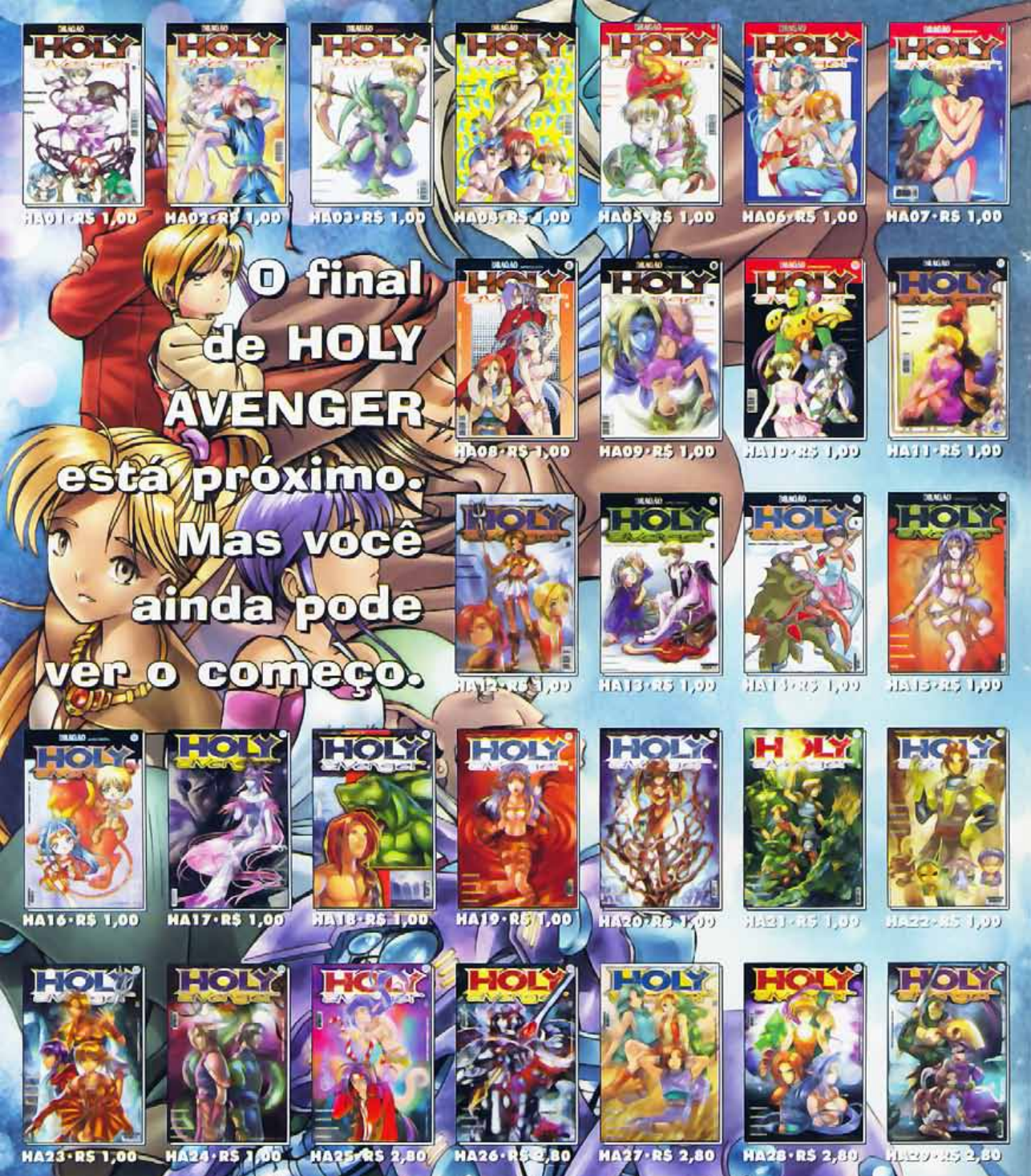
HOLY angel

TRAMA

ESPECIAL

ANO 3 • ESPECIAL Nº 3 • R$ 2,50

Imprópria para menores de 12 anos



Preencha o cupom abaixo ou tire xerox e envie com um cheque nominal à **Trama Editorial Ltda. • Caixa Postal 19113 • CEP: 04505-970 • SP/SP**. Para **Holy Avenger Encadernada Volume 1, 2 e 3** (HENC1, HENC2 e HENC3) acrescente ao total do pedido R$ 3,00 para SP/Interior ou R$ 4,00 para outros Estados. Se preferir usar cartão de crédito, ligue para **(11) 3849-2266 • 3849-1159**. Você pode ainda comprar um vale postal em qualquer agência do correio.

Acrescente ao total do pedido as despesas de correio abaixo:	
SP/Interior	**R$**
1 a 3 revistas	1,75
4 a 15 revistas	4,40
16 a 30 revistas	4,75

Outros Estados	**R$**
1 a 3 revistas	2,00
4 a 15 revistas	5,10
16 a 30 revistas	6,00

Acima de 30 revistas, consulte pelo telefone: (11) 3849 2266

Quero receber as edições: ____, ____, ____, ____, ____, ____, ____, ____, ____ (Total R$ _____) + Postagem: _____

Nome: .....

Endereço: .....

Bairro: .....

Tel.: ..... CEP: .....

Cidade: ..... Estado: .....

Assinale sua Forma de pagamento/

❑ Cheque nominal a Trama Editorial Ltda. ou ❑ Vale Postal

❑ Cartão de crédito: ❑ Visa / ❑ American Express

Nome do Titular: .....

Nº do cartão: ..... Validade: ...../.....

Holy Avenger

PARTE
-2
Sckharshantallas
Montanhas Sanguinárias
Trajeto de
Vectora
Montanhas
Uivantes
Aldeia dos
Centauros
Pântano
dos Juncos
Valkaria
BONG!

HOLY avenger

Criação
MARCELO CASSARO
ROGÉRIO SALADINO
J.M.TREVISAN

Roteiro
PETRA LEÃO "URAMESHI"
FRAN ELLES PAZ
MARCELO CASSARO

Arte e Capa
DENISE AKEMI

DIRETOR
Ruy Pereira

EDITOR
Marcelo Cassaro

PRODUTOR GRÁFICO
Roberto Avelino

CONTATO
Lourdes Maurício

SCANNER
Edilson Gedo • Wagner F. Nunes

DIAGRAMAÇÃO
Dawis Roos • Márcia Braga

HOLY AVENGER é uma publicação mensal da Trama Editorial Ltda.

Administração, redação, assinaturas e publicidade: R. Comendador Miguel Calfat, 421, 04537-081, SP/SP. Telefax (011) 3849-2266. dragaobrasil@uol.com.br

Distribuição exclusiva para todo o Brasil: Fernando Chinaglia S/A.

Impressão e acabamento: Gráfica PROL

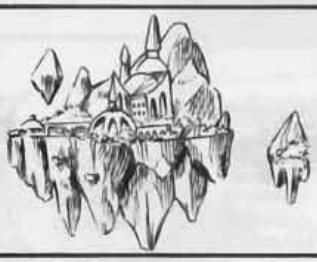
agradecimentos especiais a Sidney Gusman, o maior fã da Niele.

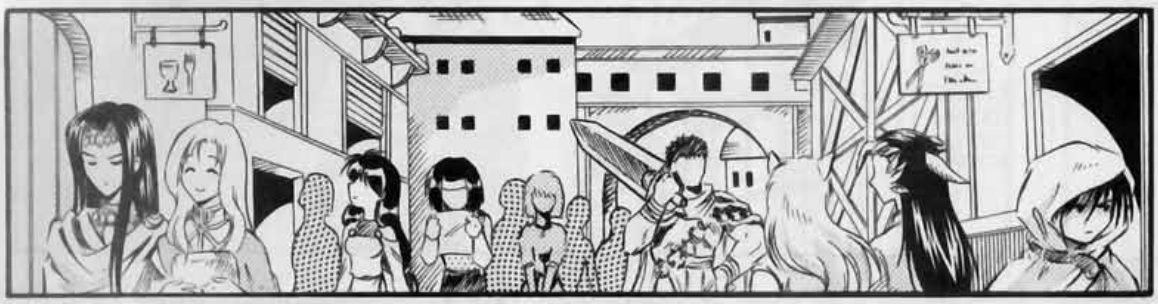
Me dá um "S"
Me dá um "I"
Me dá um "D"
Me dá um "Ã"
Me dá um "O"
SIDÃO! SIDÃO! SIDÃO!

VECTORA.

O MERCADO NAS NUVENS.

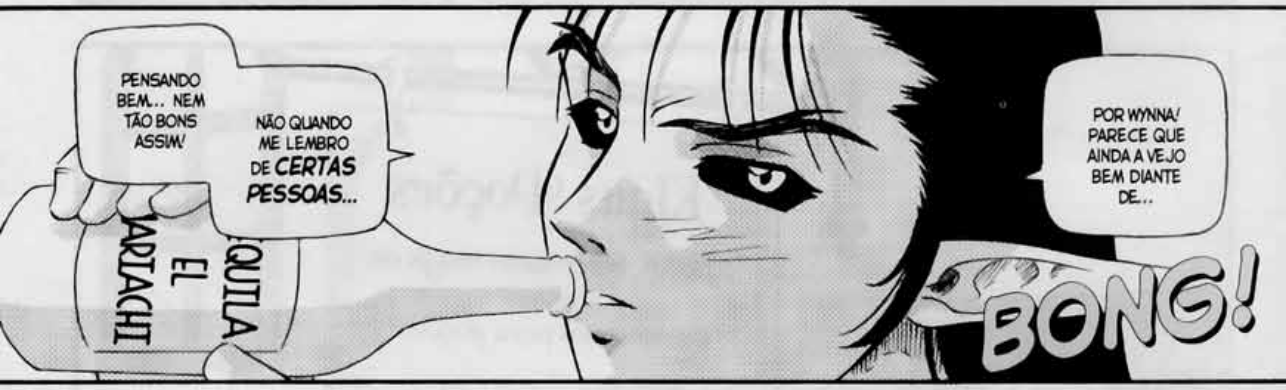
A MAIOR CIDADE COMERCIAL DO MUNDO DE ARTON.

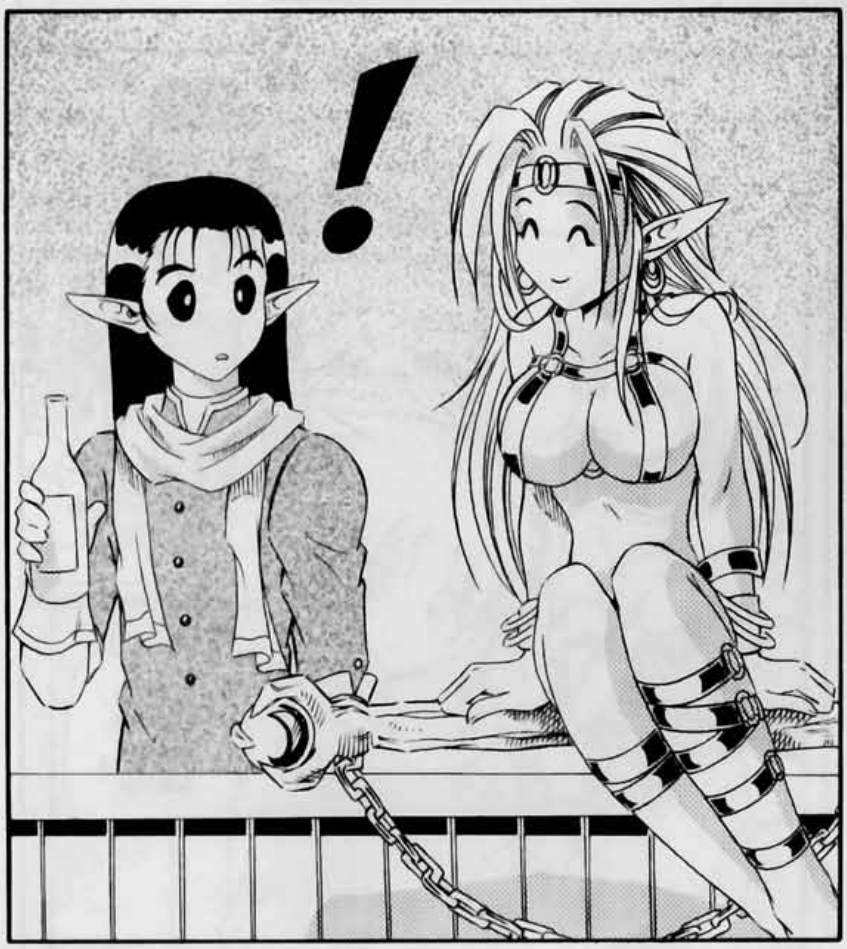




AKEMI 02

HEH! ACADEMIA ARCANA...
AINDA ME LEMBRO DE QUANDO EU ESTUDAVA LÁ!
QUANDO COMECEI, NÃO SABIA NEM FAZER UMA POÇÃO POLISSUCO!
BONS TEMPOS, AQUELES...
TEQUILA EL MARIACHI


PENSANDO BEM... NEM TÃO BONS ASSIM!
NÃO QUANDO ME LEMBRO DE CERTAS PESSOAS...
POR WYNNA! PARECE QUE AINDA A VEJO BEM DIANTE DE...
BONG!


!

UAU! ESSA É FORTE!
NÃO PRECISOU NEM DOIS GOLES PARA ME DEIXAR BÊBADO!

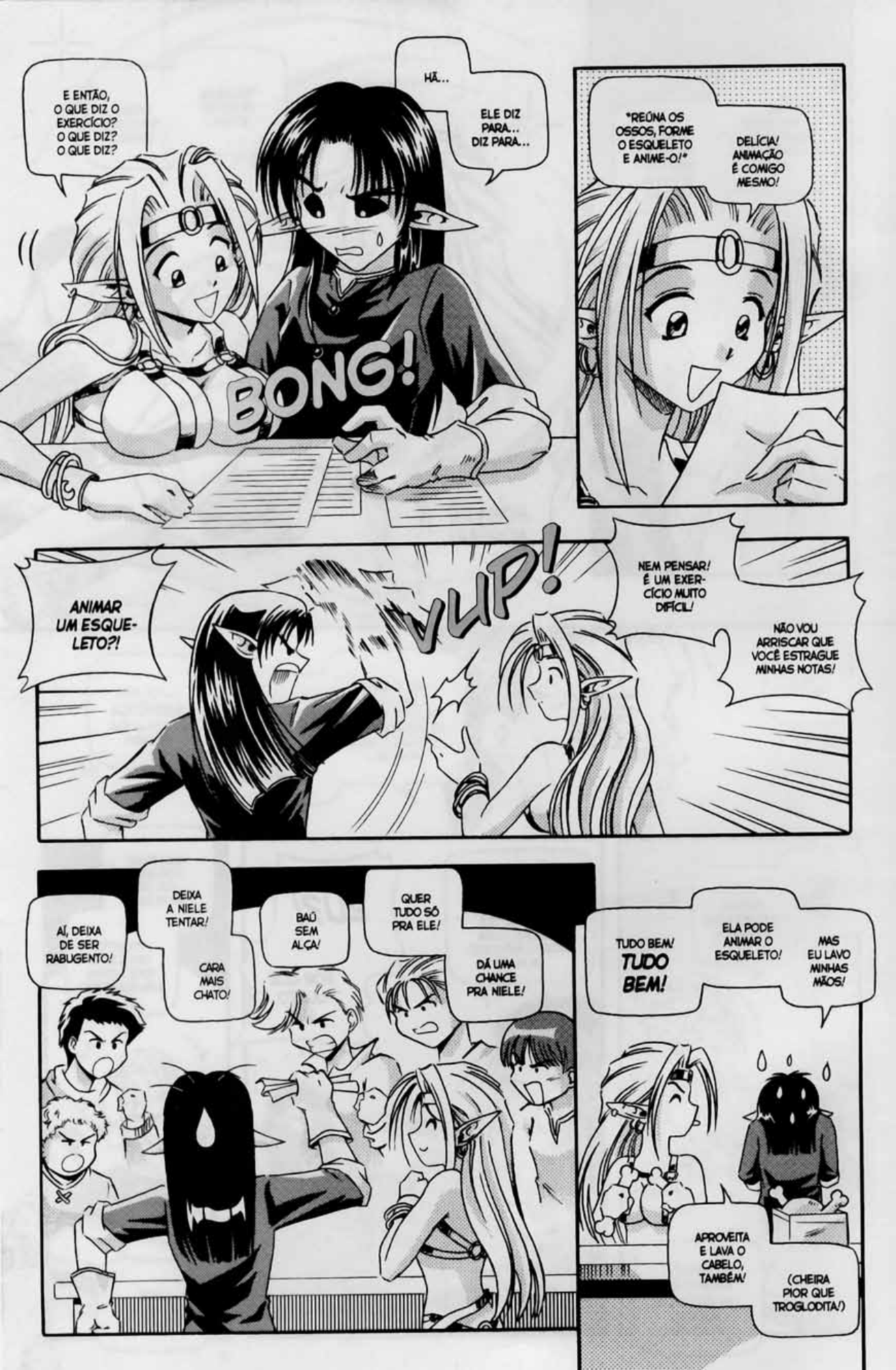
OIIIII!
SUA MAGA ELFA FAVORITA TÁ DE VOLTA!
O QUE ROLA, KAKÁ? NÃO RECONHECE MAIS SUA COLEGUINHA DE CLASSE?
NÃO RECONHECE A MAIS PODEROSA, FAMOSA E GOSTOSA MAGA DESTE MUNDO?
EU, HEIM?! VOCÊ CONTINUA O MESMO DE ANOS ATRÁS!
A MESMA ALEGRIA! O MESMO SENSO DE HUMOR!
FAZ UM DRAGÃO NEGRO PARECER SIMPÁTICO!
BEM QUE EU GOSTARIA!
O QUE FAZ AQUI, NIELE?
INSISTO NA PERGUNTA! O QUE FAZ AQUI?
EU TROUXE UMA AMIGA PARA PASSEAR! A LILI!
ANDA MUITO ESTRESSADA, TADINHA! DEIXEI ELA COCHILANDO!
ENTÃO PASSEI AQUI PARA VER VOCÊ! RELEMBRAR OS VELHOS TEMPOS!
A ACADEMIA ARCANA! AQUILO É QUE ERA DIVERTIDO, HEIM, KLAUS?
DEPENDE DO PONTO DE VISTA!
E TAMBÉM DEPENDE DE COM QUEM VOCÊ TEVE O AZAR DE ESTUDAR...
EI, KLAUS!

VOCÊS TÊM ALGUM TIPO DE OBRIGAÇÃO MORAL DE ME INCOMODAR QUANDO ESTOU LENDO?
FALOU, KLAUS!
DESCULPA POR TENTAR AVISAR QUE O PROFESSOR ESTÁ CHEGANDO!
FALA AÍ, SIL! SUA BOLA DE CRISTAL JÁ DISSE QUANDO VOCÊ VAI TER MAIS DE UM METRO?
VAI SE LASCAR! AINDA ESTOU EM FASE DE CRESCIMENTO!
QUANTA IGNORÂNCIA...
QUALQUER GOBLINÓIDE SABE QUE UM HALFLING NÃO ULTRAPASSA ESSA ALTURA!
VOCÊS TAMBÉM SABERIAM, SE TIVESSEM MAIS INTERESSE NAS AULAS!

SIM, PROFESSOR VLADISLAV!
BOA TARDE, CLASSE! QUE WYNNA ESTEJA COM VOCÊS!
ESPERO QUE TENHAM ESTUDADO PARA A AULA DE NECROMANCIA DE HOJE!
É MEU DEVER LEMBRAR A TODOS QUE, MUITO EM BREVE, ESTARÃO CONCLUINDO SEU PERÍODO LETIVO...
...E TENHO ESPERANÇAS DE QUE ESTEJAM ESTUDANDO COM AFINCO PARA SEU TESTE FINAL!
É PROCEDIMENTO DA ACADEMIA QUE O TESTE FINAL, ASSIM COMO O TESTE DE ADMISSÃO, NÃO SEJA REVELADO A NENHUM DE VOCÊS!
POSSO DIZER APENAS QUE O TESTE SERÁ DIFERENTE PARA CADA ALUNO!
UM SINAL DIRÁ QUANDO ESTIVEREM DIANTE DE SEUS RESPECTIVOS TESTES!
A ACADEMIA CONFIARÁ EM SEU DISCERNIMENTO PARA QUE VENÇAM!
E JÁ QUE FALAMOS EM DISCERNIMENTO...
...SERÁ IMPRESSÃO MINHA, OU NOSSA ALUNA ESPECIAL NÃO SE ENCONTRA NA SALA DE AULA?
OI, ZENTÊ!
PIEDOSA WYNNA, POR QUE ME PROVA DE MANEIRA TÃO INSALUBRE?

ME DÁ UM
V
ME DÁ UM
L
ME DÁ UM
A
ME DÁ UM
D
VLAD!
VLAD!
VLAD!

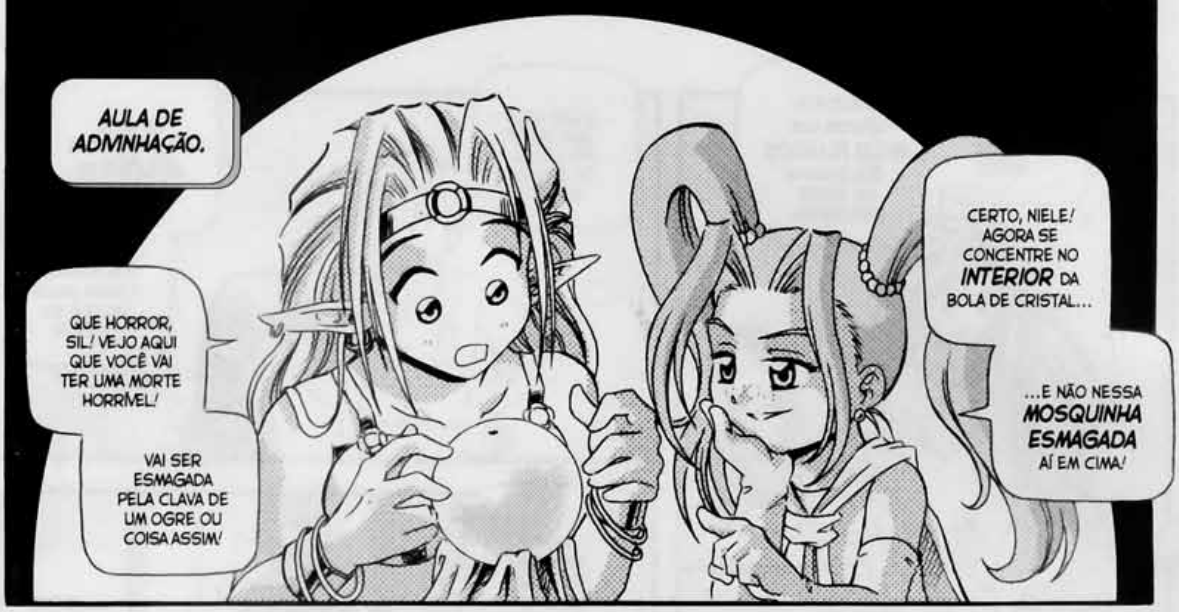
HÃ... FICO MUITO GRATO PELA... HOMENAGEM, NIELE!
JÁ PODE VOLTAR A TRAJAR-SE DE FORMA NORMAL!
TRAJAR-ME DE FORMA NORMAL!
ENTENDIDO, MEU CAPITÃO!
HORA DE MORFAR!
HÃ... CERTO...
NIELE, AINDA QUE VOCÊ NÃO PRECISE SEGUIR AS REGRAS IMPOSTAS AOS OUTROS ALUNOS...
...DEVO PEDIR QUE ESTEJA NA SALA NO HORÁRIO PREVISTO E NÃO INTERROMPA O PROFESSOR...
...POR MAIS SIMPÁTICA QUE SEJA SUA ENTRADA!
OUVIU ISSO, KAKÁ?
FESSOR VLAD ME ACHA SIMPÁTICA!
ELE ESTÁ É TENTANDO DAR UMA BRONCA, SUA ELFA DEMENTE!
AGORA, NIELE, SENTE-SE COM O ÚNICO ALUNO QUE AINDA NÃO TEM PARCEIRO PARA FAZER O EXERCÍCIO DE HOJE!
EU?!
POR QUE JUSTO EU?
PORQUE VOCÊ É MUITO CHATO, CARA!
NADA TEMA! COM NIELE NÃO HÁ PROBLEMA!
PROMETO QUE AJUDO VOCÊ A TIRAR UMA BOA NOTA!
QUE COMOVENTE...


E ENTÃO, O QUE DIZ O EXERCÍCIO? O QUE DIZ? O QUE DIZ?
HÃ...
ELE DIZ PARA... DIZ PARA...
BONG!
"REÚNA OS OSSOS, FORME O ESQUELETO E ANIME-O!"
DELÍCIA! ANIMAÇÃO É COMIGO MESMO!
ANIMAR UM ESQUELETO?!
VUP!
NEM PENSAR! É UM EXERCÍCIO MUITO DIFÍCIL!
NÃO VOU ARRISCAR QUE VOCÊ ESTRAGUE MINHAS NOTAS!
AÍ, DEIXA DE SER RABUGENTO!
DEIXA A NIELE TENTAR!
CARA MAIS CHATO!
BAÚ SEM ALÇA!
QUER TUDO SÓ PRA ELE!
DÁ UMA CHANCE PRA NIELE!
TUDO BEM! TUDO BEM!
ELA PODE ANIMAR O ESQUELETO!
MAS EU LAVO MINHAS MÃOS!
APROVEITA E LAVA O CABELO, TAMBÉM!
(CHEIRA PIOR QUE TROGLODITA!)

KAKÃ! KAKÃ!
ACABEI! VEM VER!
Férias com ~~Bruxas~~ Elfas Malvadas
NÃO FICOU A COISINHA MAIS CUTCH CUTCH?
AH, KAKÃ! DEIXA DE FRESCURA!
SÓ PORQUE É AULA DE NECROMANCIA, NÃO PRECISA TER UM ATAQUE CARDÍACO!
NIEEELE!
ESSA SOU EUZINHA!
ESSE SEU ESQUELETO É PATÉTICO! RIDÍCULO! ESTÚPIDO!
NENHUM MAGO COM UM PINGO DE RESPEITO ANDARIA COM UM ESQUELETO COMO...
...ESSE?

NÃO FOI MINHA CULPA, PROFESSOR!
NIELE FEZ TUDO SOZINHA! NÃO TENHO NADA A VER COM ISSO!
NÃO VOU PERDER MINHA BOLSA, VOU?
QUER SE ACALMAR, KLAUSKINSK?
O ESQUELETO FOI ANIMADO DE FORMA SATISFATÓRIA!
ALÉM DISSO, ACHEI CURIOSA A FORMA TÃO ORIGINAL COM QUE ELE FOI MONTADO!
E AINDA QUE VOCÊ INSISTA EM NEGAR SUA PARTICIPAÇÃO NO PROCESSO...
...DAREI A AMBOS UMA BOA NOTA!
UMA BOA NOTA?! POR UM ESQUELETO ANÃO?!
ELA NÃO É ANÃ!
ELA É PETIT!
SUPONHO QUE SIM!
UMA PENA QUE A MAGIA DURE APENAS UMA HORA, NÃO É MESMO, TARSO?
VIU SÓ, KAKÁ? NÃO FALEI QUE IA CONSEGUIR?
NÃO QUE EU PRECISE DE NOTA, É CLARO! SOU CONVIDADA ESPECIAL DA ACADEMIA!
MAS GOSTO DE USAR MINHA MAGIA PARA FAZER AS PESSOAS FELIZES!
ENTÃO ME FAÇA FELIZ E SUMA!

DESISTE, NI! DEIXA PRA LÁ ESSE CHATO!
VAMOS NOS AFASTAR DOS MAUS FLUIDOS QUE EMANAM DE GENTE RABUGENTA!
M-MAS...
O QUE VOCÊ TEM, CARA? NÃO GOSTA DE MULHER BONITA?
SE VOCÊ CHAMA AQUELES MELÕES DE BELEZA...
...O MAU-GOSTO DOS HUMANOS É AINDA MAIOR DO QUE EU PENSAVA!
PREFIRO A PROFESSORA LADY ESPLENDA!
PELO MENOS, ENQUANTO OLHO PARA ELA, APRENDO ALGUMA COISA!
CONFIRMADO! ELFO É TUDO BOIOLA MESMO!
TODOS GOSTAM DE MIM AQUI NA ACADEMIA! MENOS KLAUS!
BEM... ELE É O ÚNICO QUE NÃO POSSO CULPAR!
ELE É ELFO! E SOU CULPADA POR DESTRUIR A CIDADE DOS ELFOS!
ELE DEVE ME ODIAR!
TUDO BEM! SEM CRISE, NIELE!
QUANDO SE TORNAR MAGA, VOCÊ VAI PODER COMPENSAR TUDO!
VAI PODER SALVAR PESSOAS! FAZÊ-LAS FELIZES!
INCLUINDO VOCÊ, KLAUS!
AINDA VOU ARRANCAR UM SORRISO DESSA SUA CARA FECHADA...
...NEM QUE SEJA A ÚLTIMA COISA QUE EU FAÇA!
AFINAL, QUEM NÃO FAZ NÃO TEM, QUEM NÃO CHORA NÃO MAMA...
...E QUEM NÃO COLA NÃO SAI DA ESCOLA!

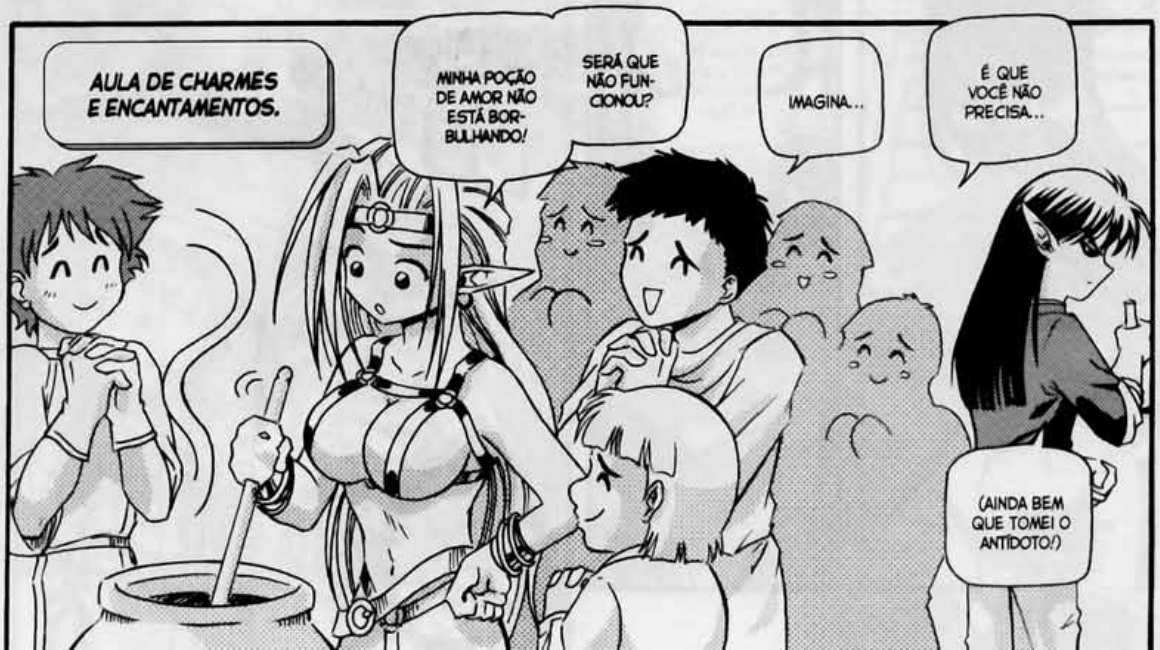

AULA DE ADMINHAÇÃO.
QUE HORROR, SIL! VEJO AQUI QUE VOCÊ VAI TER UMA MORTE HORRÍVEL!
VAI SER ESMAGADA PELA CLAVA DE UM OGRE OU COISA ASSIM!
CERTO, NIELE! AGORA SE CONCENTRE NO INTERIOR DA BOLA DE CRISTAL...
...E NÃO NESSA MOSQUINHA ESMAGADA AÍ EM CIMA!

AULA DE CONJURAÇÃO.
CAJADO IMBECIL! EU FALEI CASTOR! CASTOR!
NÃO FALEI CTHULHU!

AULA DE MONSTROS E CRIATURAS MÁGICAS.
SIM, FESSOR! O PODER DE CERTAS CRIATURAS MÁGICAS ESTÁ NA JÓIA QUE FICA EM SUA FRONTE!
TIPO ESTA AQUI, Ô!

AULA DE ILUSÃO.
PARABÉNS, SENHORITA NIELE!
VOCÊ TEM MUITO TALENTO COM MAGIA ILUSÓRIA!
SOCORRO! ELAS ESTÃO SE MULTIPLICANDO!

AULA DE NECROMANCIA.
ESTRANHO! FIZ TUDO CERTINHO, DUAS VEZES!
JÁ DEVIA TER ALGUM FANTASMA POR AQUI!
Conjurando Fantasm
e Apariçõ


AULA DE CHARMES E ENCANTAMENTOS.
MINHA POÇÃO DE AMOR NÃO ESTÁ BORBULHANDO!
SERÁ QUE NÃO FUNCIONOU?
IMAGINA...
É QUE VOCÊ NÃO PRECISA...
(AINDA BEM QUE TOMEI O ANTÍDOTO!)

BIBLIOTECA.
ENFIM, UM POUCO DE SILÊNCIO!
DEVO REVISAR AS MATÉRIAS! O TESTE FINAL PODE OCORRER A QUALQUER MOMENTO!
AQUI, PELO MENOS, POSSO ESTUDAR SEM ATURAR AQUELA...
VRRROOOMM!
DEMAIS!
AEEE!
GENIAL!
O QUE HÁ COM ESSA GENTE?
NÃO SABEM SE COMPORTAR EM UM LOCAL DE ESTUDO?
AH, NÃO!
OUTRA VEZ?
QUE DEMAIS!
DA HORA!
OLHA A NELE!
FAZ DE NOVO!
GOSTOSA!

KLAUS! ESTOU VENDO VOCÊ, SEU RATO DE LIVRO!
POR QUE NÃO VEM VOAR COM A GENTE? O DIA ESTÁ LINDO!
EU MESMA FIZ!
SE FICAR AÍ FECHADO, VAI ACABAR COM A PELE CINZENTA E MURCHA FEITO UM GOBLIN!
POUCO IMPORTA O ESTADO DE MINHA DERME SE EU NÃO CONSEGUIR PASSAR EM MEU TESTE FINAL!
ALIÁS, VOCÊ É IRRESPONSÁVEL POR NÃO SE PREOCUPAR NEM UM POUCO COM ISSO!
DEIXA DISSO, FOFO!
MUITO TRABALHO SEM DIVERSÃO FAZ DE VOCÊ UM ANÃO!
OU SERÁ QUE ERA "DRAGÃO"?
BEM, TALVEZ VOCÊ SÓ ESTEJA AQUI PARA SE DIVERTIR...
...MAS HÁ OUTROS QUE QUEREM ESTUDAR DE VERDADE!
QUER SABER, KLAUS?
ESTOU CHEIA DESSE SEU MAU HUMOR!
GENTE COMO VOCÊ TRAZ MÁ REPUTAÇÃO AOS ELFOS!
VOCÊ ME LEMBRA O REGENTE KHINLANAS!
POR CAUSA DELE, OS HUMANOS NÃO ACEITARAM AJUDAR OS ELFOS QUANDO VEIO A ALIANÇA NEGRA!
POR CAUSA DELE, HOJE OS ELFOS SÃO PÁRIAS! NÃO PERTENCEM A PARTE ALGUMA!
POR CAUSA DELE? ENGRAÇADO...
SEMPRE PENSEI QUE ERA POR SUA CAUSA!

tap!
E-EU SEI MUITO BEM O QUE FIZ!
NÃO POSSO MUDAR O PASSADO! NÃO POSSO TRAZER TANYA DE VOLTA!
NÃO POSSO TRAZER LENÓRIENN DE VOLTA!
MAS ESTOU FAZENDO TUDO PARA COMPENSAR!
QUERO SER MAGA! QUERO AJUDAR AS PESSOAS!
QUERO QUE OS ELFOS SEJAM AMADOS!
QUERO QUE OS ELFOS TRAGAM ALEGRIA AO MUNDO!
QUE TRISTE!
SE VOCÊ ACHA QUE PRECISA SER MAGA DIPLOMADA PARA ISSO, NIELE...
...LAMENTO INFORMAR QUE SEU PLANO TEM UMA GRANDE FALHA!
AFINAL, VOCÊ É A ALUNA ESPECIAL DA ACADEMIA!
NÃO PRECISA SEGUIR AS REGRAS IMPOSTAS AOS ALUNOS NORMAIS!
NÃO PRECISA ASSISTIR ÀS AULAS OU TIRAR NOTAS ALTAS!
PORTANTO, É ÓBVIO QUE NÃO VAI FAZER O TESTE FINAL!

N-NÃO... VOU...?
BEM, NÃO SE PODE TER TUDO, NÃO É?
TALVEZ VOCÊ SEJA LIVRE PARA SAIR COMO FOI LIVRE PARA ENTRAR...
...MAS NÃO SERÁ COM UM DIPLOMA!

DIRETOR TALUUUUDEEE!

CARA, VOCÊ NÃO PRESTA!
DEIXOU A NIELE CHATEADA!
A VERDADE DÓI!
E SE NÃO PARAR DE ME INCOMODAR, VAI DOER EM VOCÊ TAMBÉM!

PRESTAR O TESTE FINAL?
VEJA BEM, NIELE...
DIRETORIA

VOCÊ NÃO PODE SER CONSIDERADA UMA ALUNA NORMAL!
VOCÊ TEM O CAJADO! ELE NUNCA SE AFASTA DE VOCÊ, E PODE LANÇAR QUALQUER MAGIA...
(...AINDA QUE NEM SEMPRE O FAÇA DIREITO!)

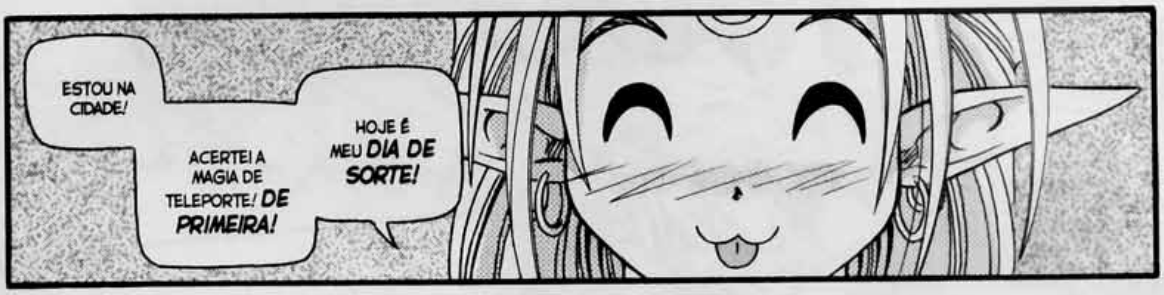
VOCÊ NÃO PRECISA APRENDER COISA ALGUMA!
NO ENTANTO, O TESTE FINAL E O DIPLOMA REPRESENTAM O QUE FOI ENSINADO AQUI...
...E AQUILO QUE VOCÊ FAZ NÃO FOI ENSINADO AQUI!
M-MAS EU VIM À ACADEMIA PARA SER DIPLOMADA COMO MAGA!
SE ISSO NÃO É POSSÍVEL, POR QUE ESTOU AQUI?
POR QUE O SENHOR ME ACEITOU COMO ALUNA?
PELO QUE ESTÁ EM SEU CORAÇÃO!
VOCÊ QUER USAR A MAGIA PARA TRAZER ALEGRIA AO MUNDO!
A DEUSA WYNNA TEM GRANDE AMOR POR PESSOAS ASSIM!
ELA ME PEDIU PESSOALMENTE PARA ACEITAR VOCÊ NA ACADEMIA!
VOCÊS DUAS SÃO MUITO PARECIDAS, SABE?
A DEUSA... WYNNA...?
FAÇAMOS O SEGUINTE...
DURANTE O CHÁ DESTA TARDE VOU FALAR COM WYNNA SOBRE SEU CASO!
TALVEZ ELA PERMITA QUE VOCÊ FAÇA O TESTE FINAL!
SÉRIO?
NESSE MEIO TEMPO, SUGIRO QUE ESPERE EM SEU QUARTO!
NÃO FARIA MAL REVISAR ALGUMAS MATÉRIAS!
YES, SIR!

PUXA... A DEUSA DA MAGIA GOSTA DE MIM!
APOSTO QUE ELA VAI ME DEIXAR FAZER O TESTE!
AGORA É SÓ ESPERAR!
Magias de Ilusão
Magias de Fogo
Magias de Teleportação
Magias de Sonolência
z z z
HÃ?

É A BOLA DE CRISTAL DA SIL!
SERÁ QUE ELA ESQUECEU LIGADA?

ÊITA PÔXA!
UM DRAGÃO MARINHO! PISOTEANDO MALPETRIM!
PRECISO AVISAR OS PROFESSORES! ELES PODEM DAR UM...
ESPERA! PÕE A CABECINHA PARA FUNCIONAR, NIELE!
POR QUE ESSA IMAGEM APARECEU NA BOLA DE CRISTAL JUSTO QUANDO EU ESTAVA AQUI?
TALUDE JÁ TEVE TEMPO DE CONVERSAR COM WYNNA!
SERÁ QUE ISSO É MEU TESTE FINAL?
NÃO SEI... FESSOR VLAD DISSE QUE HAVERIA UM SINAL!
E UM DRAGÃO MARINHO ADULTO? ISSO NÃO É PEGAR PESADO DEMAIS?
QUER SABER? QUE SE DANE!
SEJA TESTE OU NÃO, EU NÃO VOU DEIXAR UMA CIDADE SER DESTRUÍDA!
NUNCA MAIS!

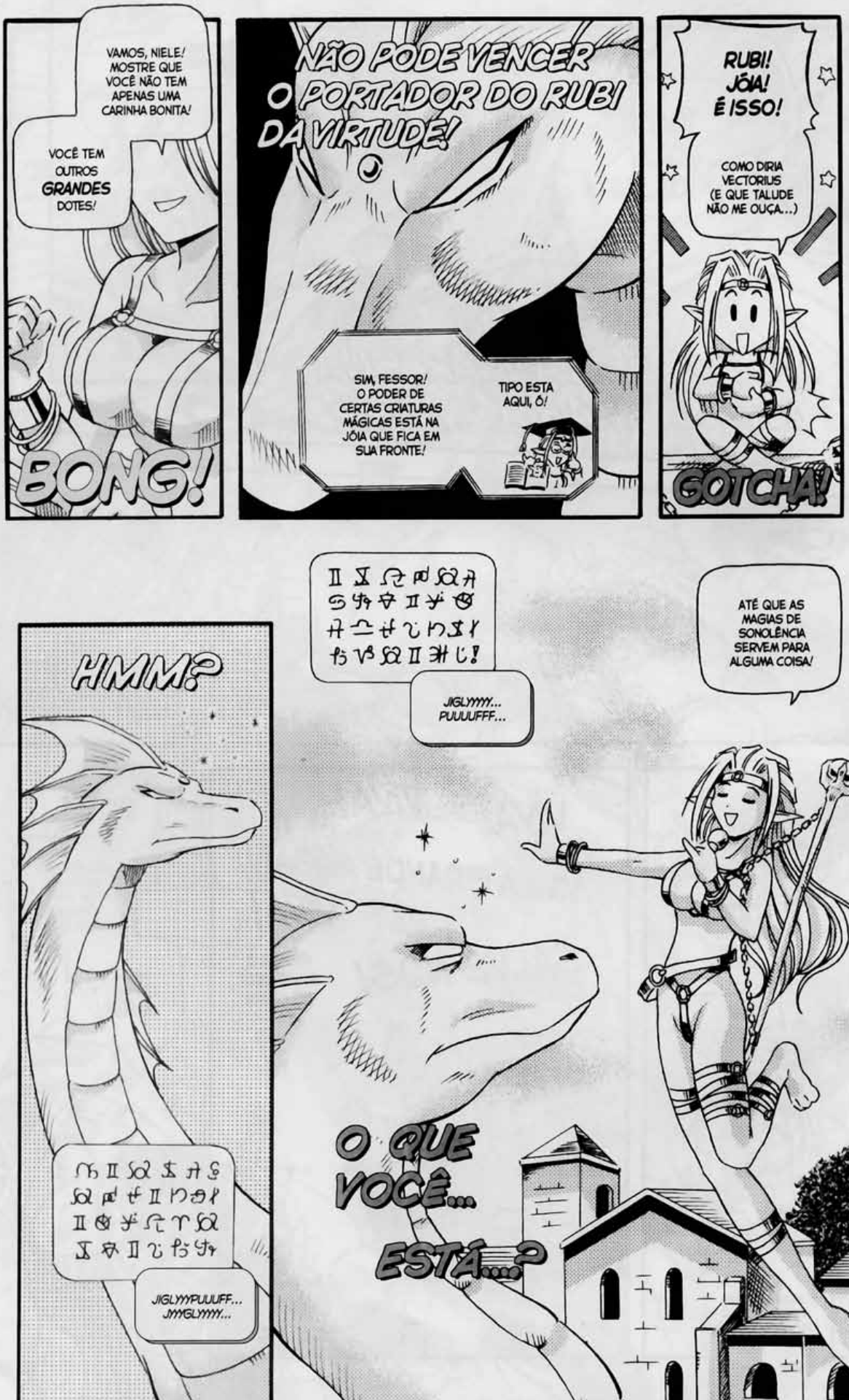
NUNCA
ZIUF!
MAIS!
ZIUF!


ESTOU NA CIDADE!
ACERTEI A MAGIA DE TELEPORTE! DE PRIMEIRA!
HOJE É MEU DIA DE SORTE!

MUITO BEM...
TOMARA QUE O DRAGÃO ESTEJA ONDE EU CONSIGA VÊ-LO!

HAH! UMA MAGA!
UMA MAGA OUSA ME DESAFIAR!
FLOOOSH!
CEEERTO! OS DRAGÕES MARINHOS ATACAM COM UM SOPRO DE ÁGUA!
AZAR SEU, LINDO! NÃO PRECISO SER A PRIMEIRA DA CLASSE PARA SABER...
...QUE A MÁGICA DO FOGO É OPOSTA À MÁGICA DA ÁGUA!
BLOM!
ENTÃO EU TACO FOGO!
O QUE TÁ ACONTECENDO?
UMA MULHER ESTÁ DESAFIANDO O DRAGÃO!
SÓ PODE SER UMA MAGA!
QUE COISA IMPRESSIONANTE!
PODE CRER! NUNCA VI PEITÕES DAQUELE TAMANHO!

IH! FAIÔ!
BATE EM MIM NÃO, MOÇO!
ACABA DE LANÇAR SUA ÚLTIMA MAGIA, MAGA!
FLOOOMMMMM
QUE DA HORA! COM O FOGO, A ÁGUA VIROU VAPOR!
CAMINHO ELEMENTAL SECUNDÁRIO! SÓ METADE DO PODER!
VIU SÓ, KLAUS? QUEM DISSE QUE NÃO PRESTO ATENÇÃO ÀS AULAS?
VIVA! VIVA!
VIVA A GRANDE MAGA!
VIVA!
SALVE-NOS!
PREGA O RABO DELE NO CHÃO!
ELES... ELES...
ELES ESTÃO CONFIANDO EM MIM! TORCENDO POR MIM!
ESTÃO ME CHAMADO DE MAGA!

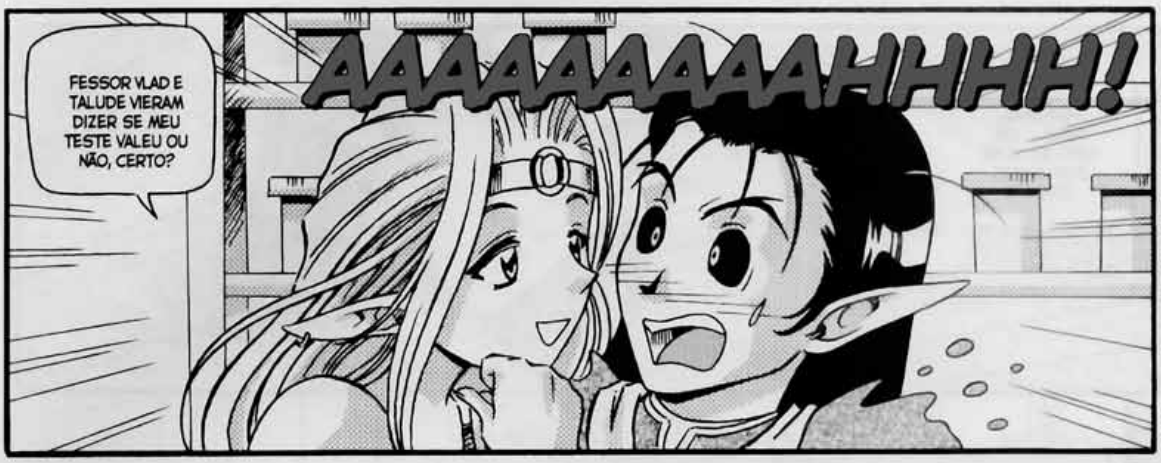

VAMOS, NIELE! MOSTRE QUE VOCÊ NÃO TEM APENAS UMA CARINHA BONITA!
VOCÊ TEM OUTROS GRANDES DOTES!
BONG!
NÃO PODE VENCER O PORTADOR DO RUBI DA VIRTUDE!
SIM, FESSOR! O PODER DE CERTAS CRIATURAS MÁGICAS ESTÁ NA JÓIA QUE FICA EM SUA FRONTE!
TIPO ESTA AQUI, Ô!
RUBI! JÓIA! É ISSO!
COMO DIRIA VECTORIUS (E QUE TALUDE NÃO ME OUÇA...)
GOTCHA!
ATÉ QUE AS MAGIAS DE SONOLÊNCIA SERVEM PARA ALGUMA COISA!
JIGLYYYY... PUUUUFFF...
HMM?
JIGLYYYPUUUFF... JYYGLYYYY...
O QUE VOCÊ... ESTÁ...?

VIVA!
VIVA A MAGA!
VIVA!
VIVA!
ELA NOS SALVOU!
VIVA!
MÔ MINA GOSTOSA!
Estalagem do macaco Caolho
EMPALHADO
OBRIGADA, QUERIDOS! FICO MUITO FELIZ COM SUA GRATIDÃO!
NÃO FAZEM IDÉIA DE COMO EU PRECISAVA DISSO!
AGORA, LICENCINHA!
DEVO IR À ACADEMIA ARCANA BUSCAR MEU DIPLOMA!
ZIUF!
VIU SÓ? TEM ATÉ DIPLOMA!
OI, ZENTÊ!
SUA MAGA ELFA FAVORITA TÁ DE VOLTA!
ZIUF!
NEM VOU PERGUNTAR SE SENTIRAM MINHA FALTA...
...PORQUE SEI QUE SENTIRAM!
NIELE! ONDE VOCÊ ESTEVE?
PENSEI QUE QUERIA VER COMO A GENTE FOI NOS TESTES FINAIS!

VOCÊS EU NÃO SEI! MAS EU ME SAÍ MUITO BEM!
UM RUBI DA VIRTUDE?!
NIELE! COMO CONSEGUIU ISSO?
DERROTANDO O DRAGÃO MARINHO, UÉ!
É A PROVA DE QUE PASSEI EM MEU TESTE FINAL!
SEU TESTE FINAL?
NÃO HÁ DÚVIDA DE QUE TEMOS ALGUM EQUÍVOCO EM ANDAMENTO!
OS TESTES OCORRERAM AQUI MESMO, DENTRO DA ACADEMIA!
E A SENHORITA NÃO ESTAVA PRESENTE!
MAS EU VI O DRAGÃO NA BOLA DE CRISTAL DA SIL!
ENTÃO NÃO ERA MEU TESTE?
MINHA BOLA DE CRISTAL?
ELA TÁ COM DEFEITO! SÓ CONSIGO SINTONIZAR MALPETRIM!
DEVO DIZER QUE DERROTAR UM DRAGÃO MARINHO É ALGO ADMIRÁVEL!
É ISSO AÍ! PRECISA TER MUITO PEITO PARA ISSO!
POF!
TÁ, PODE TER SIDO UM FEITO HERÓICO E TUDO O MAIS...
...MAS, AINDA ASSIM, ELA FALTOU AO TESTE FINAL!
O REGULAMENTO DA ACADEMIA ARCANA É CLARO!
QUEM FALTA NOS TESTES É REPROVADO!
ALGUÉM DÁ UMA VASSOURADA NELE?!
INFELIZMENTE, ISSO É UM FATO!
DEVO FALAR SOBRE ISSO COM TALUDE!

"ELE SABERÁ O QUE FAZER!"
AHAM!
KAKÁ?!
O QUE FAZ AQUI?
VIM TER CERTEZA DE QUE VAI DESISTIR DESSA BOBAGEM!
DESISTIR DE FAZER AS PESSOAS FELIZES?
DESISTIR DE FAZER COM QUE OS ELFOS SEJAM QUERIDOS?
VAI TOMAR UMA POÇÃO DE CURA! VOCÊ TÁ PASSANDO MAL!
ESTOU FALANDO EM DESISTIR DO DIPLOMA!
SOU BOLSISTA, NIELE! PRECISO ESTUDAR DURO TODOS OS DIAS PARA NÃO TIRAR NOTA BAIXA E SER EXPULSO!
FICO OFENDIDO QUE VOCÊ ACREDITE TER DIREITO A UM DIPLOMA!
VOCÊ SE OFENDE ATÉ COM BOM DIA!
SÓ PORQUE A MAIORIA NÃO CONSEGUE VER ALÉM DE SEUS PEITOS...
...NÃO QUER DIZER QUE EU NÃO CONSIGA VER A VERDADE!
E A VERDADE É QUE VOCÊ SÓ QUER SABER DE CANTAR E DESFILAR!
BONG?
SE DÁ TANTA ATENÇÃO À OPINIÃO DOS OUTROS, DEVIA FICAR EM MALPETRIM!
O POVO DE LÁ ACREDITA EM SUA FARSA!
DEIXE EM PAZ AQUELES QUE DESEJAM SER MAGOS DE VERDADE!

VOCÊ É UM ELFO MUITO AMARGO, KLAUS!
ACHO QUE TODOS FICAMOS ASSIM, DEPOIS QUE LENÔRIENN CAIU!
A DEUSA DOS ELFOS DEVE ESTAR MUITO TRISTE!
POIS EU VOU FAZER TUDO PARA QUE ISSO MUDE!
VOCÊ ACHA QUE ESTOU BRINCANDO DE SER MAGA!
SÓ PORQUE GOSTO DE SORRIR, CANTAR E ALEGRAR TODOS À MINHA VOLTA!
ISSO NÃO É VERDADE, TÁ?
EU QUERO FAZER AS PESSOAS FELIZES!
ISSO É ALGO QUE LEVO MUITO A SÉRIO!
MAS VOCÊ ME AJUDOU A ENTENDER UMA COISA...
EU NÃO PRECISO DE DIPLOMA PARA ISSO!
PROVEI ISSO HOJE! LÁ EM MALPETRIM!
ENTÃO ACHO QUE VOU ACEITAR SEU CONSELHO! VOU EMBORA!
ZIUF!
ESPERO QUE ISSO FAÇA VOCÊ SE SENTIR UM POUCO MELHOR, KLAUS!
DIZ ADEUS AOS OUTROS POR MIM, TÁ? NÃO GOSTO DE DESPEDIDAS!
TCHAU, LINDO! SE CUIDA!
KLAUSKINSK? ONDE ESTÁ NIELE?
ELA DEVERIA ESPERAR AQUI POR MINHA RESPOSTA!
DIGA ALGUMA COISA, JOVEM!
EEEEEEEECA!


AAAAAAAAAAHHHH!
FESSOR VLAD E TALUDE VIERAM DIZER SE MEU TESTE VALEU OU NÃO, CERTO?

UFA! POR UM MOMENTO, PENSEI ESTAR VIVENDO UM PESADELO!
SIM, ISSO MESMO! MAS ELES NUNCA REVELARAM QUAL FOI A DECISÃO!

TUDO BEM! ISSO NÃO IMPORTA MAIS!
HOJE SOU A MAIOR E MAIS QUERIDA MAGA DE ARTON! UMA MAGA ELFA!
AINDA É POSSÍVEL PARA OS HUMANOS GOSTAR DE ELFOS!
AINDA PODEMOS VENCER O RESSENTIMENTO!

E VOCÊ NEM IMAGINA! AGORA ESTOU EM UMA MISSÃO!
AJUDANDO ALGUNS AMIGOS A JUNTAR UNS RUBIS!
UMA BELA DESCULPA, SE QUER SABER! ELES QUEREM MESMO É SE JUNTAR!

JÁ VOU INDO, KAKÁ! QUERO ESTAR COM A LILI QUANDO ELA ACORDAR!
SE CUIDA! TCHAU-ZINHO!
(JÁ VAI TARDE!)

POR SINAL, NIELE... UM AVISO EM NOME DOS VELHOS TEMPOS!
AVENTUREIROS NÃO SÃO CONHECIDOS POR TER VIDA LONGA!
ORA, VEJAM SÓ...
KLAUS, O GRANDE PILAR DA RABUGICE ÉLFICA, ESTÁ PREOCUPADO COMIGO?
PARECE QUE NOSSA RAÇA TEM MESMO SALVAÇÃO, AFINAL!
FIQUE SOSSEGADO, LINDO!
NÃO PRECISO DE UMA VIDA LONGA! BASTA QUE SEJA UMA VIDA FELIZ!
É BOM SER FELIZ! VOCÊ DEVIA TENTAR UM DIA DESTES!
ALÉM DISSO, NÃO PRETENDO MORRER TÃO CEDO!
NIELE É INVENCÍVEL!
VERDADE...
EU NÃO TERIA TANTA SORTE!

O mais importante é separar a fantasia daquilo que é real.

VICTORY II encadernada. Edição limitada para colecionadores. Procure nas livrarias ou pelo fone (0xx11) 3849-2266

TRAMA

HOLY ger

Talismã

ESPECIAL

ESPECIAL Nº 4 • R$ 2,50

7897780511184

Imprópria para menores de 12 anos

PARTE -0.5

Hunc!

HOLY avenger

Criação
MARCELO CASSARO
ROGÉRIO SALADINO
J.M.TREVISAN

Roteiro
MARCELO CASSARO

Arte
EDUARDO FRANCISCO

Capa
EDUARDO FRANCISCO &
ANDRÉ VAZZIOS

DIRETOR
Ruy Pereira

EDITOR
Marcelo Cassaro

PRODUTOR GRÁFICO
Roberto Avelino

CONTATO
Lourdes Maurício

SCANNER
Edilson Gedo • Wagner F. Nunes

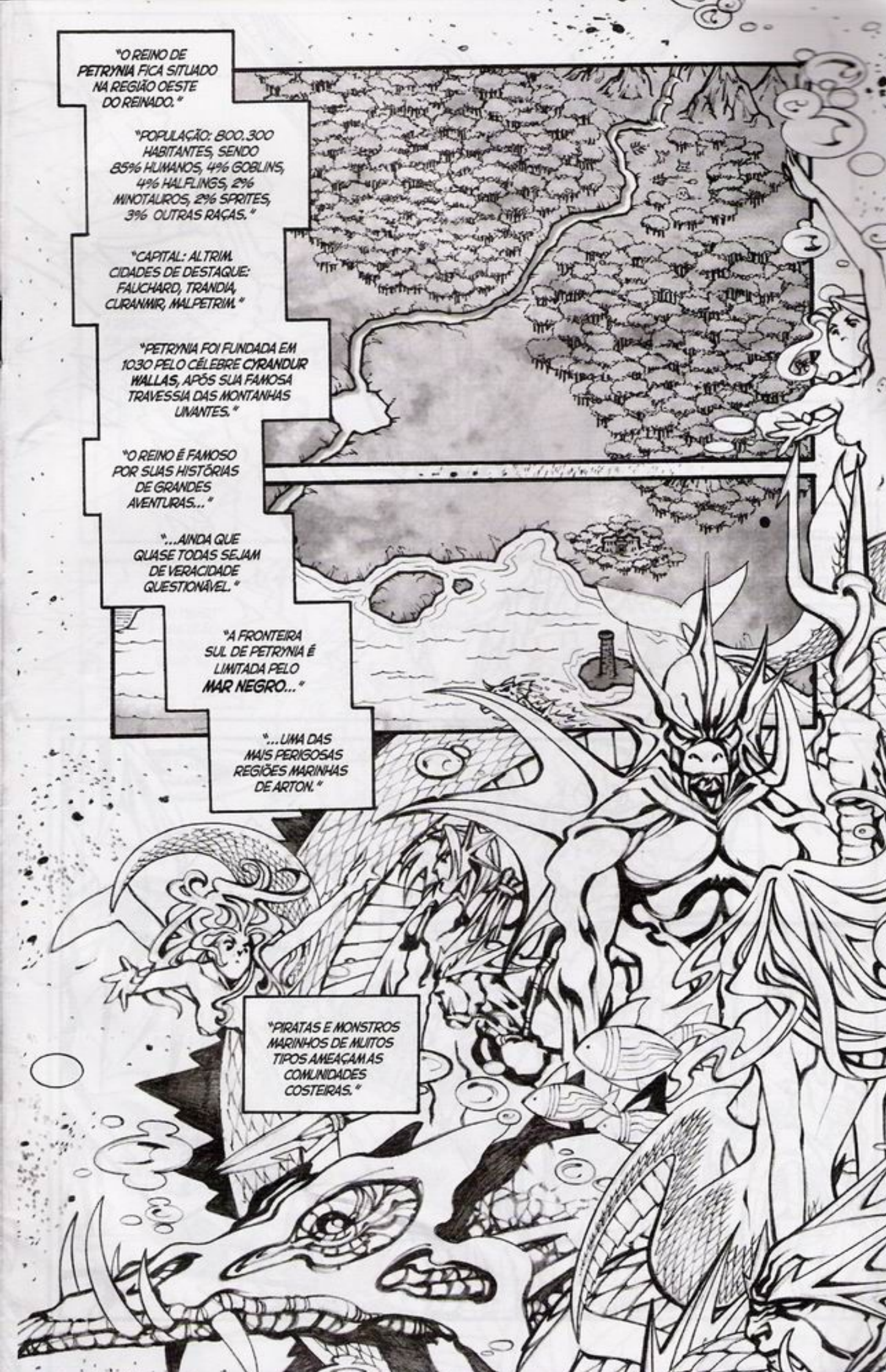
DIAGRAMAÇÃO
Dawis Roos • Márcia Braga

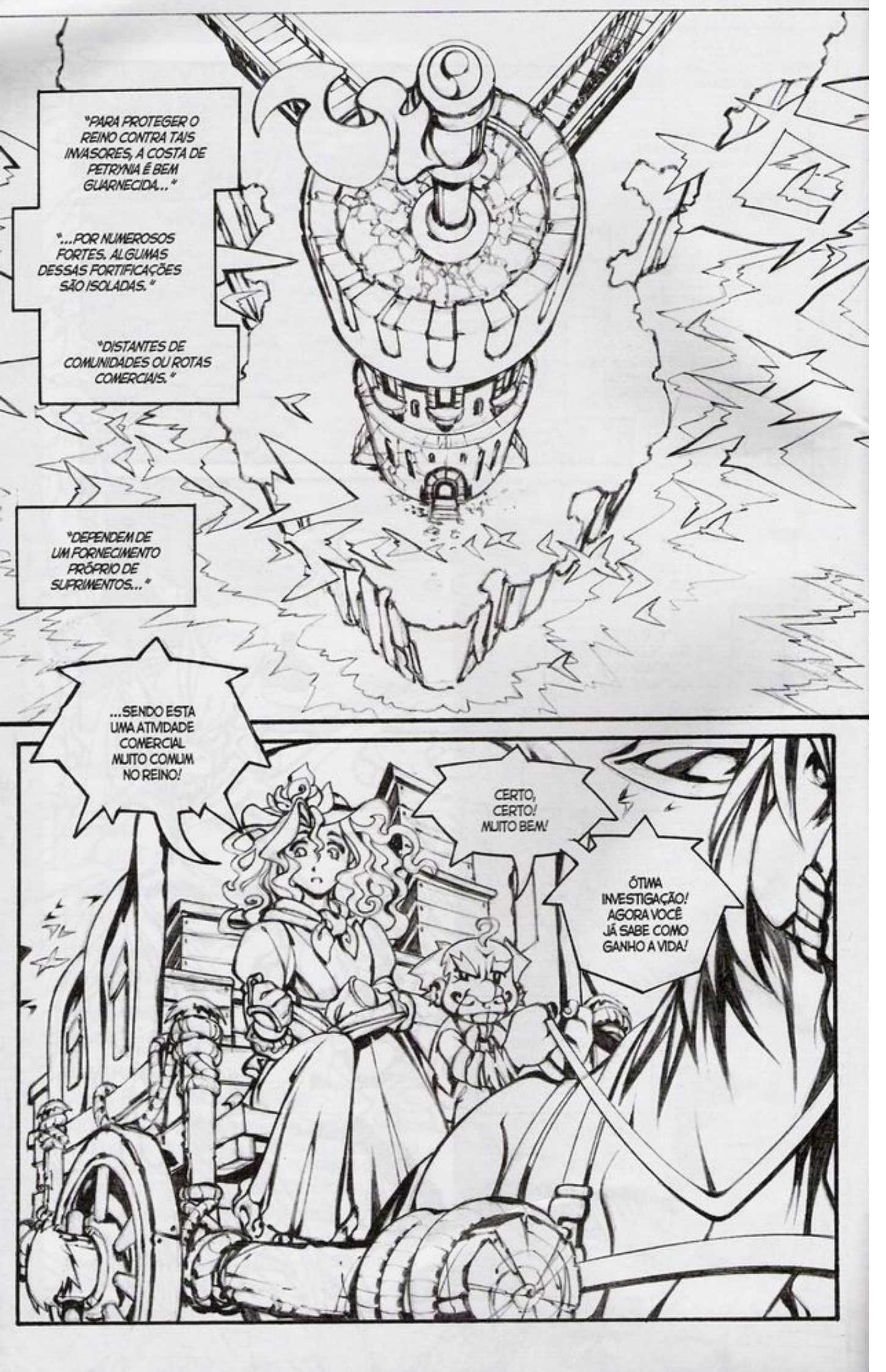
HOLY AVENGER é uma publicação mensal da Editora Talismã Ltda. Redação, administração e publicidade situados à: rua Coronel Paulino Carlos, 176, Paraíso, CEP 04006-040, SP/SP. Telefax (011) 3052-2288. holyavenger@uol.com.br

Distribuição exclusiva para todo o Brasil: Fernando Chinaglia S/A.

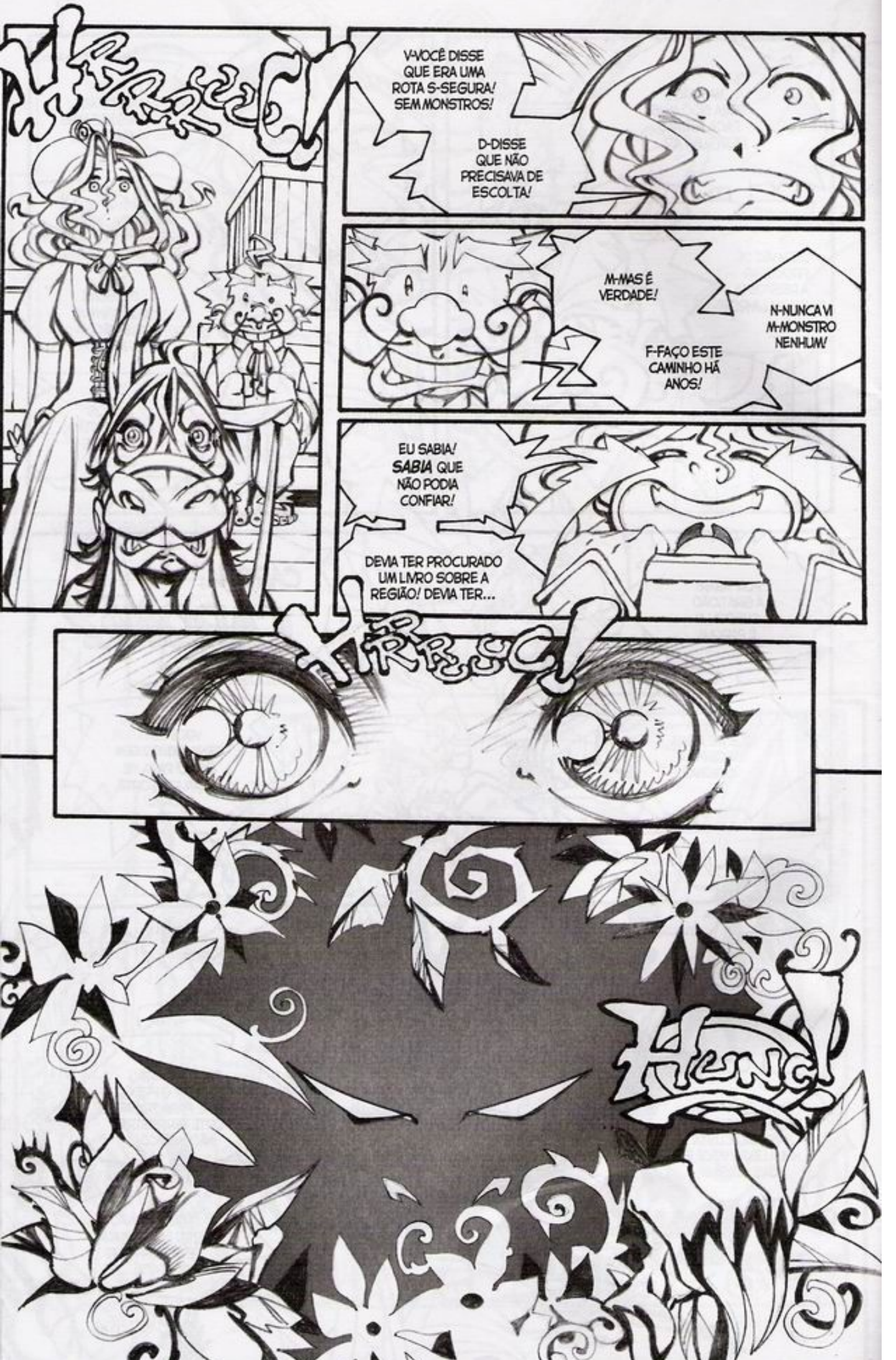
Impressão e acabamento: Prol - Editora Gráfica Ltda.

Esta é uma obra original. Qualquer semelhança com a ORIGEM de outro baixinho invocado é pura coincidência.

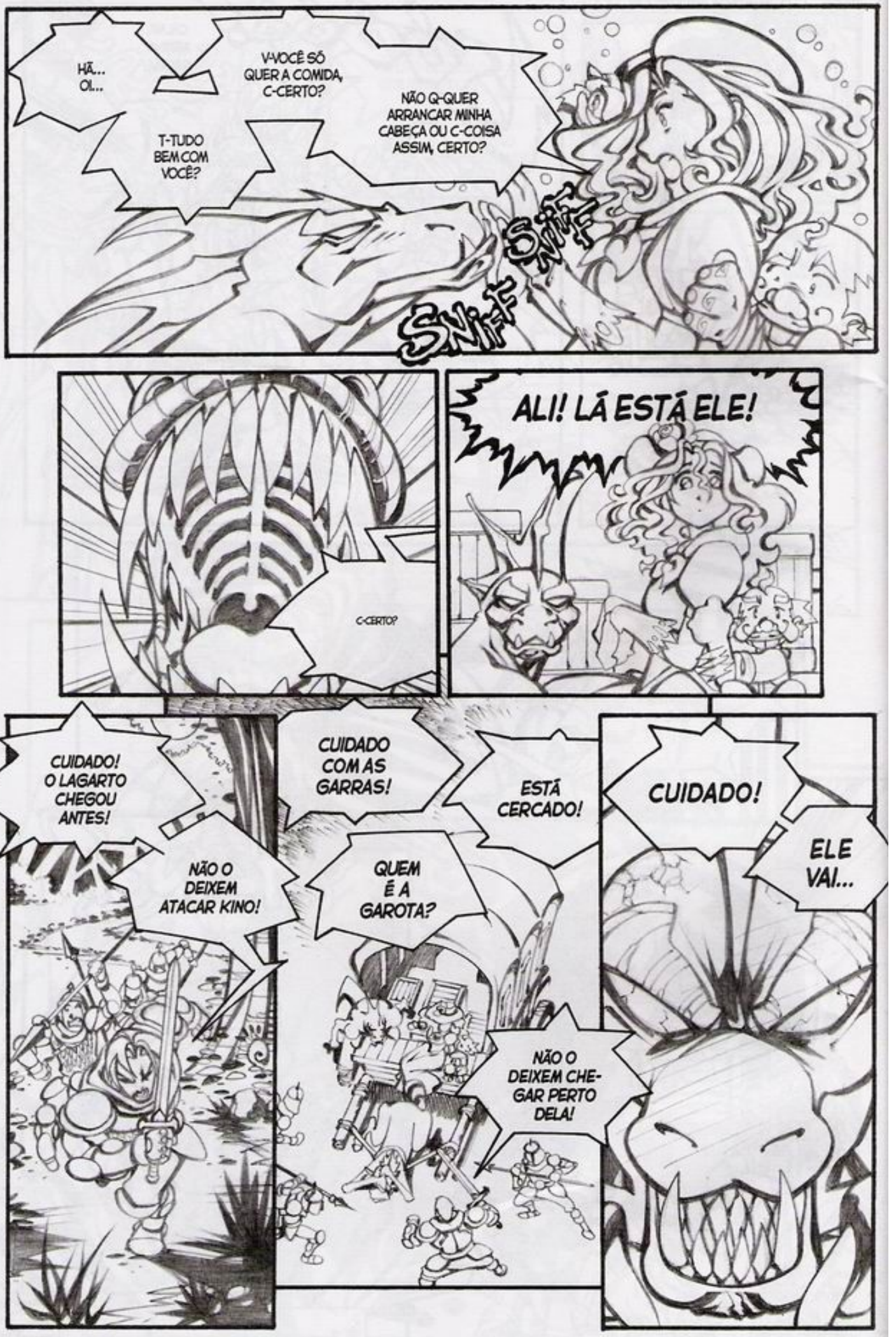

"O REINO DE PETRYNIA FICA SITUADO NA REGIÃO OESTE DO REINADO."
"POPULAÇÃO: 800.300 HABITANTES, SENDO 85% HUMANOS, 4% GOBLINS, 4% HALFLINGS, 2% MINOTAUROS, 2% SPRITES, 3% OUTRAS RAÇAS."
"CAPITAL: ALTRIM. CIDADES DE DESTAQUE: FAUCHARD, TRANDIA, CURANMIR, MALPETRIM."
"PETRYNIA FOI FUNDADA EM 1030 PELO CÉLEBRE CYRANDUR WALLAS, APÓS SUA FAMOSA TRAVESSIA DAS MONTANHAS UIVANTES."
"O REINO É FAMOSO POR SUAS HISTÓRIAS DE GRANDES AVENTURAS..."
"...AINDA QUE QUASE TODAS SEJAM DE VERACIDADE QUESTIONÁVEL."
"A FRONTEIRA SUL DE PETRYNIA É LIMITADA PELO MAR NEGRO..."
"...UMA DAS MAIS PERIGOSAS REGIÕES MARINHAS DE ARTON."
"PIRATAS E MONSTROS MARINHOS DE MUITOS TIPOS AMEAÇAM AS COMUNIDADES COSTEIRAS."


"PARA PROTEGER O REINO CONTRA TAIS INVASORES, A COSTA DE PETRYNIA É BEM GUARNECIDA..."
"...POR NUMEROSOS FORTES. ALGUMAS DESSAS FORTIFICAÇÕES SÃO ISOLADAS."
"DISTANTES DE COMUNIDADES OU ROTAS COMERCIAIS."
"DEPENDEM DE UM FORNECIMENTO PRÓPRIO DE SUPRIMENTOS..."
...SENDO ESTA UMA ATIVIDADE COMERCIAL MUITO COMUM NO REINO!
CERTO, CERTO! MUITO BEM!
ÓTIMA INVESTIGAÇÃO! AGORA VOCÊ JÁ SABE COMO GANHO A VIDA!

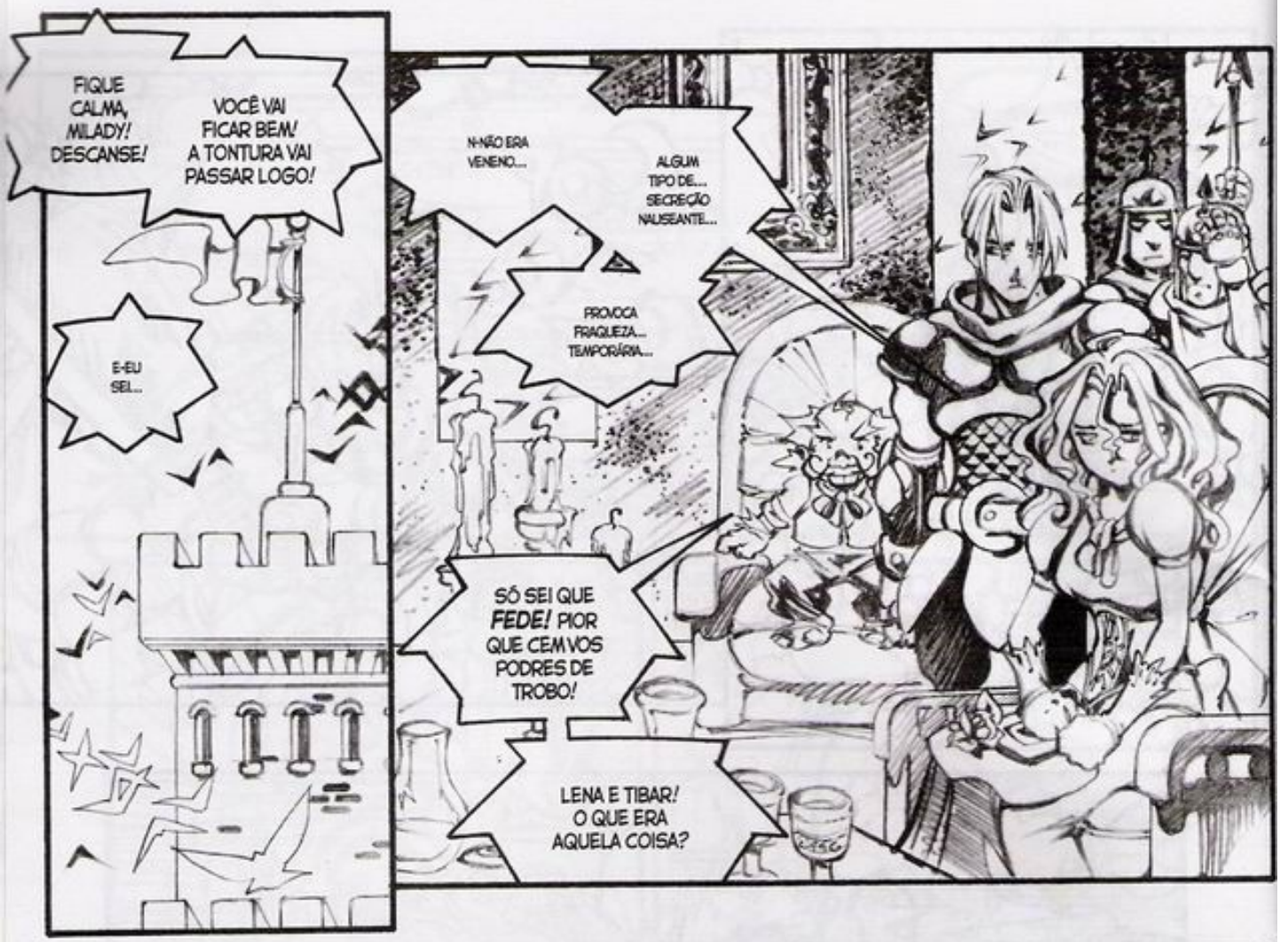
MAS NÃO TERIA SIDO MAIS FÁCIL APENAS *PERGUNTAR*...
...EM VEZ DE PROCURAR A RESPOSTA EM UM *LIVRO?*
MAIS FÁCIL! MAS NÃO MAIS *SEGURO!*
PESSOAS SE ENGANAM, ESQUECEM OU MENTEM!
MAS OS LIVROS ESTÃO *SEMPRE* CERTOS!
POR TIBAR! A GRATIDÃO CHEGOU AÍ E PAROU!
É ASSIM QUE ME AGRADECE PELA CARONA?
CARONA?
CARONA?
VOCÊ ESTÁ SENDO MUITO BEM *PAGO* PARA ME LEVAR ATÉ FORTE HEDRYL!
EU JÁ DISSE QUE NÃO QUERO SEU DINHEIRO!
FAÇO ESTA ROTA A CADA DUAS SEMANAS! NÃO CUSTA NADA LEVAR VOCÊ E SUAS COISAS!
ACONTECE QUE ODEIO DEVER FAVORES!
FAÇO QUESTÃO DE PAGAR O PREÇO LOCAL PARA TRANSPORTE TERRESTRE NÃO MÁGICO!
O QUE, SE NÃO ESTOU EQUIVOCADA, DEVE FICAR POR VOLTA DE...


V-VOCÊ DISSE QUE ERA UMA ROTA S-SEGURA! SEM MONSTROS!
D-DISSE QUE NÃO PRECISAVA DE ESCOLTA!
M-MAS É VERDADE!
F-FAÇO ESTE CAMINHO HÁ ANOS!
N-NUNCA VI M-MONSTRO NENHUM!
EU SABIA! SABIA QUE NÃO PODIA CONFIAR!
DEVIA TER PROCURADO UM LIVRO SOBRE A REGIÃO! DEVIA TER...
HUNG!

SNAP!
Uoooo!
CALMA, MENINA! CALMA!
F-FAZ ESSE BICHO FICAR QUIETO...
...ANTES QUE...
Howl


HÃ... OI...
T-TUDO BEM COM VOCÊ?
V-VOCÊ SÓ QUER A COMIDA, C-CERTO?
NÃO Q-QUER ARRANCAR MINHA CABEÇA OU C-COISA ASSIM, CERTO?
SNIFF SNIFF
C-CERTO?
ALI! LÁ ESTÁ ELE!
CUIDADO! O LAGARTO CHEGOU ANTES!
NÃO O DEIXEM ATACAR KINO!
CUIDADO COM AS GARRAS!
QUEM É A GAROTA?
ESTÁ CERCADO!
NÃO O DEIXEM CHEGAR PERTO DELA!
CUIDADO!
ELE VAI...

FWOOOSH
COF
COF
COF


FIQUE CALMA, MILADY! DESCANSE!
VOCÊ VAI FICAR BEM! A TONTURA VAI PASSAR LOGO!
E-EU SEI...
N-NÃO ERA VENENO...
ALGUM TIPO DE... SECREÇÃO NAUSEANTE...
PROVOCA FRAQUEZA... TEMPORÁRIA...
SÓ SEI QUE FEDE! PIOR QUE CEM VOS PODRES DE TROBO!
LENA E TIBAR! O QUE ERA AQUELA COISA?

PEÇO MILHÕES DE DESCULPAS, MESTRE KINO!
ESPERO QUE ESTE INCIDENTE NÃO PRIVE A NÓS TODOS DO ÓTIMO PÃO-DOCE DOS HALFLINGS!

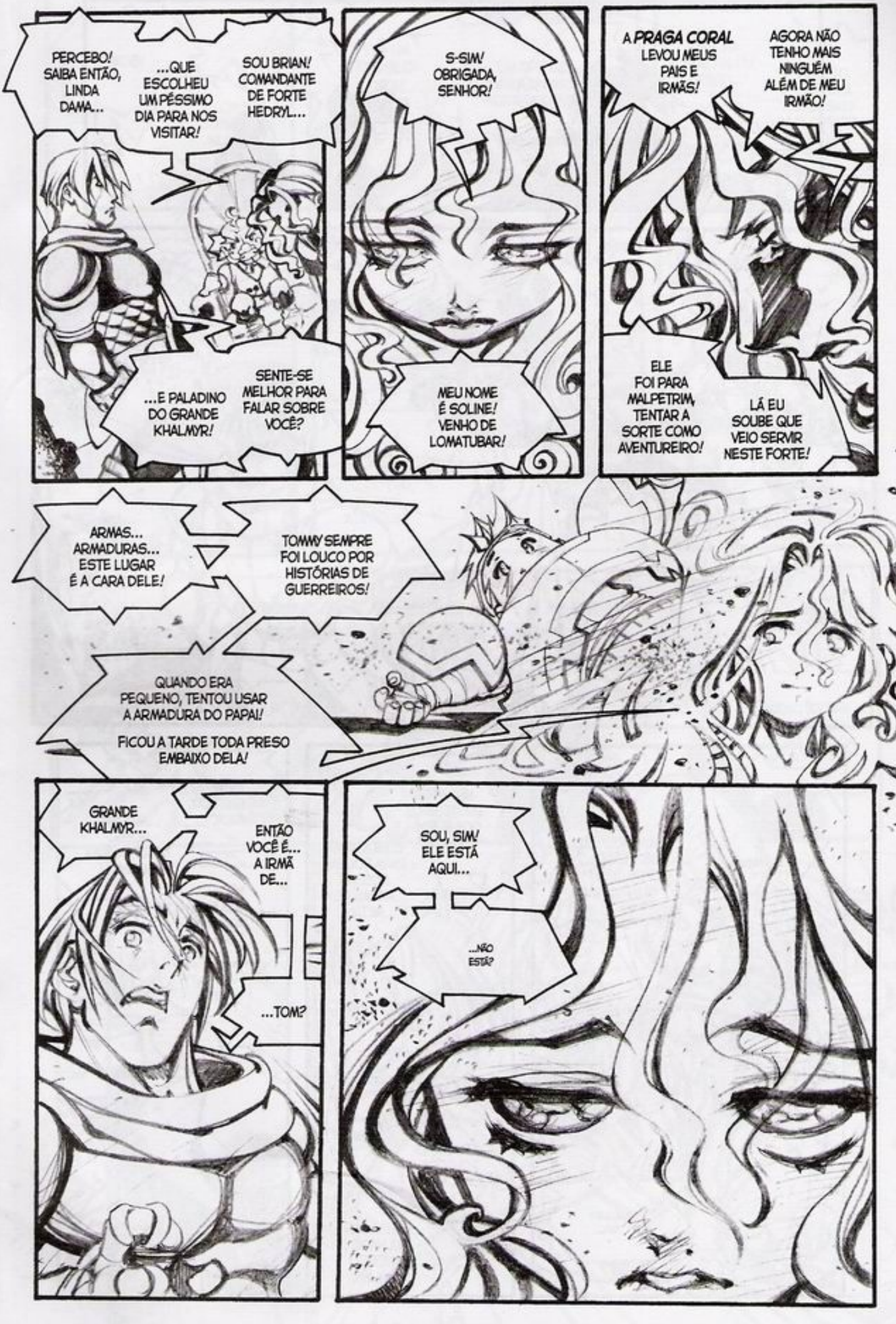
QUANTO À SUA PERGUNTA... NÃO SABEMOS QUE TIPO DE CRIATURA É AQUELA!
COMEÇOU A RONDAR O FORTE HÁ POUCOS DIAS!

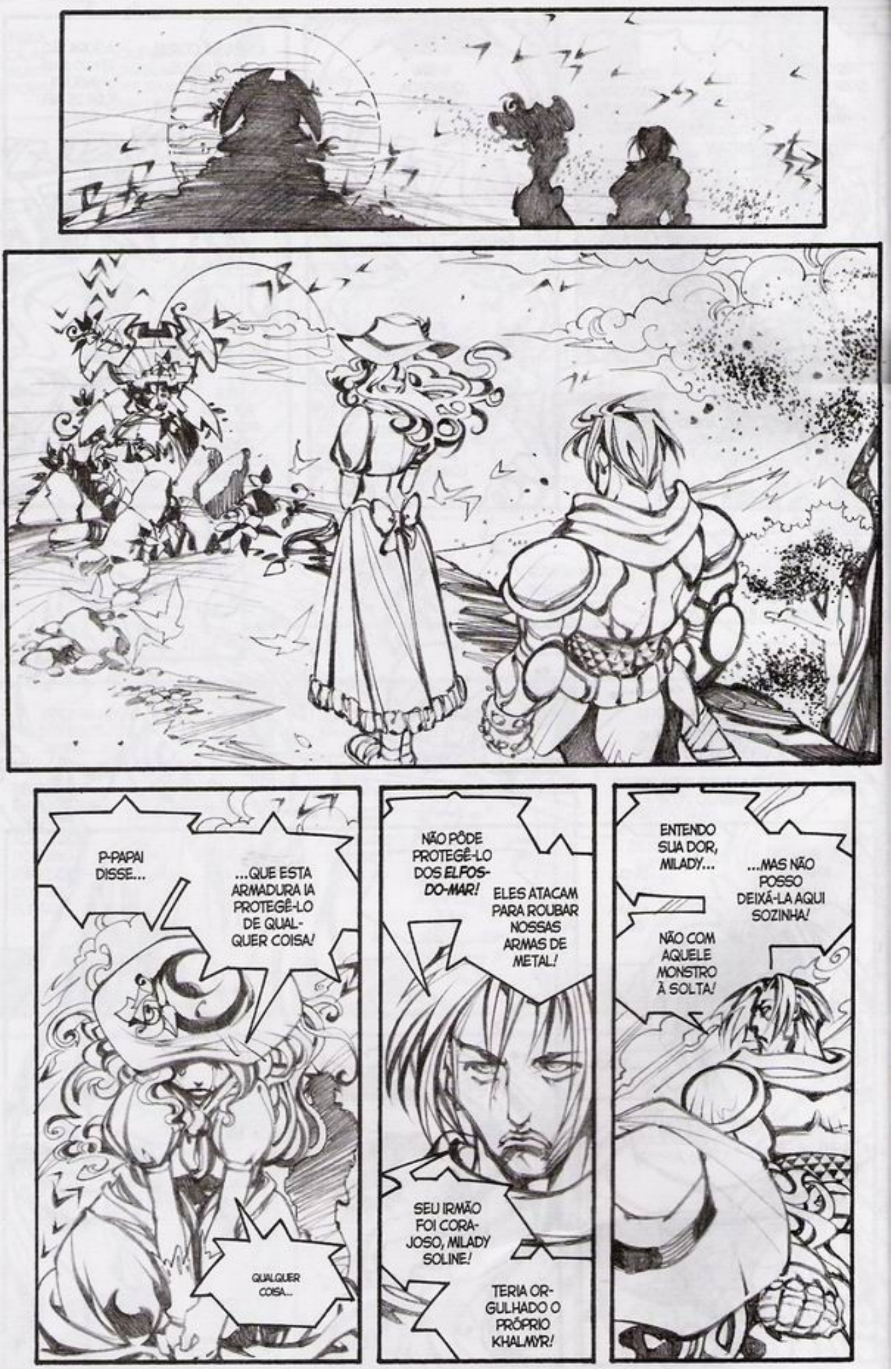
TENTAMOS PEGÁ-LA VÁRIAS VEZES, MAS SEM SUCESSO!
ENTÃO, SABENDO QUE ERA O DIA DE RECEBER SUPRIMENTOS...

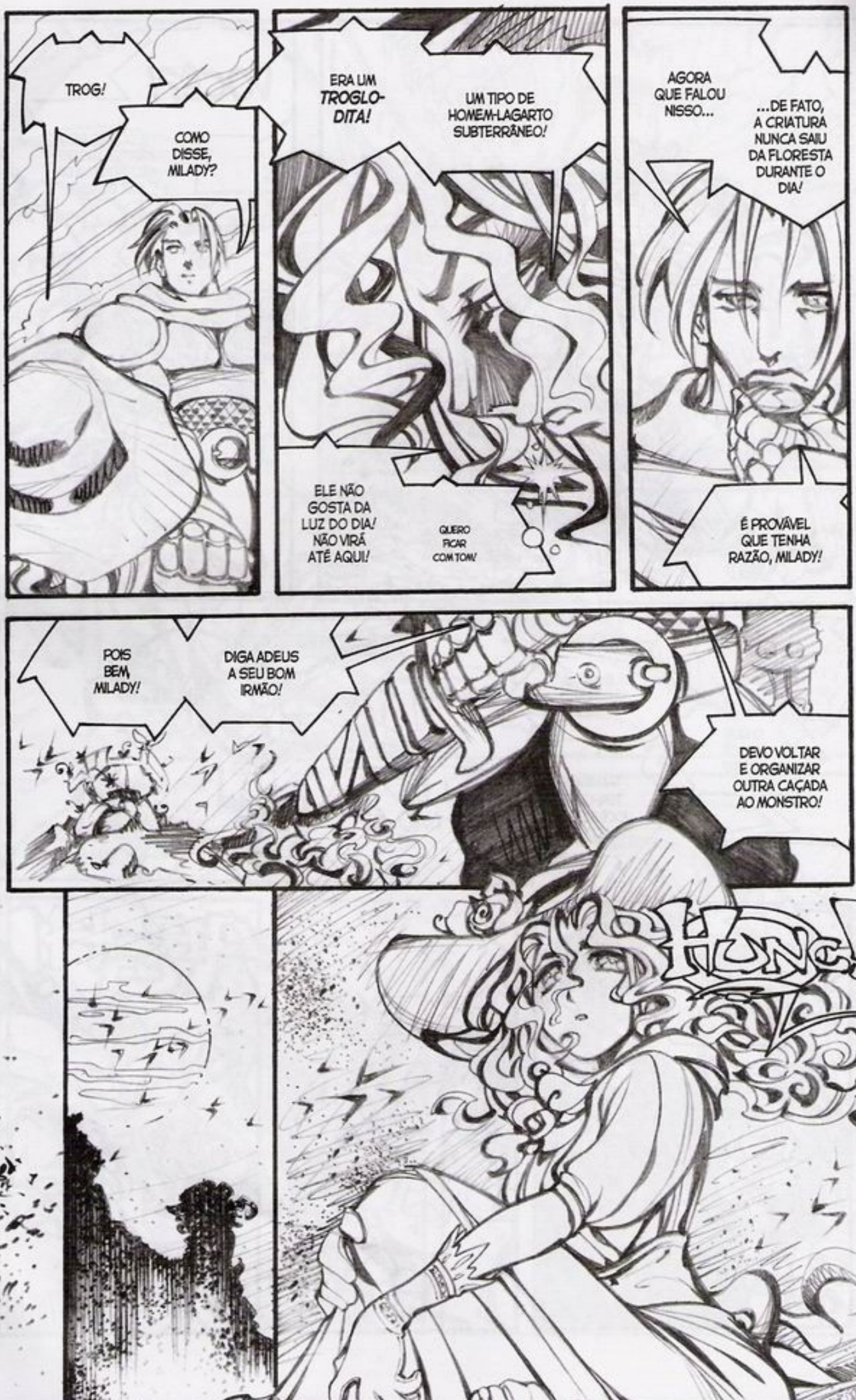
...TEMEMOS POR SUA SEGURANÇA E FORMAMOS UM GRUPO DE ESCOLTA...
...PARA ENCONTRAR SUA CARROÇA NOS LIMITES DA FLORESTA!

MAS AINDA ESTÁVAMOS DE PARTIDA QUANDO VOCÊS CHEGARAM!
VEIO MAIS CEDO QUE O HABITUAL, MESTRE KINO!
QUAL O MOTIVO?

POIS É! ALGUÉM ESTAVA COM MUITA PRESSA, SABE?


PERCEBO! SAIBA ENTÃO, LINDA DAMA...
...QUE ESCOLHEU UM PÉSSIMO DIA PARA NOS VISITAR!
SOU BRIAN! COMANDANTE DE FORTE HEDRYL...
...E PALADINO DO GRANDE KHALMYR!
SENTE-SE MELHOR PARA FALAR SOBRE VOCÊ?
S-SIM! OBRIGADA, SENHOR!
MEU NOME É SOLINE! VENHO DE LOMATUBAR!
A PRAGA CORAL LEVOU MEUS PAIS E IRMÃS!
AGORA NÃO TENHO MAIS NINGUÉM ALÉM DE MEU IRMÃO!
ELE FOI PARA MALPETRIM, TENTAR A SORTE COMO AVENTUREIRO!
LÁ EU SOUBE QUE VEIO SERVIR NESTE FORTE!
ARMAS... ARMADURAS... ESTE LUGAR É A CARA DELE!
TOMMY SEMPRE FOI LOUCO POR HISTÓRIAS DE GUERREIROS!
QUANDO ERA PEQUENO, TENTOU USAR A ARMADURA DO PAPAI!
FICOU A TARDE TODA PRESO EMBAIXO DELA!
GRANDE KHALMYR...
ENTÃO VOCÊ É... A IRMÃ DE...
...TOM?
SOU, SIM! ELE ESTÁ AQUI...
...NÃO ESTÁ?


P-PAPAI DISSE...
...QUE ESTA ARMADURA IA PROTEGÊ-LO DE QUALQUER COISA!
QUALQUER COISA...
NÃO PÔDE PROTEGÊ-LO DOS *ELFOS-DO-MAR!*
ELES ATACAM PARA ROUBAR NOSSAS ARMAS DE METAL!
SEU IRMÃO FOI CORAJOSO, MILADY SOLINE!
TERIA ORGULHADO O PRÓPRIO KHALMYR!
ENTENDO SUA DOR, MILADY...
...MAS NÃO POSSO DEIXÁ-LA AQUI SOZINHA!
NÃO COM AQUELE MONSTRO À SOLTA!

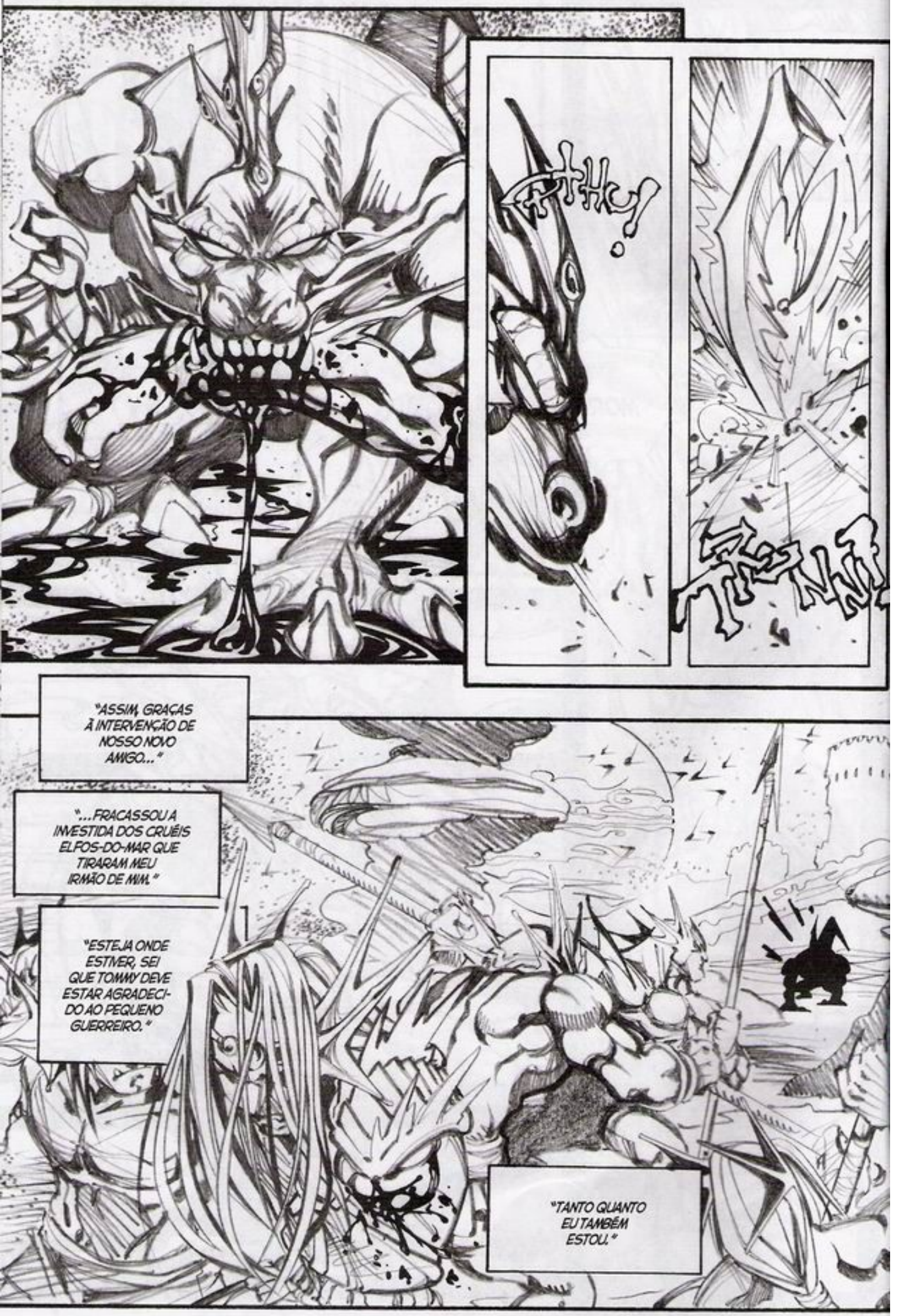

TROG!
COMO DISSE, MILADY?
ERA UM TROGLODITA!
UM TIPO DE HOMEM-LAGARTO SUBTERRÂNEO!
ELE NÃO GOSTA DA LUZ DO DIA! NÃO VIRÁ ATÉ AQUI!
QUERO FICAR COM TOM!
AGORA QUE FALOU NISSO...
...DE FATO, A CRIATURA NUNCA SAIU DA FLORESTA DURANTE O DIA!
É PROVÁVEL QUE TENHA RAZÃO, MILADY!
POIS BEM, MILADY!
DIGA ADEUS A SEU BOM IRMÃO!
DEVO VOLTAR E ORGANIZAR OUTRA CAÇADA AO MONSTRO!
HUNG!

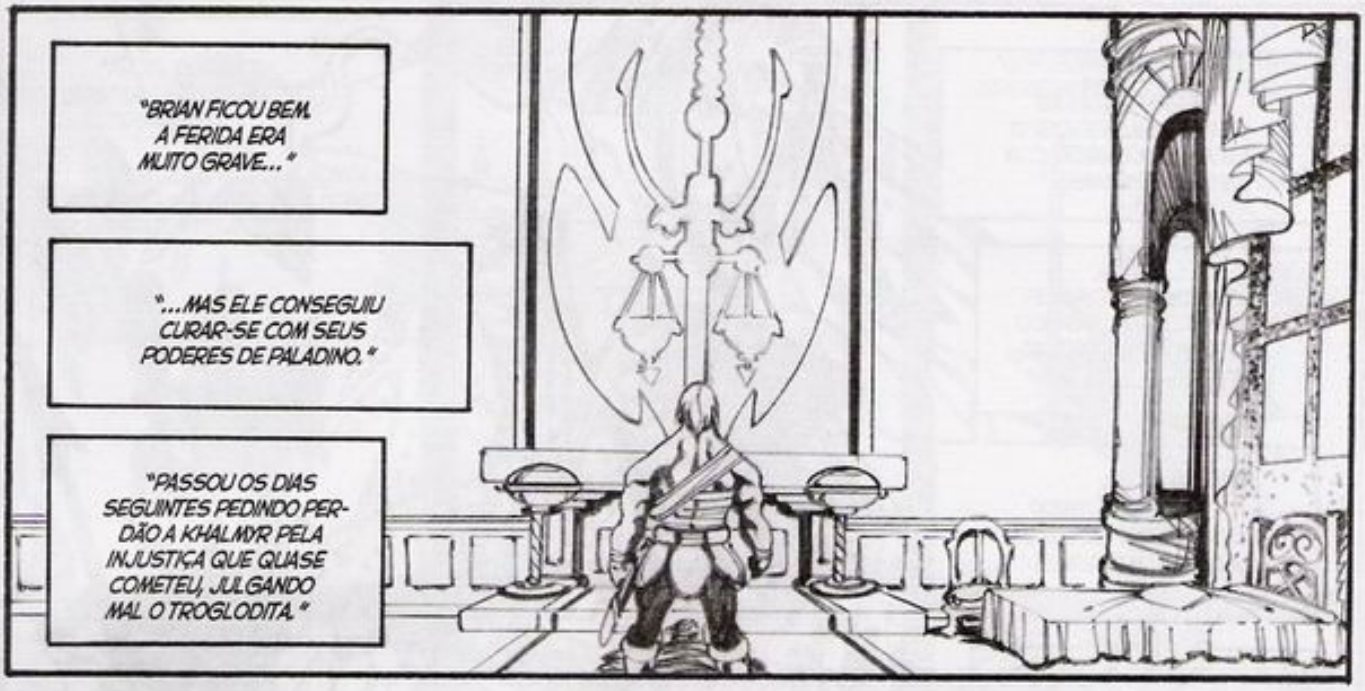
VOCÊ?!
!ISSO NÃO ESTÁ CERTO! TROGS NÃO GOSTAM DA LUZ DO DIA!
EU LI ISSO EM UM LIVRO!
OS LIVROS ESTÃO SEMPRE CERTOS!
O QUE VOCÊ QUER?
VÁ EMBORA! NÃO TENHO COMIDA!
TAMBÉM NÃO TENHO AÇO! VOCÊS GOSTAM DE AÇO, NÃO É?
NÃO É?
N-NÃO...
NÃO CHEGUE MAIS PERTO!
VOU GRITAR! JURO QUE VOU!
VOU GRIT...
ARGH!

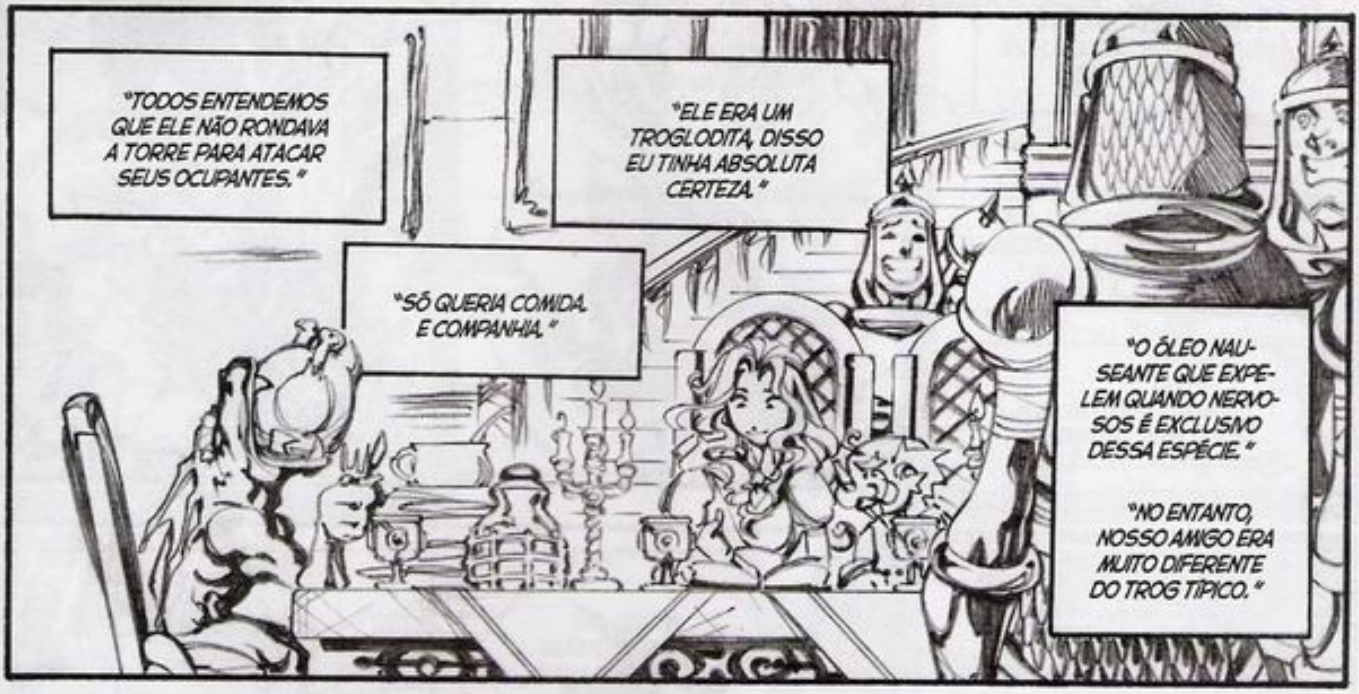
ELFOS-DO-MAR!
NÃO PASSARÃO POR AQUI, DEMÔNIOS!
NÃO VÃO TOMAR ESTE FORTE!
POR KHALMYR, DIGO QUE NÃO!

POIS EU DIGO QUE SIM, HUMANO!
VOCÊS PENSAM QUE GOVERNAM ARTON!
PENSAM QUE SÃO A RAÇA ELEITA PELOS DEUSES...
...APENAS PORQUE PODEM ACENDER FOGO E FORJAR METAL!
...E USAR CONTRA O MALDITO POVO DO MUNDO SECO!
QUANDO MEUS ELFOS TOMAREM AS ARMAS DE SUA FORTALEZA...
...NINGUÉM PODERÁ NOS DETER!
MAS O QUE VOCÊS PODEM FAZER, EU POSSO ROUBAR...
ENTÃO REZE, HUMANO...
...PARA SEU DEUS PATÉTICO!
E QUANDO ENCONTRÁ-LO EM SEU REINO...
...DIGA QUE DEENAR O MANDOU!

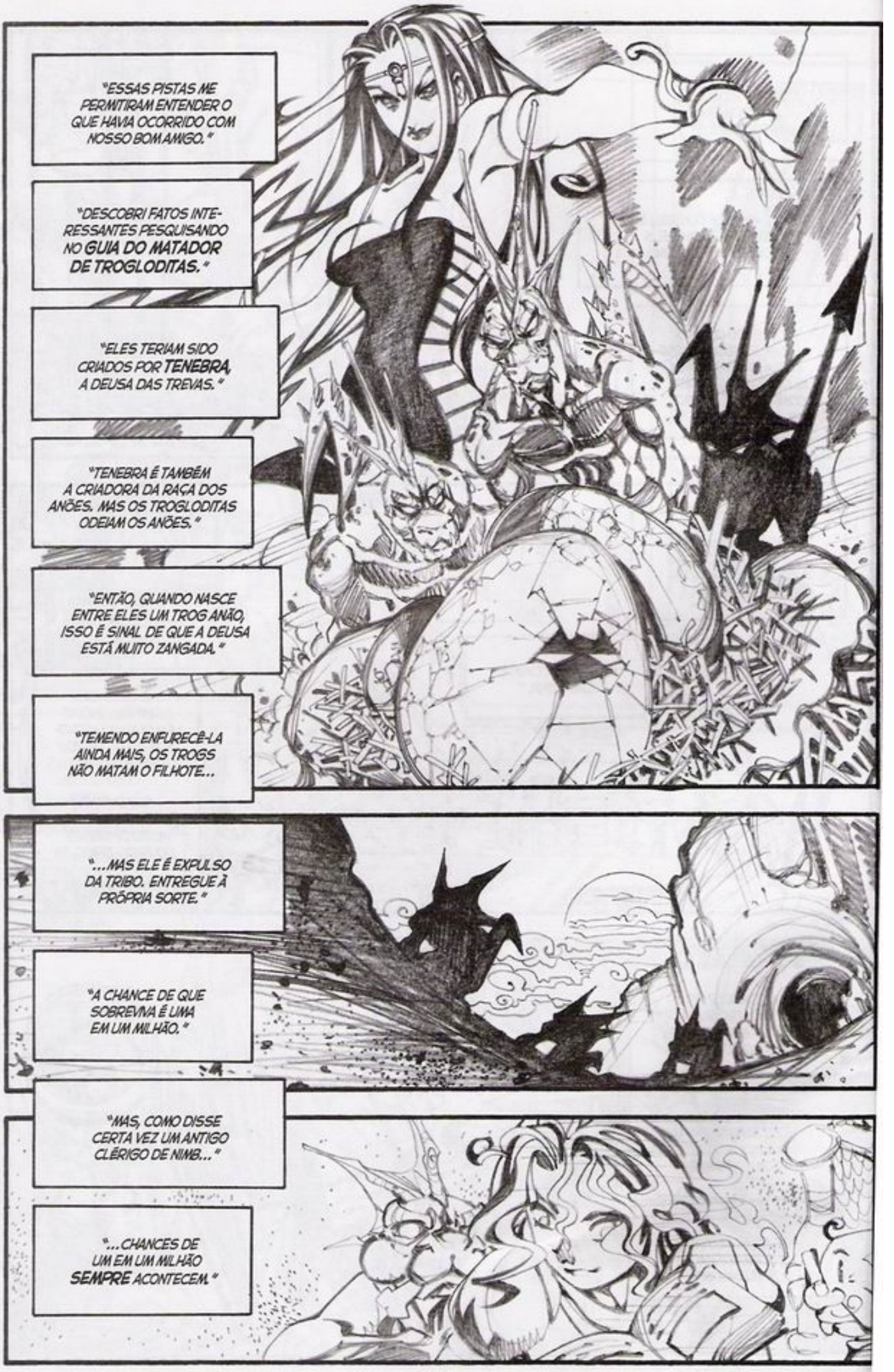
E MANDAREI MUITOS OUTROS!
AGORA MORRA, HUMANO!
MORRA!
CROUCH!


"ASSIM, GRAÇAS À INTERVENÇÃO DE NOSSO NOVO AMIGO..."
"...FRACASSOU A INVESTIDA DOS CRUÉIS ELFOS-DO-MAR QUE TIRARAM MEU IRMÃO DE MIM."
"ESTEJA ONDE ESTIVER, SEI QUE TOMMY DEVE ESTAR AGRADECIDO AO PEQUENO GUERREIRO."
"TANTO QUANTO EU TAMBÉM ESTOU."


"BRIAN FICOU BEM. A FERIDA ERA MUITO GRAVE..."
"...MAS ELE CONSEGUIU CURAR-SE COM SEUS PODERES DE PALADINO."
"PASSOU OS DIAS SEGUINTES PEDINDO PERDÃO A KHALMYR PELA INJUSTIÇA QUE QUASE COMETEU, JULGANDO MAL O TROGLODITA."


"TODOS ENTENDEMOS QUE ELE NÃO RONDAVA A TORRE PARA ATACAR SEUS OCUPANTES."
"ELE ERA UM TROGLODITA, DISSO EU TINHA ABSOLUTA CERTEZA."
"SÓ QUERIA COMIDA E COMPANHIA."
"O ÓLEO NAUSEANTE QUE EXPELEM QUANDO NERVOSOS É EXCLUSIVO DESSA ESPÉCIE."
"NO ENTANTO, NOSSO AMIGO ERA MUITO DIFERENTE DO TROG TÍPICO."

"A COMEÇAR PELO TAMANHO. TROGLODITAS NORMAIS MEDEM QUASE DOIS METROS DE ALTURA."
"ELES TAMBÉM ANDAM EM BANDOS. NUNCA CAÇAM SOZINHOS."
"E ACIMA DE TUDO, ELES ODEIAM OS HUMANOS."


"ESSAS PISTAS ME PERMITIRAM ENTENDER O QUE HAVIA OCORRIDO COM NOSSO BOM AMIGO."
"DESCOBRI FATOS INTERESSANTES PESQUISANDO NO GUIA DO MATADOR DE TROGLODITAS."
"ELES TERIAM SIDO CRIADOS POR TENEBRA, A DEUSA DAS TREVAS."
"TENEBRA É TAMBÉM A CRIADORA DA RAÇA DOS ANÕES. MAS OS TROGLODITAS ODEIAM OS ANÕES."
"ENTÃO, QUANDO NASCE ENTRE ELES UM TROG ANÃO, ISSO É SINAL DE QUE A DEUSA ESTÁ MUITO ZANGADA."
"TEMENDO ENFURECÊ-LA AINDA MAIS, OS TROGS NÃO MATAM O FILHOTE...
"...MAS ELE É EXPULSO DA TRIBO. ENTREGUE À PRÓPRIA SORTE."
"A CHANCE DE QUE SOBREVIVA É UMA EM UM MILHÃO."
"MAS, COMO DISSE CERTA VEZ UM ANTIGO CLÉRIGO DE NIMB..."
"...CHANCES DE UM EM UM MILHÃO SEMPRE ACONTECEM."

"TROGLODITAS GOSTAM DE OBJETOS FEITOS DE AÇO."

"DIZEM QUE É PORQUE NUNCA APRENDERAM A FORJÁ-LO, COMO FAZEM OS ANÕES."

"ENTÃO ATACAM OUTROS POVOS PARA ROUBAR SEU AÇO."

"QUE IRONIA! OS ELFOS-DO-MAR ATACARAM PELO MESMO MOTIVO..."

"...E FORAM DETIDOS POR UM TROGLODITA."

"NOSSO AMIGO NÃO TEM ESSA MESMA AMBIÇÃO..."

"...MAS ELE VINGOU TOMMY. SALVOU O FORTE."

"ACHO JUSTO QUE RECEBA UM PRESENTE."

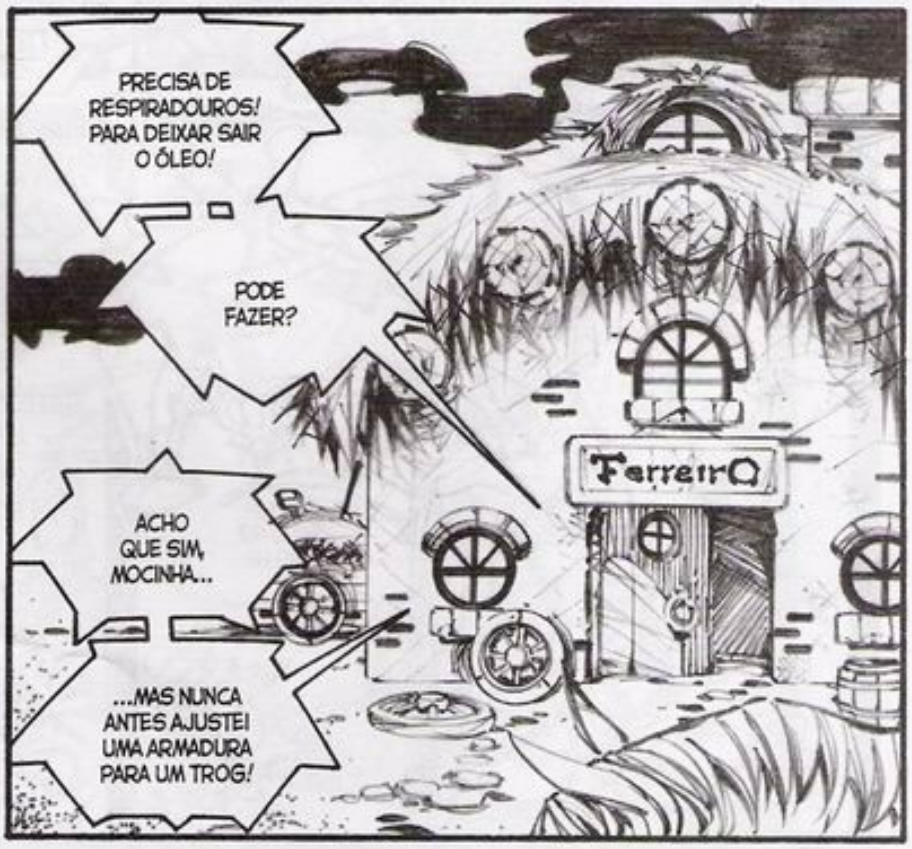
"UM PRESENTE DE AÇO."

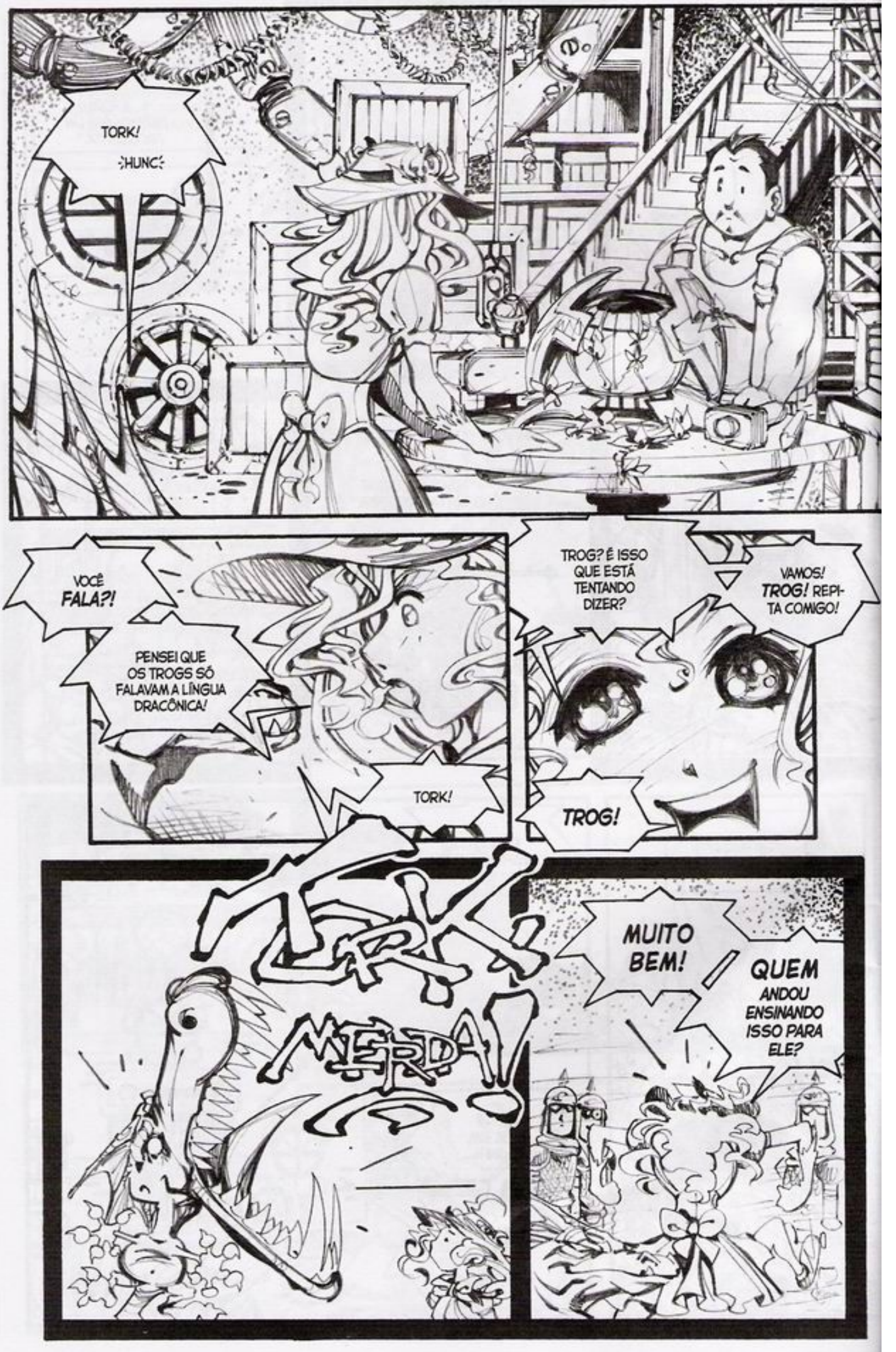
PRECISA DE RESPIRADOUROS! PARA DEIXAR SAIR O ÓLEO!

PODE FAZER?

ACHO QUE SIM, MOCINHA...

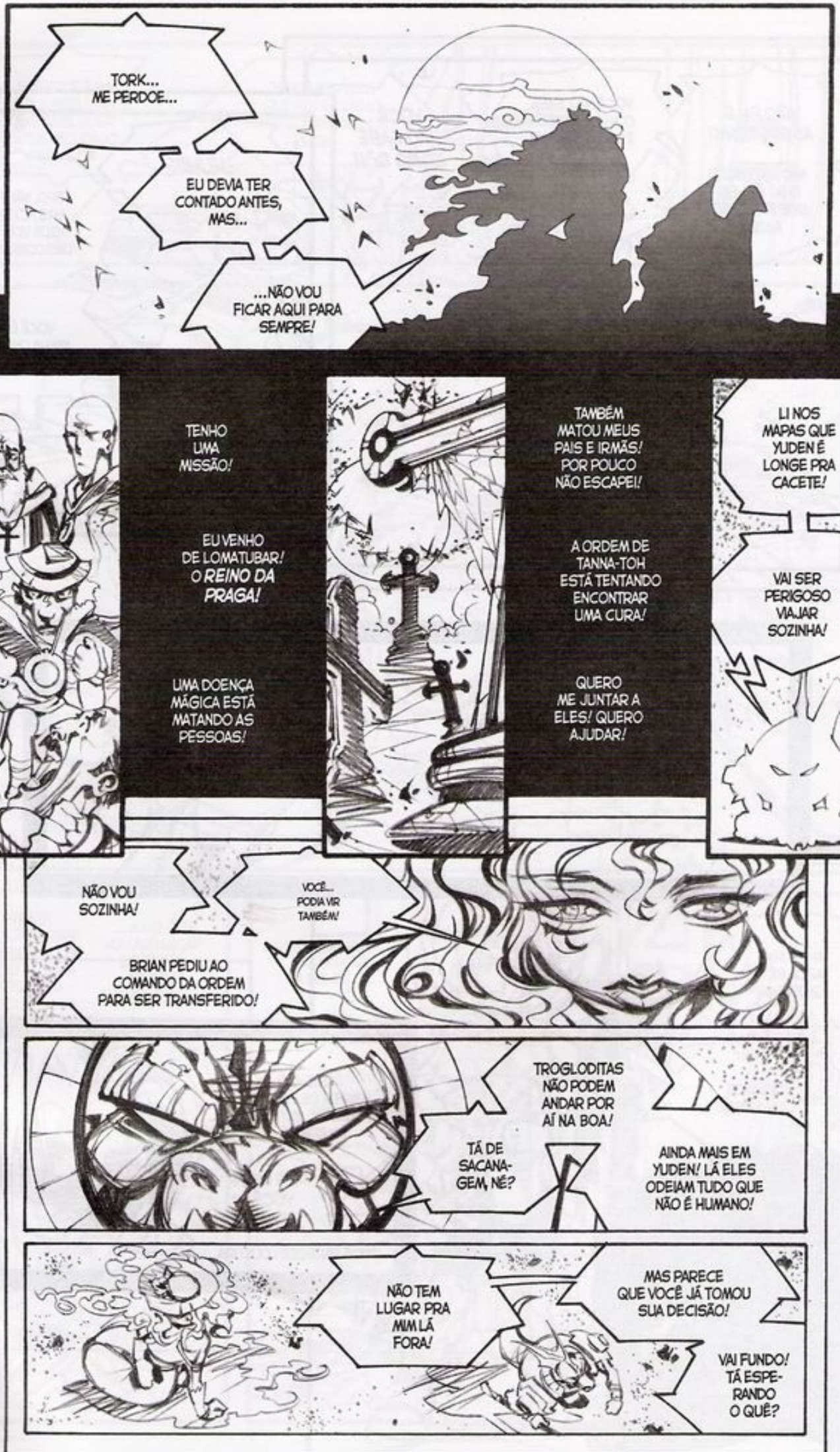
...MAS NUNCA ANTES AJUSTEI UMA ARMADURA PARA UM TROG!

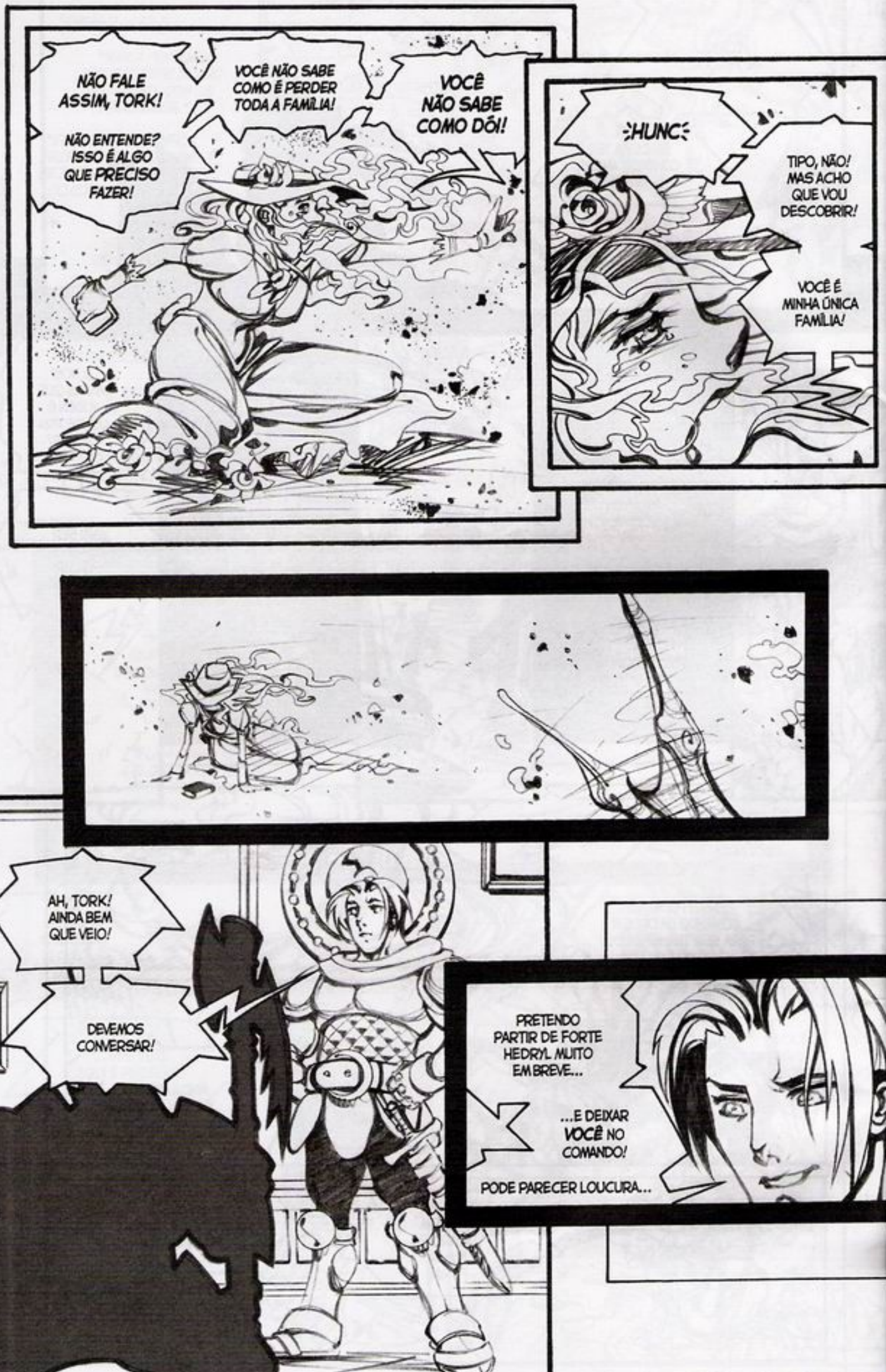


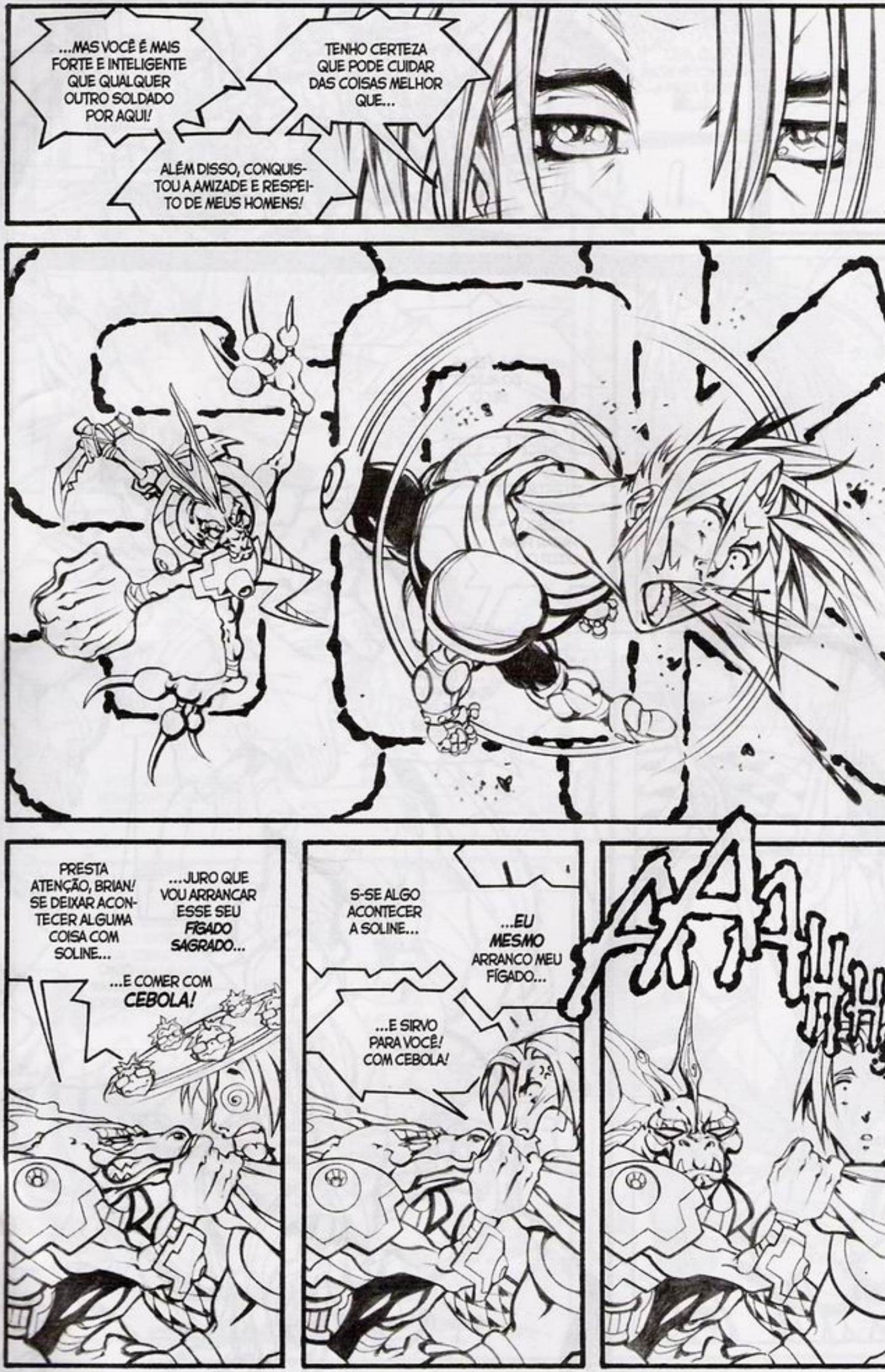

TORK!
:HUNC:
VOCÊ FALA?!
PENSEI QUE OS TROGS SÓ FALAVAM A LÍNGUA DRACÔNICA!
TORK!
TROG? É ISSO QUE ESTÁ TENTANDO DIZER?
VAMOS! TROG! REPITA COMIGO!
TROG!
TORK MERDA!
MUITO BEM!
QUEM ANDOU ENSINANDO ISSO PARA ELE?

VOCÊ ESTÁ SEMPRE ME SURPREENDENDO, TORK!
INCRÍVEL COMO APRENDEU A FALAR RÁPIDO!
PENA QUE NUNCA PERDEU ESSA MANIA NOJENTA DE PUXAR RANHO!
GULP!!
AH, PEGA LEVE!
VOCÊ NÃO QUER QUE EU APRENDA A USAR LENÇO, QUER?
HA, HA, HAHAHA, HA!!
NÃO! ACHO QUE NÃO COMBINA COM VOCÊ!
MAS LAMENTO QUE OS SOLDADOS TENHAM LHE ENSINADO TANTAS PALAVRAS SUJAS!
:HUNC:
É, ELES FALAM MUITA MERDA!
TORK... POR QUE VOCÊ AINDA GUARDA ESSA COISA?
SEI LÁ! TROFÉU, EU ACHO!
NÃO PARECE COM O BRAÇO DE ELFO QUE EU MORDI!
SABE, LI EM ALGUM LUGAR QUE OS ELFOS-DO-MAR...
...PODEM SE TRANSFORMAR EM OUTRAS CRIATURAS MARINHAS!
TALVEZ ISSO SEJA PARTE DA FORMA VERDADEIRA DAQUELE ELFO!
E SE É ASSIM, NÃO QUERO NEM PENSAR EM COMO ELE SE PARECE!
HONK!
AÍ, CHEGA DE FALAR DAQUELE PUTO!
E ESSA COISA DE "LER"? VOCÊ NÃO VAI ME ENSINAR?

"ENSINAR A LER."
"NUNCA PENSEI EM REALIZAR ESSE SONHO JUSTAMENTE COM UM TROGLODITA."
"SEI O QUANTO É DIFÍCIL FAZER PARTE DA ORDEM DE TANNA-TOH, A DEUSA DO CONHECIMENTO."
"NUNCA MENTIR, SEMPRE RESPONDER QUALQUER PERGUNTA, E TUDO O MAIS..."
"MAS AGORA, ACOMPANHANDO A JORNADA DE TORK PELO MUNDO DA PALAVRA ESCRITA..."
"...ENTENDO QUE OS SACRIFÍCIOS VALEM A PENA."
"NADA NO MUNDO SE COMPARA. NENHUMA MISSÃO PODE SER TÃO NOBRE."
"AGORA, MAIS DO QUE NUNCA, ESTOU DECIDIDA A INGRESSAR NA ORDEM DE TANNA-TOH."
"É UMA LONGA VIAGEM ATÉ O REINO DE YUDEN. DEVO COMEÇAR OS PREPARATIVOS."
TORK! MEU DIÁRIO!
EU DISSE QUE PODIA LER MEUS LIVROS...
...MAS ESTE AQUI É PESSOAL! É ONDE EU ESCREVO...
HUNK!
VOCÊ... VAI EMBORA?


TORK... ME PERDOE...
EU DEVIA TER CONTADO ANTES, MAS...
...NÃO VOU FICAR AQUI PARA SEMPRE!
TENHO UMA MISSÃO!
EU VENHO DE LOMATUBAR! O REINO DA PRAGA!
UMA DOENÇA MÁGICA ESTÁ MATANDO AS PESSOAS!
TAMBÉM MATOU MEUS PAIS E IRMÃS! POR POUCO NÃO ESCAPEI!
A ORDEM DE TANNA-TOH ESTÁ TENTANDO ENCONTRAR UMA CURA!
QUERO ME JUNTAR A ELES! QUERO AJUDAR!
LI NOS MAPAS QUE YUDEN É LONGE PRA CACETE!
VAI SER PERIGOSO VIAJAR SOZINHA!
NÃO VOU SOZINHA!
VOCÊ... PODIA VIR TAMBÉM!
BRIAN PEDIU AO COMANDO DA ORDEM PARA SER TRANSFERIDO!
TROGLODITAS NÃO PODEM ANDAR POR AÍ NA BOA!
TÁ DE SACANAGEM, NÉ?
AINDA MAIS EM YUDEN! LÁ ELES ODEIAM TUDO QUE NÃO É HUMANO!
NÃO TEM LUGAR PRA MIM LÁ FORA!
MAS PARECE QUE VOCÊ JÁ TOMOU SUA DECISÃO!
VAI FUNDO! TÁ ESPERANDO O QUÊ?

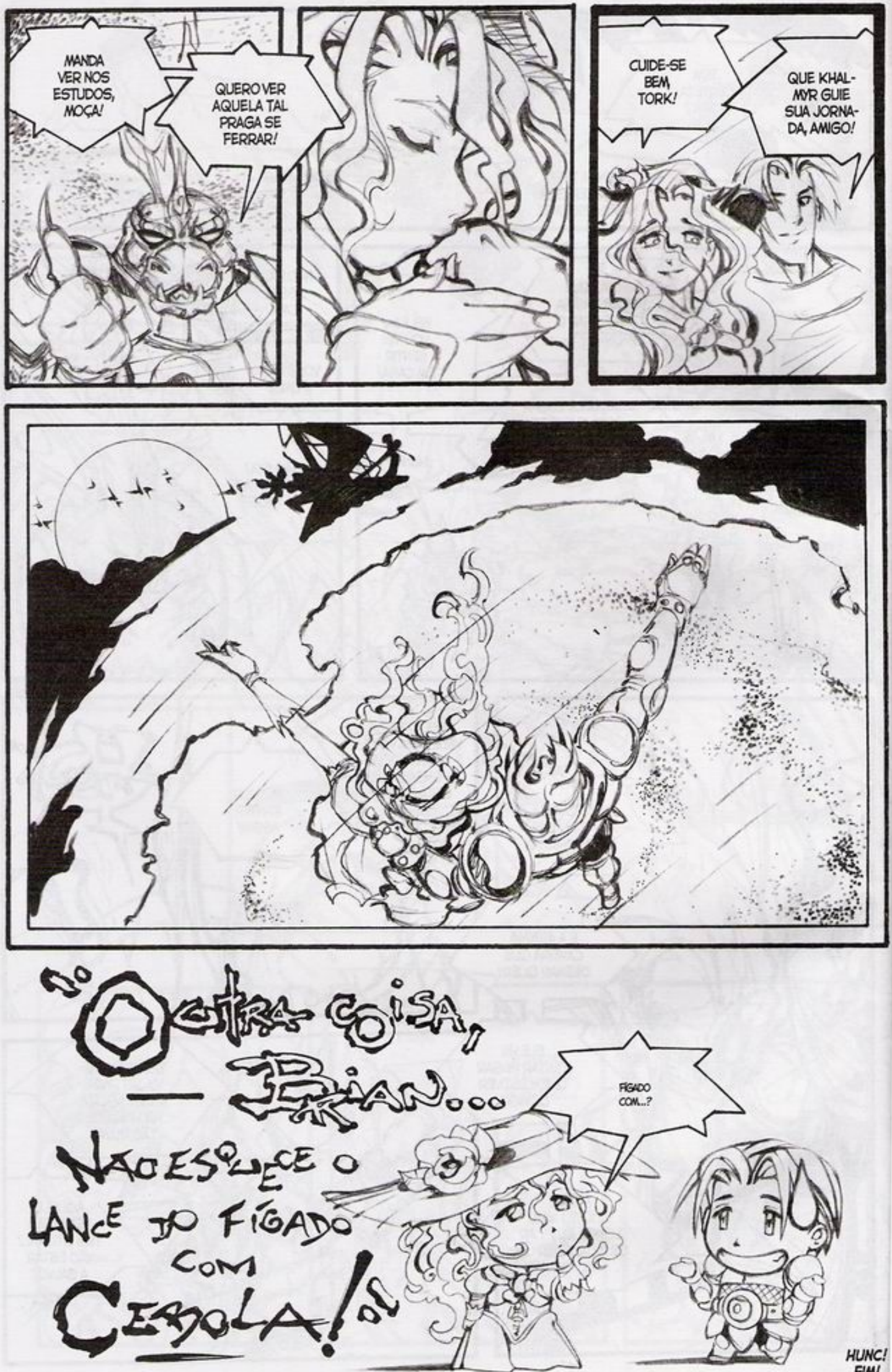

NÃO FALE ASSIM, TORK!
NÃO ENTENDE? ISSO É ALGO QUE PRECISO FAZER!
VOCÊ NÃO SABE COMO É PERDER TODA A FAMÍLIA!
VOCÊ NÃO SABE COMO DÓI!
:HUNC:
TIPO, NÃO! MAS ACHO QUE VOU DESCOBRIR!
VOCÊ É MINHA ÚNICA FAMÍLIA!
AH, TORK! AINDA BEM QUE VEIO!
DEVEMOS CONVERSAR!
PRETENDO PARTIR DE FORTE HEDRYL MUITO EM BREVE...
...E DEIXAR VOCÊ NO COMANDO!
PODE PARECER LOUCURA...


...MAS VOCÊ É MAIS FORTE E INTELIGENTE QUE QUALQUER OUTRO SOLDADO POR AQUI!
TENHO CERTEZA QUE PODE CUIDAR DAS COISAS MELHOR QUE...
ALÉM DISSO, CONQUISTOU A AMIZADE E RESPEITO DE MEUS HOMENS!
PRESTA ATENÇÃO, BRIAN! SE DEIXAR ACONTECER ALGUMA COISA COM SOLINE...
...JURO QUE VOU ARRANCAR ESSE SEU FÍGADO SAGRADO...
...E COMER COM CEBOLA!
S-SE ALGO ACONTECER A SOLINE...
...EU MESMO ARRANCO MEU FÍGADO...
...E SIRVO PARA VOCÊ! COM CEBOLA!
AAHHHH

OLÁ, FERAS DO MUNDO SECO!
EU ESTAVA DE PASSAGEM! RESOLVI PARAR PARA DIZER OLÁ...
...E TOMAR ALGO IMPORTANTE DE SUAS VIDAS!
COMO FIZERAM COMIGO!

DEENNA!!
ORA, QUE IMPRESSIONANTE! A FERA SABE FALAR!
SABE DIZER MEU NOME!
ISSO É BOM! MUITO BOM!
POIS QUERO QUE MEU NOME O ASSOMBRE PELO RESTO DE SEUS DIAS!
QUERO QUE SOFRA COMO ME FEZ SOFRER!
POR ENQUANTO, FICO SATISFEITO EM TOMAR A VIDA DE UMA PESSOA QUERIDA!
SUA PRÓPRIA VIDA SERÁ TOMADA EM OUTRA OCASIÃO!
ATÉ LÁ, TENHA DIAS TERRÍVEIS...
...TORK!
É ESSE SEU NOME, NÃO?

N-NÃO...
VOLTA... AQUI...
TUDUH
NÃO FOGE... SEU PUTO...
SOLINE...?
BRIAN...?
HEH! BENDITA MAGIA DE CURA!
TOMARA... QUE TENHA SOBRADO...
...UM POUCO...
...PRA MIM...



QUE KHAL-MYR GUIE SUA JORNA-DA, AMIGO!

CUIDE-SE BEM, TORK!

QUERO VER AQUELA TAL PRAGA SE FERRAR!

MANDA VER NOS ESTUDOS, MOÇA!

"OUTRA COISA, — BRIAN...

NÃO ESQUECE O LANCE DO FÍGADO COM CEBOLA!"

FÍGADO COM...?

HUNC! FIM!

HOLY avenger

Talismã

ESPECIAL

AKEMI & SULAMOON

ESPECIAL Nº 6 • R$ 2,99

7 897780 512389

Imprópria para menores de 12 anos

Parte 11.5

Princesa Plebéia

HOLY avenger

Criação
MARCELO CASSARO
ROGÉRIO SALADINO
J.M.TREVISAN

Roteiro
PETRA LEÃO

Arte
DENISE AKEMI

Capa
DENISE AKEMI & SULAMON

Klaus e Puck criados por
PETRA LEÃO

DIRETOR
Ruy Pereira

EDITOR
Marcelo Cassaro

CONTATO
Lourdes Maurício

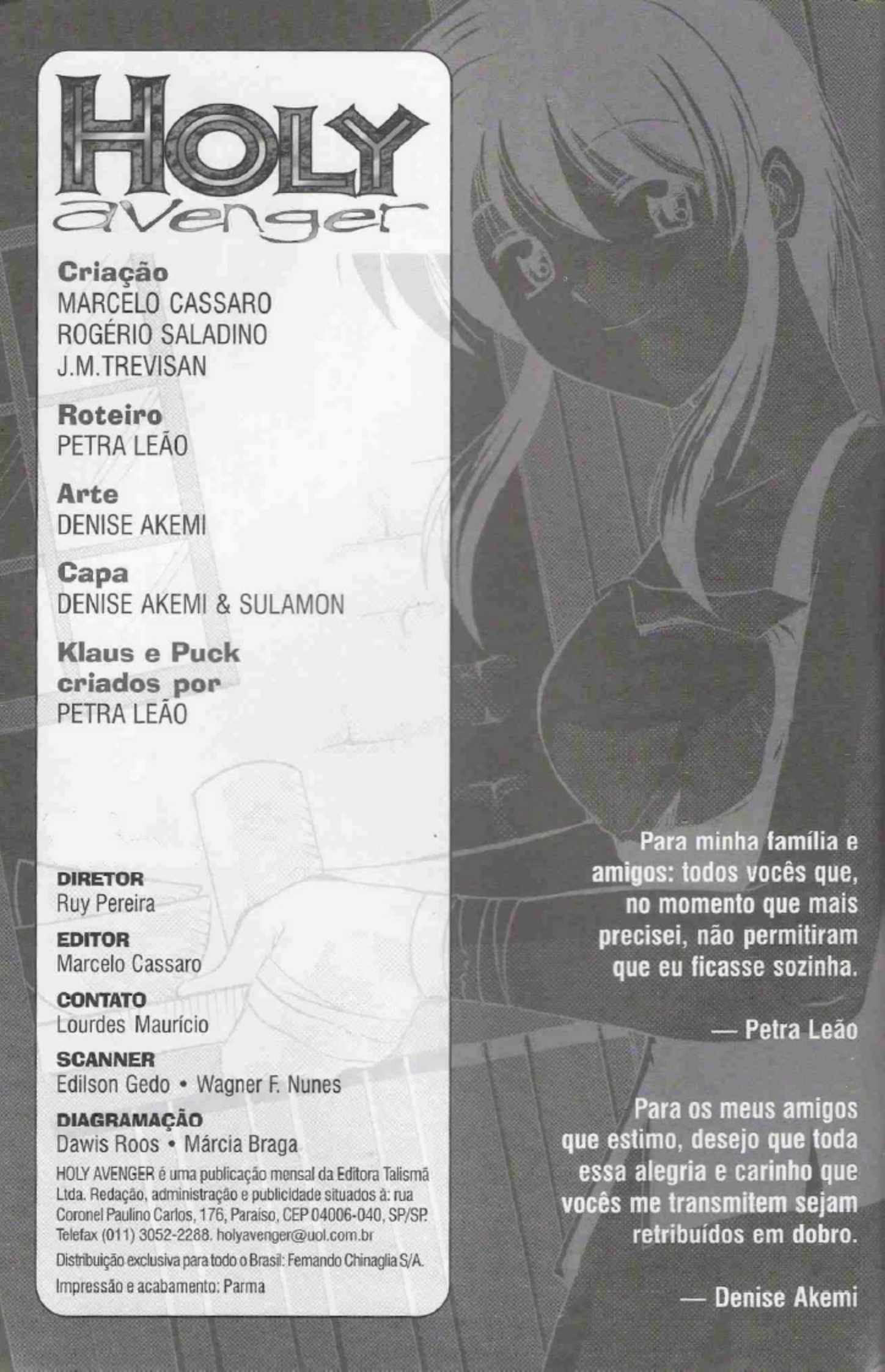
SCANNER
Edilson Gedo • Wagner F. Nunes

DIAGRAMAÇÃO
Dawis Roos • Márcia Braga

HOLY AVENGER é uma publicação mensal da Editora Talismã Ltda. Redação, administração e publicidade situados à: rua Coronel Paulino Carlos, 176, Paraíso, CEP 04006-040, SP/SP. Telefax (011) 3052-2288. holyavenger@uol.com.br

Distribuição exclusiva para todo o Brasil: Fernando Chinaglia S/A.

Impressão e acabamento: Parma

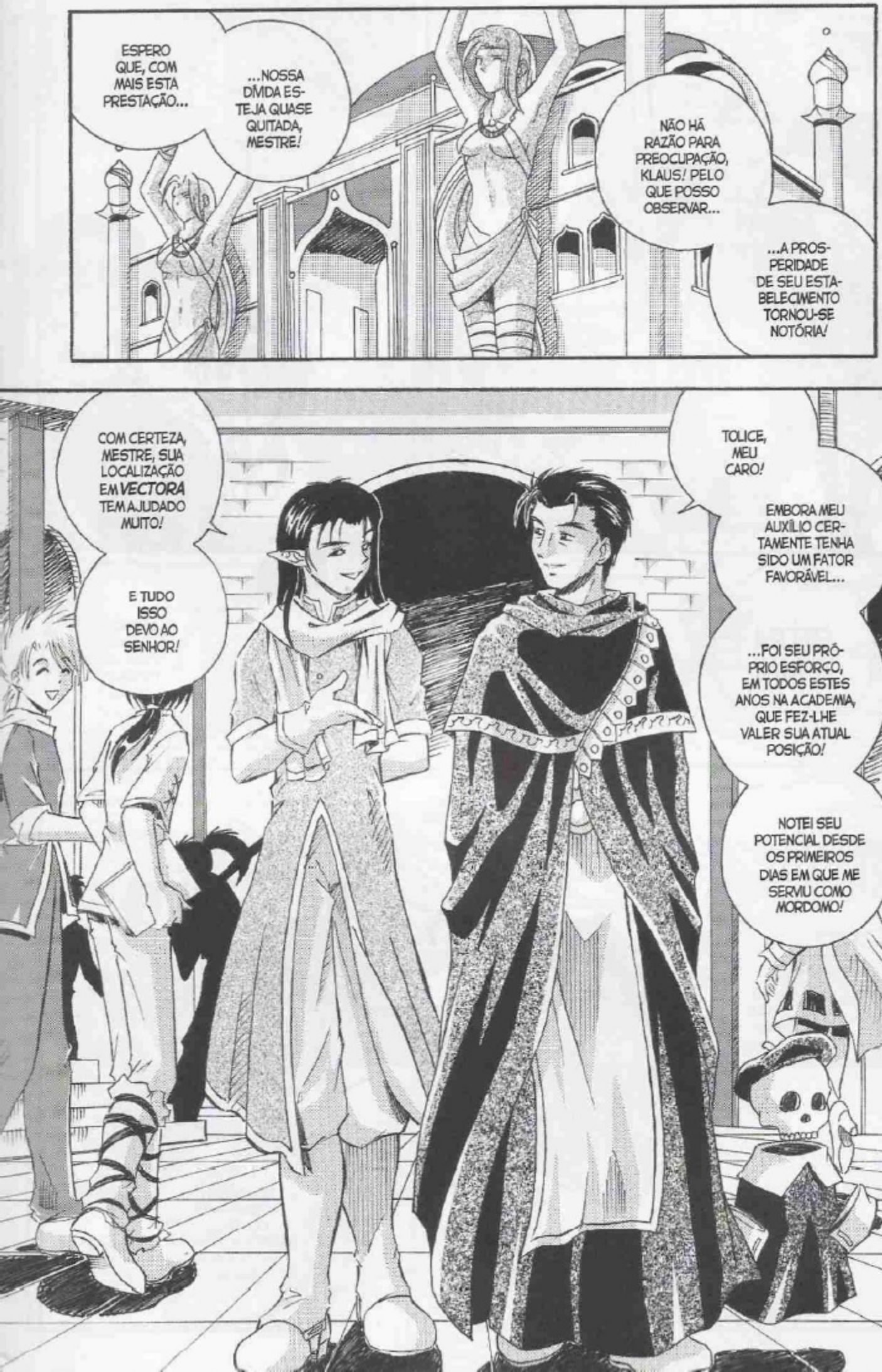


Para minha família e amigos: todos vocês que, no momento que mais precisei, não permitiram que eu ficasse sozinha.

— Petra Leão

Para os meus amigos que estimo, desejo que toda essa alegria e carinho que vocês me transmitem sejam retribuídos em dobro.

— Denise Akemi


ESPERO QUE, COM MAIS ESTA PRESTAÇÃO...
...NOSSA DÍVIDA ESTEJA QUASE QUITADA, MESTRE!
NÃO HÁ RAZÃO PARA PREOCUPAÇÃO, KLAUS! PELO QUE POSSO OBSERVAR...
...A PROSPERIDADE DE SEU ESTABELECIMENTO TORNOU-SE NOTÓRIA!
COM CERTEZA, MESTRE, SUA LOCALIZAÇÃO EM VECTORA TEM AJUDADO MUITO!
E TUDO ISSO DEVO AO SENHOR!
TOLICE, MEU CARO!
EMBORA MEU AUXÍLIO CERTAMENTE TENHA SIDO UM FATOR FAVORÁVEL...
...FOI SEU PRÓPRIO ESFORÇO, EM TODOS ESTES ANOS NA ACADEMIA, QUE FEZ-LHE VALER SUA ATUAL POSIÇÃO!
NOTEI SEU POTENCIAL DESDE OS PRIMEIROS DIAS EM QUE ME SERVIU COMO MORDOMO!

PERDOE A INTROMISSÃO, MESTRE VLAD, MAS...
...JUSTAMENTE POR ESTAR DISTANTE HÁ ALGUM TEMPO, ESTABELECENDO MEUS NEGÓCIOS...
BEM... EU PODERIA SABER POR ONDE ANDA A MENINA PETRA?
MAS QUE PERGUNTA, KLAUSKINSKI! ONDE MAIS?
...ELA ESTÁ MUITO BEM, SEGURA DENTRO DE NOSSA CASA, ONDE É O SEU LUG...
OI, PAI!
PETRA TPISH!
EM NOME DE TENEBRA, O QUE VOCÊ PENSA QUE ESTÁ...?
MENINA PETRA! COMO VAI?
TEM SE DIVERTIDO MUITO? TEM SE ALIMENTADO BEM?
POR LENA, É NOTÁVEL COMO VOCÊS, HUMANOS, CRESCEM DE UMA DÉCADA PARA OUTRA...
...
SEU CABELO TAMBÉM CRESCEU MUITO DESDE A ULTIMA VEZ QUE NOS VIMOS...
...MAS AINDA CHEIRA A CACHAÇA, KLAUS!

LAMENTO INTERROMPER TÃO ESFUZIANTE REUNIÃO ENTRE UMA GAROTINHA E SUA EX-BABÁ...
...QUERIDA FILHINHA?!
...MAS EU PODERIA SABER COMO VEIO PARAR AQUI...
EU NUM ERA BABÁ, TÁ? O TERMO CORRETO É AMA-SECA!
EU VIM POR AQUELA PASSAGEM MÁGICA SECRETA...
...QUE VOCÊ USA TODO DIA PRA VIR ATÉ AQUI, PAIZINHO!
somente entrada de funcionários
ASSIM POSSO VISITAR VOCÊ E O TARSO AQUI NA ACADEMIA!
AQUI É LEGAL! FAZER MÁGICA PARECE TÃO DIVERTID...
MAGIA NÃO TEM NADA DE DIVERTIDO!
EU JÁ DISSE, NÃO QUERO VOCÊ ENVOLVIDA COM ASSUNTOS ARCANOS!
ENTÃO POR QUE NÃO DIZ ISSO PARA AQUELA PEITUDA IMBECIL?
MAGIA É PARA MAGOS! SAIR DE CASA É PARA AVENTUREIROS!
POR WYNNA E TENEBRA, PETRA, ME DÊ UM BOM MOTIVO PARA TER ME DESOBEDECIDO!
O-O S-SENHOR... ESQUECEU O ALMOÇO EM CASA!

AH.. OH... É... SIM... HÃ...
EU NÃO QUERIA QUE FICASSE COM FOME....
FIZ AQUELE PRATO QUE O SENHOR GOSTA... O "TAL COM YAKI..."
EU... AGI ERRADO?
HÃ... BEM... O PAPAI AGRADECE, FILHINHA...
...MAS POR FAVOR, EVITE SAIR DE CASA SOZINHA... EU...
SEU PAI ESTÁ APENAS PREOCUPADO COM SUA SEGURANÇA, PEQUERRUCHA!
AH SIM, FILHA...
KLAUS JANTARÁ CONOSCO ESTA NOITE! PREPARE ALGO ESPECIAL, SIM?
QUEM? EU?
ESTÁ BEM... EU... FICO EM CASA ESPERANDO, ENTÃO!
...DE NOVO...
PODE DEIXAR, PAI!
VOU FAZER UM JANTAR QUE VOCÊS NUNCA ESQUECERÃO!
"EU SABIA QUE KLAUS NÃO PRETENDIA JANTAR CONOSCO NAQUELA NOITE!"
"FOI A FORMA QUE PAPAI ENCONTROU DE ME ALEGRAR!"

PAPAI SEMPRE FOI ASSIM...
MESMO QUANDO SE ZANGAVA, DAVA UM JEITO DE ME FAZER SORRIR DEPOIS!
É, MAS HOJE EM DIA MEUS CLIENTES É QUE CHORAM!
SENHOR RUUD... SERÁ QUE NÃO ENTENDE?
É IMPORTANTE PRA MIM TER ENCONTRADO ALGUÉM QUE VOLTOU A SORRIR COM MEUS PRATOS!
OH, OVO/ OH, OVO/ VOU TE MISTURAR, VOU TE MISTURAR TODINHO/ VOU FAZER UM BOLO AGORA/ E QUE GOSTO TERÁ?/ QUE GOSTO TERÁ?/ UMA COLHER, DUAS COLHERES/ PARA OBTER UM DOCE SABOR/ QUE SERÁ/ QUE SERÁ/ O GOSTO DO NOSSO AMOR...*
PELO AMOR DOS DEUSES, PETRA...
SE CONTINUAR FAZENDO ESSES SEUS PRATOS E MANTENDO AQUELE TROG AQUI...
...LOGO ESTE LUGAR SERÁ CONHECIDO COMO "ESTALAGEM DO MACACO CADILHO FEDIDO!"
* ESTA CANÇÃO FOLCLÓRICA DE MALPETRIM É ATRIBUÍDA A OFFELIS, DEUSA DOS COZINHEIROS, MAS SUA ORIGEM É CONTROVERSA.

OH, SENHOR RUUD, COMO O SENHOR É RUDE!
O COITADINHO ESTÁ DOENTE E PRECISA SE ALIMENTAR BEM!
POR ISSO MESMO VOCÊ DEVERIA PARAR DE FAZER ESSAS GORGOROBAS...

NÃO FALE ASSIM! VOCÊ SABE QUE TORK GOSTA DA MINHA COMIDA!
ELE GOSTA!

...ALÉM DO MAIS, NÃO SE PODE NEGAR O QUE ESTÁ NO SANGUE!
AFINAL, PAPAI TAMBÉM VIVIA MISTURANDO INGREDIENTES E FAZENDO POÇÕES!
SEM DÚVIDA... QUALQUER PRATO SEU É TÃO TERRÍVEL QUANTO A POÇÃO DE UM MAGO MALIGNO!

ALGUMAS CHEIRAVA BEM... MAS OUTRAS...
NÃO...
CHEI-RAVAM...
NÃO...
CHEI-RAVAM...

PETRA... COMO O CHEIRO AQUI ESTÁ PIOR DO QUE O NORMAL...
...SUPONHO QUE SUA "COMIDA" ESTEJA QUEIMANDO!
A TORTA DO TORK!
AH, SÓ DEU UMA TOSTADINHA! MAS TEM CARA DE ALGO QUE O TORK VAI GOSTAR!
FEIO, TORTO E CHEIRA MAL! É MESMO A CARA DELE!
MAS ONDE FORAM PARAR OS COGUMELOS?
SEM ELES NÃO POSSO TERMINAR A TORTA!
OS DEUSES OUVIRAM MINHAS PRECES!
SENHOR RUUD, VOU ATÉ A FEIRA COMPRAR MAIS COGUMELOS!
CLARO, PETRINHA! BOA SORTE!
LIXO

TRINTA TIBARES!
POR UM PUNHADO DE COGUMELOS VERMELHOS!
?
NÃO VOU DEIXAR DE FAZER O JANTAR DO TORK POR CAUSA DE UM FEIRANTE LADRÃO!
PREFIRO APANHÁ-LOS EU MESMA!
APOSTO QUE OS COGUMELOS DA FLORESTA SÃO MELHORES!
SEM AQUELAS POÇÕES QUE DEIXAM OS LEGUMES MAIS BONITOS!
NHAC
POR QUE TODO MUNDO TEM MEDO DA FLORESTA?
BASTA DEIXAR MIGALHINHAS PELO CAMINHO, E NÃO VOU ME PERDER!
EEKK
ÊÊÊÊÊÊ! ESSA GENTE DA CIDADE!
MAL ENTRA EM CONTATO COM A NATUREZA QUE JÁ VEM *POLUINDO!*
NÃO TEM MEDO DO CASTIGO DO *LOBO MAU?*

GRANDE LENA! VOCÊ É UMA LOBISMINA!
E-EU NÃO SABIA QUE LOBISOMENS SUBIAM EM ÁRVORES!
BLOFT!
É... DE FATO, NÓS NÃO SUBIMOS!
MAS VEM CÁ, ZÉZINHA...
O QUE VEIO FAZER AQUI NA FLORESTA SOZINHA?
EM GERAL OS HUMANOS SÓ VÊM PARA O MATO AOS CASAIS!
É ALGUMA PROVA DE AMOR? OU CORAGEM?
HUMANOS SÃO CHEGADOS NESSAS BAITOLAGENS!
E-EU SÓ VIM COLHER COGUMELOS...
NÃO ACHEI QUE HOUVESSE PERIGO...
O PERIGO ESTÁ EM TODA PARTE!
A FLORESTA É TERRITÓRIO DE PREDADORES SELVAGENS...
COM PRESAS ENORMES... GARRAS AFIADAS...

...E CHARME!

MUITO CHARME!

ÔIA... MANSINHA, TÁ?

EU SÓ VIM COLHER COGUMELOS E VOU EMBORA, TÁ BOM?

CALMAÍ, DONA PAMONHA! FICA NA BOA, **PUCK** NÃO É PERIGO PRA VOCÊ!

OH, BEM... POR UM MOMENTO PENSEI...

ELES É QUE SÃO!

UAAAH!

PUXA... ESSE POVO DA CIDADE É MESMO ESTRESSADO!

ISSAÍ, MOÇA! EU, O **TEDDY** E O **KABOF** ADORAMOS BRINCAR DE PEGA-PEGA!

BRINCADEIRA DA FLORESTA... AS PRESAS **CORREM**... OS PREDADORES **PEGAM!**

?
KABOF, EU ESCOLHO VOCÊ!
KABOF!
ISSAÍ, NÓIS WINS!
GAME OVER!
UEBA! E TÁ ESPERANDO O QUE PARA ENFIAR O PÉ NA JACA?!
ENTÃO VAI LÁ, TOTÔ! PEGA!
NÃO CHEGUEM PERTO! ESTE GALHO ESTÁ CARREGADO E NÃO TENHO MEDO DE USÁ-LO!

OBA! QUEM CHEGAR POR ÚLTIMO É MULHER DO CLÉRIGO!
OH, BEM... TALVEZ EXISTA UM MOTIVO PARA QUE COGUMELOS VERMELHOS SEJAM TÃO CAROS!
E NUNCA PENSEI QUE LOBISOMENS PUDESSEM SER TÃO INSANOS...
E TÃO MAUS COMEDIANTES!
MELHOR SAIR LOGO DAQUI, ANTES QUE...
HÃ?!
NÃO!
MEUS INGRE-DIENTES!
VAMOS COMER
REFEIÇÃO FÁCIL
FRUTINHAS BOAS
VAMOS COMER
FRUTINHAS GOSTOSAS SIM
COMIDA FEDIDA NÃO
FRUTINHAS GOSTO-SAS
NÃONÃONÃO SENHORES! ISTO AQUI SÃO INGREDIENTES PRA COMIDA DE GENTE!
..QUER DIZER, ELE NEM É TÃO GENTE ASSIM... MAS NÃO É PARA VOCÊS!
NÃO LEVA EMBORA
FRUTINHAS BOAS
MOÇA MÁ
COMIDA EMBORA
MOÇA FEIA
QUERO COMER
DEVOLVE COMIDA

EI, NÃO CHOREM...
POSSO DAR MAIS UMA FRUTA PRA VOCÊS, QUE TAL?
BUÁÁÁ
MOÇA MALVADA
TIROU FRUTINHAS DE NÓS
LEVOU AS FRUTINHAS
SÓ DEIXOU COMIDA FEDIDA
MOÇA MÁ
SEM FRUTINHAS GOSTOSAS

COITADINHOS... ATÉ QUE NÃO SÃO MAUS... APENAS... FAMINTOS!
MOÇA BOAZINHA DÁ FRUTINHA
MOÇA BOAZINHA
FRUTINHA GOSTOSA

EU QUERIA TER BICHINHOS ASSIM QUANDO MORAVA COM PAPAI!
O MAU-CHEIRO NÃO INCOMODARIA... E ELES SERIAM BOA COMPANHIA!
COMPANHIA VIVA, PELO MENOS!

ERA TÃO SOLITÁRIO NAQUELA CASA... SEM NUNCA PODER SAIR...
SÓ AS PANELAS E EU...

AI!

SE BEM QUE TARSO NÃO TINHA MANDÍBULA PRA ME MORDER...
MOÇA BOAZINHA
KOBOLD MAIS ESPERTO
MOÇA DIVIDE FRUTA
MAS KOBOLD ESPERTO
MOÇA DÁ MAIS FRUTA

MOÇA BOAZINHA
DIVIDE COM A TRIBO
MAIS FRUTA
O QUE ESTÃO DIZENDO?
MAIS FRUTA
MAIS FRUTA
MOÇA DÁ MAIS FRUTA
MOÇA BOAZINHA
MOÇA DÁ MAIS FRUTA
MOÇA BOAZINHA
MOÇA BOAZINHA
TRIBO GRANDE
DIVIDE COM A TRIBO
DIVIDE COM A TRIBO
MAIS FRUTA
DIVIDE COM A TRIBO
MOÇA DÁ MAIS FRUTA
OLHA... NÃO É POR NADA NÃO...
...MAS ACHO QUE NÃO VAI DAR!
MAIS FRUTA
MOÇA DÁ MAIS FRUTA
MOÇA BOAZINHA
MAIS FRUTA
MAIS FRUTA
TRIBO GRANDE
DIVIDE COM A TRIBO
DIVIDE COM A TRIBO
MAIS FRUTA
MOÇA BOAZINHA
MOÇA DÁ MAIS FRUTA
MOÇA MALVADA
MOÇA MALVADA
UAAAH! AS PANELAS NUNCA FIZERAM ISSO COMIGO!
NÃO DIVIDE COM A TRIBO
DIVIDE À FORÇA
MOÇA DÁ MAIS FRUTA
MOÇA FEIA
VUPT!

FOGE
AVENTU-
REIRO
FOGE
A CASA
CAIU
HERÓI
HOMEM
MAU
BOLA DE
FOGO
AVENTU-
REIRO
HERÓI
QUER
GANHAR XP
NÍVEL
ÉPICO
ATAQUE
PODEROSO
MUITO
DANO
FOGE
HOMEM
MAU

O-OBRI-
GADA,
MOÇO!
OBRIGADA
POR ESPAN-
TÁ-LOS!
NÃO SE
PREOCUPE,
MENINA...

É UM
PRAZER
AJUDAR!

UM... UM
GOBLIN?
ENTÃO...
DEVO CON-
TINUAR
CORRENDO?

CLARO QUE
NÃO! QUE
BOBAGEM!
ESTOU AQUI
APENAS PARA
ZELAR PELA
SEGURANÇA DE
VIAJANTES...
...POR UMA
SUAVE TAXA,
É CLARO!

FICA FRIA E RELAXA, GAROTA!
DIZEM QUE QUANTO MAIS VOCÊ RESISTE, MAIS DÓI!
MOÇO, VOCÊ NÃO ENTENDEU...
AI! ME LARGA! TÁ ME MACHUCANDO!
ENTÃO TALVEZ POSSA ME PAGAR DE OUTRA FORMA...
EU DISSE PRA ME LARGAR!
X + Y +
NOTA DO EDITOR-NINJA RPGISTA: ESPERA AÍ! A PETRA É PLEBÉIA DE 1º NÍVEL, NÃO TEM BÔNUS-BASE DE ATAQUE PRA ISSO!
RPG
NOTA DA ROTEIRISTA: SEI... JOGA UM GOBLIN TARADO EM CIMA DE MIM, PRA VER SÓ...
NOTA DA DESENHISTA: É, EU TAMBÉM!
ÊITA!

EU NÃO ACREDITO! MAL POSSO ACREDITAR!
SOZINHA!
VENCI UM GOBLIN SOZINHA!
O QUE PAPAI DIRIA SE ME VISSE AGORA?
PARA UMA NÃO-AVENTU-REIRA, ATÉ QUE ESTOU ME SAINDO BEM!
ESTOU MAIS SEGURA! ESTOU A SALVO! ESTOU...
ONDE É QUE EU ESTOU?
PELOS DEUSES! ESTOU SOZINHA! COM-PLETAMENTE SOZINHA NA FLORESTA!
O QUE PAPAI DIRIA SE ME VISSE AGORA?!
SOZINHA... PERDIDA... MACHUCADA... CANSADA... E SEM COGUMELOS!
SINTO COMO SE O CÉU FOSSE DESABAR SOBRE MINHA CABEÇA...

SNIF... SNIF...
COMO SOU BOBA... PENSAR QUE PODERIA... AJUDAR TORK...
ATCHIM!
SERÁ QUE VOU... VER VOCÊ DE NOVO...?
PAPAI TINHA RAZÃO... EU JAMAIS DEVERIA...
ATCHIM!
SAIR... SOZINHA...
DEUSES...
MARAH... LENA...
ALI... HANNA...
NÃO ME DEIXEM SOZINHA...

"NÃO ME PERMITAM FICAR... SOZINHA OUTRA VEZ..."
PETRA!
PETRA!
PETRA!
PETRA, FILHINHA! O QUE ACONTECEU?
P-PAI...?
E-EU ESTAVA PREPARANDO O JANTAR...
PRECISAVA DE ESSÊNCIA DE AMBRÓSIA... VIM PROCURAR AQUI...
DE REPENTE... SAIU VAPOR DE UM DOS FRASCOS...
FOI UM ATO DEMASIADO IMPRUDENTE, PETRA!
ISSO EXPLICA ESTE CHEIRO TERRÍVEL DE ENXOFRE!
ENXOFRE? QUE CHEIRO DE ENXOFRE?
NÃO SINTO NADA!

"O QUE ESTÁ ERRADO? POR QUE ESTÃO ME OLHANDO ASSIM?"
PUÁ!
UGH!
EU NÃO DEVERIA TER DISPENSADO AQUELE ZUMBI COZINHEIRO!
ELE ME FARÁ FALTA AGORA!
AINDA ASSIM...
TEM CERTEZA DE QUE NÃO É UMA DECISÃO PRECIPITADA, MESTRE?
DE FORMA ALGUMA!
O ACONTECIDO RECENTE SÓ SE DEU PORQUE ACREDITEI QUE, MANTENDO PETRA EM CASA...
...EU A ESTARIA PROTEGENDO DOS MALES QUE LHE PODERIAM ATINGIR! LEDO ENGANO!
E PENSAR QUE O PIOR ACONTECEU EM MINHA CASA...
POR INTERMÉDIO DE MEUS INSTRUMENTOS...
SCKHAR, MALDITO SEJA!
AGORA PERCEBO, ESTAR JUNTO A MIM E MEU MUNDO REPRESENTA O VERDADEIRO PERIGO!
NA ESTALAGEM DE RUUD ELA ESTARÁ COM GENTE COMUM!
PODERÁ CONTINUAR NA COZINHA!
POBRE PEQUERRUCHA... E POBRES CLIENTES DA ESTALAGEM!

LÁ ELA CERTAMENTE SERÁ MAIS FELIZ!
E NÃO SERIA MELHOR REVELAR A RAZÃO DISSO TUDO, MESTRE?
FALAR A ELA SOBRE SCKHAR? SOBRE A MALDIÇÃO?
JAMAIS, KLAUS!
CERTAS PALAVRAS É MELHOR NUNCA PROFERIR!
PETRA NÃO NASCEU PARA ESTE TIPO DE VIDA!
É INÚTIL FERI-LA COM UMA VERDADE QUE NÃO PODE REVERTER OS FATOS!
ESTE MUNDO DE AVENTURAS E MALDIÇÕES É DESCONHECIDO PARA ELA!
ELA NUNCA ENTENDERIA!

EU NUNCA... ENTENDO...
ONDE É QUE EU ESTOU?
UMA CENTAURA? USANDO RABO-DE-CAVALO?!
BOM... ATÉ QUE FAZ SENTIDO...
OLÁ!
A BELA ADORMECIDA FINALMENTE DESPERTOU?

E ENTÃO, O PULSO ESTÁ MELHOR?
AINDA DÓI UM POUCO, MAS ESTÁ BEM MELHOR!
OBRIGADA POR TUDO, ODARA! SENÃO FOSSE VOCÊ...
AGRADEÇA A ALLIHANNA, POR GUIAR MEUS PASSOS!
EU NÃO TERIA ENCONTRADO VOCÊ SE NÃO ESTIVESSE PROCURANDO...
...O "INTRUSO QUE ESTAVA JOGANDO COMIDA ENVENENADA PARA OS ANIMAIS"!
HÃ... É... FOI MUITA SORTE, MESMO...
E VOCÊ DIZ QUE SE ARRISCOU TANTO APENAS PARA COLHER COGUMELOS?
SEM DÚVIDA, DEVEM SER PARA UMA PESSOA MUITO ESPECIAL!
É... É UMA "PESSOA" MUITO ESPECIAL MESMO!
VOCÊ ESTÁ FICANDO MAIS CORADA! ESPERO QUE NÃO SEJA FEBRE!
NÃO QUER ME FALAR MAIS SOBRE ESSA PESSOA?
BEM... ELE NÃO É BEM UMA PESSOA...
ELE É UM GUERREIRO! UM HERÓI!
ELE É FORTE, INTELIGENTE, HABILIDOSO... TEM UMA VOZ SEDUTORA, PELE MACIA E VERDINHA...
PELE VERDINHA?!
E MESMO POR ELE... EU FALHEI... NÃO ACHEI OS COGUMELOS...
NÃO CONSEGUI FAZER O MÍNIMO QUE EU PODERIA TER FEITO...

NÃO DEVERIA SE PREOCUPAR TANTO! NEM TEVE CHANCE DE PROCURAR DIREITO!
MAS É ESSA A QUESTÃO!
EU NUNCA TIVE UMA CHANCE!

SEMPRE SOUBERAM QUE EU NÃO CONSEGUIRIA!
ACREDITAVAM QUE ME "PROTEGIAM" AO ESCONDER COISAS...
...POR ACHAR QUE EU NÃO SUPORTARIA UMA VERDADE DURA DEMAIS!

...NUNCA GOSTEI QUE ME JULGASSEM TÃO POUCO... MAS ESTAVAM CERTOS!
MESMO DEPOIS DE TUDO O QUE PASSEI... QUANDO CONSEGUI A CHANCE...
...MEU ESFORÇO FOI INÚTIL!

EU DISCORDO!
COM TANTOS AVENTUREIROS PELO MUNDO, É FÁCIL NOTAR APENAS OS ATOS HERÓICOS...
...E PERDER DE VISTA OS PEQUENOS GESTOS!
MAS VEJA! ATÉ ALLIHANNA CHORA ÀS VEZES...
...PELO SOFRIMENTO QUE O HOMEM LHE INFLIGE AO EXPLORAR A TERRA E CAÇAR SEUS ANIMAIS!

MAS O PRANTO DE ALIHANNA É PROVEDOR DE TODAS AS CRIATURAS QUE VIVEM!
TANTO AS QUE PROCURAM ALCANÇAR FEITOS QUE ALÇAM OS CÉUS...
...QUANTO AOS QUE, A SEU MODO SIMPLES, FAZEM A VIDA MAIS DOCE E ALEGRE!
A DOR DA DEUSA FAZ OCORRER UM MILAGRE!
UM MILAGRE CORRIQUEIRO! MAS NEM POR ISSO MENOS GRANDIOSO OU IMPORTANTE!
OS COGUMELOS!
MUITO OBRIGADA, ODARA!
NÃO ME AGRADEÇA!
LEMBRE-SE APENAS QUE SITUAÇÕES ESTRANHAS MUITAS VEZES TRAZEM UM SIGNIFICADO!
HMM...
TALVEZ NEM SEMPRE...
UPA UPA URSINHO PIMPÃO!

"MAS AGORA SERIA MELHOR VOLTAR PARA CASA, NÃO?"
"AFINAL, GUERREIROS TAMBÉM PRECISAM COMER!"
PFF... PFF...
ESPERO QUE DÊ TEMPO DE CHEGAR NA ESTALAGEM!
ATÉ QUE FOI FÁCIL ACHAR O CAMINHO DE VOLTA...
...SEGUINDO A TRILHA DE KOBOLDS COM DOR DE BARRIGA!
AIAIAI
AIAIAI
BARRIGA DÓI
BARRIGA DÓI
BARRIGA DÓI
AIAIAI
AIAIAI
BARRIGA DÓI
ANTI-ÁCIDO
AIAIAI
PETRA! GRAÇAS À BOA MARAH!
ENFIM VOCÊ VOLTOU!
OS CLIENTES PERGUNTAVAM POR VOCÊ, E EU NÃO SABIA O QUE DIZER!
TIVE QUE ENGAMBELAR SEU LAGARTO UMA DEZENA DE VEZES!

TORK... PERGUNTOU POR MIM?!
RECLAMOU DE TUDO QUE COMEU PORQUE NÃO TINHA SIDO PREPARADO POR VOCÊ!
COMO SE NÃO ESTIVESSE RECEBENDO COMIDA E CAMA DE GRAÇA, O FOLGADO!
DEUSES, PETRA, NÃO SUMA ASSIM! IMAGINE SE VLAD CHEGA E NÃO ENCONTRA A FILHA?
NO QUE ELE IRIA ME TRANSFORM...?

OBRIGADA, SENHOR RUUD!

NÃO HÁ LUGAR COMO O NOSSO LAR...

AFINAL, SE ELE FICASSE NERVOSO, IA EMPESTEAR A ESTALAGEM INTEIRA!

:HUNC:
PUTAQUE PARIU, GURIA! ESSE RANGO TÁ BOM PRA CACETE!
OBRIGADA, TORK! VOCÊ É... MUITO GENTIL!

:HUNC:
SUA VOZ TÁ ESQUISITA, GURIA! TÁ TUDO BEM?
BURP!
SIM, ESTOU BEM...
ACHO QUE ME RESFRIEI POR CAUSA DA CHUVA DE HOJE...
ATÉ QUE FICAR CEGO NÃO FAZ TANTA DIFERENÇA PARA VOCÊ!
TEM SENTIDOS TÃO AGUÇADOS... A PONTO DE PERCEBER UMA DIFERENÇA TÃO PEQUENA EM MINHA VOZ...
HUMPF... POIS É, NÉ?
NESTE RAMO, MENINA, A GENTE PRECISA TER UMA OU DUAS CARTAS NA MANGA...
...SE QUISER GARANTIR O RABO!
:HUNC:
É UMA LOUCURA, TÔ DIZENDO!
TEM SEMPRE ALGUM MONSTRO OU CULTISTA OU ALGUMA MERDA DESSAS QUERENDO TE PEGAR!
:HUNC:
POR ISSO PRECISO ACHAR MINHA FILHOTA! ELA NÃO TEM CHANCE CONTRA ESSES CARAS!
ELA *PRECISA* DE MIM!
TALVEZ... *OUTRAS* PESSOAS TAMBÉM PRECISEM!

MAS ESTÁ CERTO! VOCÊ JÁ FALOU SOBRE ESSA... LISANDRA!
DISSE QUE ELA É ALGUÉM... IMPORTANTE PARA VOCÊ!
:HUNC:
MAIS QUE IMPORTANTE! SOU LOUCO POR ELA!
NEM QUERO PENSAR NO QUE PODE TER ACONTECIDO COM A MENINA...
...DEPOIS QUE NOS SEPARAMOS!
HAH! MAS O QUE EU TÔ AQUI FALANDO?
VOCÊ É UMA GURIA DE BOA FAMÍLIA!
O QUE UMA PRINCESINHA COMO VOCÊ SABE DESSE MUNDO NOJENTO?
NUNCA VAI ENTENDER O QUE É PASSAR POR UMA PORRADA DE PROBLEMA POR ALGUÉM DE QUEM GOSTA!
...HUAAH... NUNCA... VAI...
Zzz...

É MESMO!
EU NUNCA ENTENDERIA!
FIM